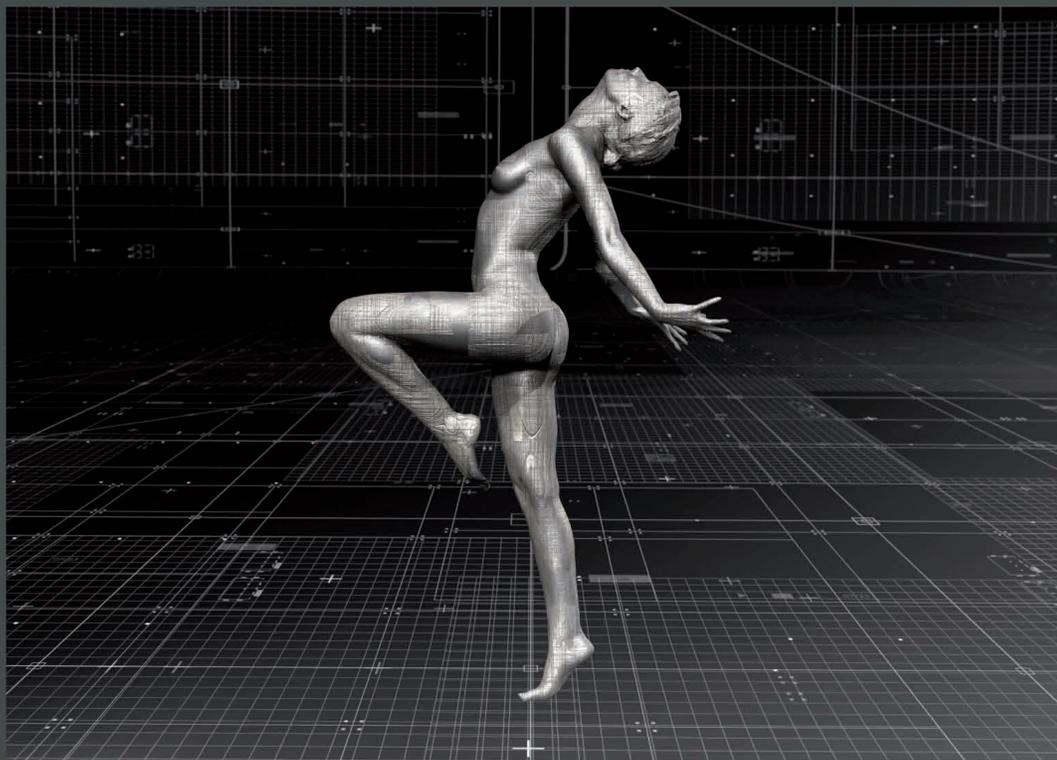


Alessandro Amaducci



## Screendance

Sperimentazioni visive intorno al corpo  
tra film, video e computer grafica

—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 2020  
Via Saluzzo, 42 bis – 10125 Torino  
Tel. e fax 011-7495609  
info@edizionikaplan.com  
www.edizionikaplan.com

ISBN 978-88-99559-41-0

In copertina: immagine di Alessandro Amaducci

Alessandro Amaducci

## Screendance

Sperimentazioni visive intorno al corpo  
tra film, video e computer grafica

—k a p l a n—

# Indice

Introduzione	11
<i>Screendance</i>	11
<i>Le differenti forme della screendance</i> , p. 13	
<i>Risorse web</i> , p. 17	
Capitolo 1	18
<i>Dance film: il cinema di danza</i>	18
<i>La danza delle forme</i> , p. 18	
<i>Gli albori del film di danza</i> , p. 22	
Marie Louise Fuller, p. 22	
Danza e natura, p. 23	
Charles Allen, Francis Trevelyan Miller, p. 24	
Emlen Etting, p. 24	
Dudley Murphy, p. 25	
Coreografie animate: danze macabre e Surrealismo, p. 27	
Walt Disney, p. 28	
Le mani che danzano, p. 29	
Stella F. Simon, Miklós Bándy (Nicolas Baudy), p. 29	
Norman Bel Goddes, p. 30	
<i>Maya Deren</i> , p. 31	
<i>Gli esordi della documentazione potenziata: Martha Graham</i> , p. 40	
Peter Glushnakov, p. 40	
Alexander Hammid (Alexander Siegfried Hackenschmied), p. 41	
<i>Filmmaker sperimentali e danza</i> , p. 43	
Len Lye, p. 43	
Sara Kathryn Arledge, p. 45	
Shirley Clarke, p. 47	
Ed Emshwiller, p. 50	
Bruce Conner, p. 57	
Norman McLaren, p. 59	
Richard O. Moore, p. 63	

- Doris Chase, p. 68  
Amy Greenfield, p. 69  
Téo Hernandez, p. 76  
Henry Hills, p. 78  
*I coreografi diventano registi*, p. 80  
Yvonne Rainer, p. 81  
Twyla Tharp, p. 87  
Daniel Ambash, Maguy Marin, p. 89  
Philippe Decouflé, p. 91  
Régine Chopinot, p. 98  
Pina Baush, p. 99  
Joëlle Bouvier e Régis Obadia, p. 104  
Wim Vandekeybus, p. 109  
*Racconti danzati: DV8 Physical Theater*, p. 116  
*Cinema e danza in simbiosi: La La La Human Steps*, p. 127  
*Danza in stop-motion*, p. 139  
Pascal Baes, p. 140  
Antonin De Bemels, p. 143  
Paul Bush, p. 147  
*La linea sperimentale contemporanea*, p. 148  
Philippe Baylaucq, p. 149  
Thierry De Mey, p. 152  
David Anderson, p. 155  
*Il cinema digitale di danza*, p. 158  
Bruno Aveillan, p. 159  
Pedro Pires, p. 162  
Sabine Molenaar & Lisa De Boeck, p. 165  
Warren Du Preez, Nick Thornton Jones, p. 167  
*L'arte della documentazione*, p. 168  
Babette Mangolte, p. 170  
Charles Atlas, p. 169  
Elliot Caplan, p. 171  
Rosas, p. 173  
Wolfgang Kolbe, p. 173  
Peter Greenaway, p. 174  
Anna Teresa De Keersmaecker, p. 174

- Thierry De Mey, p. 175  
*Sperimentare il documentario di danza*, p. 178  
 Hilary Harris, p. 178  
 Charles Atlas, p. 180  
 Clara Van Gool, p. 181

Capitolo 2	184
<i>Videodance: la videodanza</i>	184
<i>James Seawright</i> , p. 185	
<i>Cineasti sperimentali in video</i> , p. 187	
Ed Emshwiller, p. 187	
Doris Chase, p. 191	
Shirley Clarke, p. 192	
Amy Greenfield, p. 194	
Philippe Baylaucq, p. 197	
<i>Videoarte e videodanza</i> , p. 199	
Charles Atlas, p. 199	
Nam June Paik, Shigeo Kubota, p. 202	
Marc Caro, p. 205	
Robert Cahen, p. 207	
Cathy Vogan, p. 210	
Joan Pueyo, p. 212	
Raphael Montañez Ortiz, p. 214	
N+N Corsino, p. 216	
<i>Videodanza in compositing</i> , p. 217	
John Sanborn, Dean Winkler, p. 218	
Rebecca Allen, p. 220	
Peter Greenaway, p. 221	
Julien Dajez, p. 225	
Sue Healey, p. 227	
Duckeye, p. 228	
Natalianne Boucher, p. 230	
Masaiko Sato, Euphrates, p. 231	
<i>La videodanza sperimentale contemporanea</i> , p. 232	
Gina Czarnecki, p. 233	
Olivier Megaton, p. 235	

Aneta Grzeszykowska, p. 238	
Kathy Rose, p. 239	
Michael Langan, Terah Mahrer, p. 242	
Sébastien Desmedt, p. 244	
<i>Corpi in luce</i> , p. 246	
Studio Superplus, p. 246	
Tarik Abdel-Gawad, p. 247	
Capitolo 3	249
<i>Screendance e music video</i>	249
<i>Kate Bush</i> , p. 251	
<i>Coreografi-autori di screendance e music video</i> , p. 256	
Philippe Decouffé, p. 256	
Édouard Lock (La La La Human Steps), p. 257	
Wim Vandekeybus, p. 259	
<i>Cantanti coreografati</i> , p. 260	
Toni Basil, p. 261	
Garth Jennings, p. 263	
Hiro Murai, p. 264	
Paul Thomas Anderson, p. 265	
<i>Solo musica e danza</i> , p. 269	
Chris Cunningham, p. 269	
Al confine con l'astrazione, p. 271	
Warren Du Preez e Nick Thornton, p. 271	
Krzysztof Grajper, p. 272	
Vadim Stein, p. 272	
I luoghi della danza, p. 273	
Cristian Larson, p. 273	
David LaChapelle, p. 274	
Alan Masferrer, p. 274	
Young Replicant (Alex Takacs), p. 275	
Alison Goldfrapp, p. 277	
Daniel Askill, p. 278	
Holly Blakey, p. 281	
<i>Videodanza in videomusica</i> , p. 284	
Mira Loew, David Altweger, p. 284	

Boris Seewald, p. 285	
David Dutton, p. 285	
<i>Music video e danza in rotoscope</i> , p. 288	
Boris Seewald, p. 288	
Capitolo 4	290
<i>Screendance e fashion movie</i>	290
<i>Danza contemporanea e fashion movie</i> , p. 291	
Édouard Lock, p. 291	
Tell No One, p. 291	
Kathryn Ferguson, p. 293	
Holly Blakey, p. 295	
Johnny Hardstaff, p. 296	
<i>MOVEment</i> , p. 296	
Jacob Sutton, p. 297	
Ruth Hogben, p. 297	
Warren du Preez, Nick Thornton Jones, p. 298	
Kevin Frilet, p. 299	
<i>Showstudio: fra videodanza e videoarte</i> , p. 300	
Nick Knight, p. 300	
Laura Falconer, p. 301	
Jez Tozer, p. 301	
Jon Jacobsen, p. 301	
Capitolo 5	304
<i>Screendance e serie televisive</i>	304
<i>Fame (Saranno famosi)</i> , p. 304	
<i>Room 104</i> , p. 305	
Capitolo 6	311
<i>Screendance e animazione digitale</i>	311
Rebecca Allen, p. 312	
<i>Il movimento campionato: Ed Tannenbaum</i> , p. 312	
<i>Danza in motion capture</i> , p. 314	
N+N Corsino, p. 314	
Open Ended Group, p. 316	

Universal Everything, p. 318	
<i>Ritorno al punto: danze particellari</i> , p. 321	
Daniel Franke, Cedric Kiefer, p. 321	
Martine Époque, Denis Poulin, p. 323	
Michael Gugger, p. 324	
<i>Fra naturale e artificiale</i> , p. 326	
Vincent Britz, p. 326	
Adrien Servadio, p. 327	
<i>Music video e danza animata digitale</i> , p. 328	
Rebecca Allen, p. 328	
Danze macabre digitali, p. 329	
Corpi in trasformazione, p. 331	
Dom & Nic, p. 331	
Michael Gugger, Arthur Valverde, p. 332	
Ryan Staake, p. 333	
<i>Timeline delle opere analizzate</i>	337
<i>Riferimenti bibliografici</i>	352
<i>Indice dei nomi citati</i>	357

## *Introduzione*

### *Screendance*

Con il termine screendance (letteralmente: danza su schermo, evidenziando il fatto che in inglese il termine screen si riferisce sia allo schermo cinematografico sia al monitor video) si intende definire un'opera audiovisiva, realizzata su qualsiasi supporto, che abbia come oggetto la danza. Esso raccoglie, come una sorta di “macroinsieme”, altri termini che sono stati usati per indicare lo stesso oggetto audiovisivo: film dance, dance film, dance movie, videodance (in italiano: film di danza, videodanza) e altri ancora.

Di fatto, se questi ultimi termini pongono l'accento sul supporto usato (pellicola o video), la parola screendance preferisce inserire il soggetto principale di questo genere audiovisivo, la danza, nell'orbita delle immagini in movimento, senza più specificare la tecnologia usata. In questo modo si amplia il più possibile l'orizzonte di azione degli artisti anche a quegli eventi in cui la danza collabora dal vivo con il video, attraverso scenografie fatte di immagini sempre più spesso interattive rispetto ai movimenti del o dei performer, o a quei linguaggi che abbandonano la formula del singolo schermo per esprimersi attraverso, per esempio, le videoinstallazioni o il videomapping.

Questo testo affronta il tema della screendance articolandola attraverso tre dimensioni interconnesse: storica, tecnologica e di genere. I protagonisti di qualsiasi storia di qualunque espressione artistica sono solo ed esclusivamente gli artisti: dalla visione delle loro opere, sogni e visioni può derivare un pensiero teorico. Dalla lettura analitica e dall'interpretazione dei loro testi si può scrivere una teoria, e non viceversa. La dimensione storica quindi è fondamentale per rintracciare innanzitutto il percorso di un linguaggio, di un'estetica, e in seconda istanza per inserire nel giusto contesto alcune esperienze specifiche. Artisti che diventano punti di riferimento importanti non sono solitarie esplosioni in mezzo a un deserto, ma talenti che crescono in un terreno reso fertile da altre realtà. E qualunque ambito artistico non è un territorio dominato da poche esperienze, ma un mondo

affollato di proposte, tendenze, sperimentazioni, tentativi, approcci anche molto differenziati.

Esprimersi significa adottare una tecnica: le tecnologia dell'immagine e del suono in movimento è lo strumento principale attraverso il quale fissare su supporti più o meno duraturi la propria estetica, in questo caso concentrata sull'utilizzo del corpo danzante, che si poggia necessariamente sulla costruzione di un linguaggio. Nonostante la parola *screendance* voglia riunire in un unico termine tutte queste esperienze artistiche oltrepassando la distinzione fra varie tecniche, è pur vero che esiste una storia della tecnologia nella quale si sono succeduti formati e approcci differenti: pellicola, video, video digitale, animazione tradizionale e digitale. Alcuni artisti hanno costruito il proprio linguaggio basandosi sulle caratteristiche, sulle capacità e sui limiti delle tecnologie che hanno scelto per esprimere al meglio il proprio linguaggio. Il rapporto biunivoco fra tecnologia e linguaggio è quindi in molti casi fondamentale per poter costruire un'estetica, per cui l'evoluzione storica delle tecnologie ha rappresentato al contempo un'evoluzione di linguaggi che non può essere sottovalutata.

Per questi motivi la struttura di questo libro è costituita dall'analisi di una vasta area rappresentata dai nomi degli artisti, registi, videoartisti, coreografi-registi che dagli inizi degli anni Venti ad oggi hanno sperimentato e continuano a sperimentare l'affascinante connubio fra corpo, danza, immagine, suono e movimento. Questo territorio ha una mappa: l'indice del libro che dispiega la sua struttura stessa e che vuole aiutare il lettore fin da subito a rintracciare "a colpo d'occhio" i nomi degli artisti che sono diventati i protagonisti di quest'area espressiva, inseriti nel loro contesto storico, tecnologico e di genere. Per scoprire che alcuni autori viaggiano liberamente da un genere all'altro, che non realizzano solo opere di *screendance*, ma anche video musicali o di *fashion movie*. O che alcuni artisti, muovendosi fra pellicola e video, hanno mutato più o meno radicalmente il loro linguaggio, mettendosi "in ascolto" della tecnologia che hanno usato. O che la tecnologia digitale, in particolare l'animazione in computer grafica, è una tecnica che attraversa la storia della *screendance* fino a trovare il suo compimento nell'ambito dei *music video*. Tutto questo per analizzare il mondo della *screendance* per come è: vasto, variegato, vitale e mutevole.

All'interno dell'area della *screendance* risiedono molte modalità differenti di rappresentazione audiovisiva della danza, che qui verranno elencate e che,

come tutte le classificazioni, non sono utili a ingabbiare le scelte artistiche in “celle” rigidamente separate, ma a individuare delle scelte di linguaggio che possono corrispondere a dei “sotto-insiemi”, alcuni dei quali saranno l’oggetto privilegiato di analisi di questo testo.

Data la quantità sterminata di opere audiovisive realizzate su questo tema, alcune scelte verranno fatte solo per motivi di spazio, mentre altre per ragioni che riguardano il sottotitolo di questo testo, ovvero la parola “sperimentazione”. Questo libro approfondirà in maniera privilegiata quelle esperienze che costituiscono un “primo seme” di alcuni generi, quindi per sua natura innovativo (come la documentazione potenziata o rilocata) ma in modo particolare quelle opere dove il legame fra l’atto performativo della danza e il linguaggio audiovisivo crea un rapporto di necessità biunivoco, nel nome, appunto, della sperimentazione: provare, da un lato, ma soprattutto cercare linguaggi nuovi, contaminazioni, e trasformare la “danza in immagini in movimento” in qualcosa di specificamente audiovisivo che vada al di là della funzione, sia pure complessa, della documentazione.

### *Le differenti forme della screendance*

Come è naturale immaginare, la prima forma di collaborazione fra un evento performativo e le immagini in movimento è la documentazione. In questo caso si possono individuare varie possibilità.

#### *– La captazione*

La pura e semplice ripresa, sia in pellicola sia in video, di un evento di danza. Senza alcun tipo di montaggio, questo tipo di documentazione “cattura”, appunto, l’atto coreografico con l’intento di essere un puro e semplice documento audiovisivo di una particolare performance. In questi casi l’evento coreografico può essere eseguito apposta per la camera<sup>1</sup>, ma il più delle volte si tratta di documentazioni di performance dal vivo, con il pubblico presente.

#### *– La documentazione potenziata*

Si tratta di opere in cui il linguaggio video-cinematografico, in particolare l’articolazione di piani e di campi e il montaggio, producono una documentazione

<sup>1</sup> In questo libro si userà il termine “camera”, come in inglese, intendendo qualsiasi tipo di mezzo di ripresa, dalla cinepresa alla videocamera.

più complessa della precedente. L'evento coreografico viene ripreso appositamente per la camera, mantenendo intatti la durata, la coreografia e la scenografia dello spettacolo originale, sfruttando diverse modalità di ripresa, e utilizzando infine il montaggio per organizzare il materiale audiovisivo. Di solito in questo tipo di documentazioni, pur avendo una varietà di campi e di piani, il punto di vista della camera è sempre frontale, offrendo allo spettatore audiovisivo un surrogato dello sguardo del pubblico teatrale, a patto, ovviamente, che lo spettacolo originale sia concepito per una visione tradizionalmente frontale.

– *La documentazione rilocata*

Come si vedrà in seguito, questa è una modalità molto sfruttata dai coreografi che diventano registi. In questo caso si tratta di una documentazione potenziata dove la scenografia originale, o il luogo originale dove viene eseguito l'evento coreografico, vengono sostituiti da un altro ambiente, sia esso interno o esterno. In questo caso l'evento coreografico originale si confronta con l'architettura, la dimensione urbana o il mondo della natura.

– *La documentazione creativa*

In questo caso la documentazione dell'evento coreografico produce un'opera audiovisiva che si discosta dalla funzione di "testimonianza" dallo spettacolo originale, per produrre una sorta di ibrido fra una documentazione potenziata e un'opera di screendance vera e propria. Questo sottogenere appartiene soprattutto alla stagione dell'incontro tra la videoarte e la danza, che produce opere di videodanza la cui origine possono essere delle riprese di documentazione di un evento coreografico, ma il cui risultato, soprattutto grazie alla possibilità di rielaborare elettronicamente o digitalmente il materiale originale, è un'interpretazione audiovisiva dell'evento stesso.

– *Il documentario sulla danza e il documentario di danza*

Il documentario sulla danza è un genere prettamente televisivo, in alcuni casi sperimentato da registi o videoartisti in senso non tradizionale. Il documentario di danza invece è una sorta di interpretazione di questo genere, nella quale la narrazione è gestita direttamente da eventi coreografici ripresi.

– *La screendance*

La screendance è un'opera audiovisiva realizzata con tecnologie diverse (dalla pel-

licola al video alla computer grafica) che ha come oggetto un evento coreografico realizzato appositamente per la camera, o già esistente, ma che viene interpretato dal linguaggio audiovisivo in modo tale da risultare autonomo dall'evento originale. Come si è accennato prima, nella screendance il rapporto fra evento coreografico e linguaggio audiovisivo è legato da un vincolo di *necessità*: “quella” danza può essere mostrata solo grazie all'utilizzo del mezzo cinematografico o video (sia esso analogico o digitale).

Inutile dire che anche in questo caso, grazie alla libertà degli artisti, le possibilità di lavorare con le immagini la “materia grezza” di un evento coreografico originale o non, producono delle inevitabili osmosi con il concetto generale della documentazione e in particolare con l'idea della rilocazione. In generale si può sostenere che in un'opera di screendance il pubblico osserva un evento coreografico come mai potrebbe farlo dal vivo, per i motivi più disparati: per i punti di vista adottati, per le rielaborazioni elettroniche o digitali, o per la natura stessa dell'evento coreografico traspunto in immagini, che sarebbe impossibile eseguire dal vivo. All'interno della screendance la modalità della rilocazione può essere usata per trovare ambienti specificamente utili alla presenza dei performer.

– *Videoinstallazioni*

La videoinstallazione è una forma di espressione tipica della videoarte e della New Media Art e spesso può avere come oggetto la danza. Si tratta di una sorta di potenziamento dell'idea di screendance, che necessariamente si fruisce su un unico schermo, che sfrutta la possibilità di esporre in uno spazio un numero indefinito di oggetti, come monitor e videoproiettori.

– *Videomapping*

Anche in questo caso si entra in un territorio abitato dalla videoarte e dalla New Media Art: si tratta di proiezioni effettuate su superfici non convenzionali quali edifici, costruzioni architettoniche di vario tipo e qualsiasi tipo di forma che non sia il tradizionale schermo cinematografico, aventi come oggetto la danza.

– *Videoscenografie*

Il linguaggio audiovisivo viene utilizzato per generare materiale utile a sostituire la scenografia classica o a interagire direttamente con l'evento coreografico stesso.

In questo testo verranno esclusi dall'analisi alcuni dei generi sopra descritti: la captazione, perché di fatto questo tipo di documentazione vuole essere un puro e semplice documento utile per "fermare nel tempo" un particolare evento coreografico; il documentario sulla danza, perché raramente si riscontrano scelte sperimentali di linguaggio; le videoinstallazioni, le videoscenografie e il videomapping, perché il discorso si allargherebbe in maniera poco gestibile, e perché le scelte di linguaggio interne alle immagini (non al modo in cui vengono offerte al pubblico) non si discostano molto da quelle della screendance a schermo singolo; le videoscenografie: sempre per problemi di spazio ma soprattutto perché esistono altri testi che affrontano questa materia, e che sono indicati in bibliografia.

Una parentesi doverosa va fatta per quello che riguarda il musical, un genere che non verrà trattato in questo libro. Il motivo non risiede nel fatto che il musical non ha mai attuato sperimentazioni dal punto di vista linguistico o non ha mai intrapreso collaborazioni con il mondo della danza contemporanea, anzi, ma perché anche in questo caso c'è un'ampia letteratura al riguardo, e soprattutto perché in questo ambito la danza, pur essendo importante, non costituisce l'ossatura centrale attorno alla quale costruire l'intero film che per svolgere la sua funzione narrativa necessita di parti recitate e cantate.

In definitiva: questo testo si concentra sulla screendance affrontata nelle sue varie articolazioni tecnologiche (film, video analogico, video digitale, computer grafica) e la sua diffusione in altri generi audiovisivi. Il testo è diviso in sei sezioni: cinema di danza, videodanza, screendance e music video, screendance e fashion movie, screendance e serie tv, infine screendance e animazione digitale.

All'interno di queste sezioni si cercherà il più possibile di analizzare autori e opere in ordine cronologico. In alcuni rari casi si parlerà in un unico paragrafo di autori che hanno lavorato sia in pellicola sia in video, per non frammentare troppo la loro presenza all'interno del testo.

In generale, per avere una visione cronologica corretta della storia della screendance, il lettore troverà alla fine del testo una Timeline di tutte le opere citate, in modo tale da poter fare gli opportuni collegamenti anno per anno.

*Risorse web*

Dal momento che è fondamentale per il lettore poter visionare le opere citate, nel testo verranno citate tutte le fonti web ufficiali disponibili: siti degli artisti e materiali disponibili in vari portali video. Anche se la quasi totalità delle opere analizzate sono visionabili, integralmente o come estratti, in vari link dei portali video più importanti come YouTube e Vimeo, qui si preferisce, per il rispetto del copyright dei singoli artisti coinvolti, citare il più possibile solo quelli ufficiali. In assenza di questi ultimi verranno indicati i Dvd di riferimento.

Esistono due siti dove il lettore può farsi un'idea generale dell'ampio spettro produttivo della screendance. Il primo è un sito interamente dedicato alla screendance, gestito dal Centre de Vidéodanse de Bourgogne (Franck Boulège e Marisa C. Hayes): <https://www.numeridanse.tv/accueil>.

Il secondo è Ubuweb, e la sua pagina dedicata alla danza: <http://www.ubu.com/dance/>. Questo sito non ospita solo ed esclusivamente materiali ufficialmente autorizzati, ma è diventato col tempo un punto di riferimento per studiosi e appassionati.

## Capitolo 1

### *Dance film: il cinema di danza*

#### *La danza delle forme*

Léopold Survage scrive nel 1914:

Una forma astratta [...] trasformandosi nel tempo, percorre lo spazio: incontra altre forme in via di trasformazione; si combinano insieme ora camminando fianco a fianco, ora combattendo fra loro o danzando seguendo il ritmo imposto di una certa cadenza [...]<sup>1</sup>.

Oskar Fischinger nel 1921: «Prima un inizio tranquillo. Punte di bastoni cominciano a danzare lentamente, ritmicamente, e ad alzarsi gradualmente sino a metà dell'immagine [...] Ora comincia una danza animata, un leggerissimo saltellare ed innalzarsi»<sup>2</sup>.

Germaine Dulac nel 1927:

Il movimento non è solo lo spostamento, ma anche, e soprattutto, l'evoluzione, la trasformazione [...] perché il movimento e i ritmi sono, in ogni caso, anche nell'incarnazione più materiale e significativa, l'intima e l'unica essenza dell'espressione cinematografica. Evoco una danzatrice! Una donna? No. Una linea saltellante in base a ritmi armoniosi<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Oskar Fischinger, *R.2*, in Paolo Bertetto (a cura di), *Il cinema d'avanguardia 1910-1930*, Marsilio Editori, Venezia, 1983, p. 308.

<sup>2</sup> Léopold Survage, *Il ritmo colorato*, in Paolo Bertetto (a cura di), *Il cinema d'avanguardia 1910-1930*, cit., p. 149.

<sup>3</sup> Germaine Dulac, *Dal sentimento alla linea*, in Paolo Bertetto (a cura di), *Il cinema d'avanguardia 1910-1930*, cit., p. 153.

Gli inizi della storia del cinema rappresentano un affascinante viaggio condotto da pionieri che hanno considerato questo strumento innanzitutto come un linguaggio da sperimentare. Artisti, soprattutto pittori di formazione astratta, si sono avvicinati a questo nuovo (per l'epoca) medium spinti dalla radicale volontà di allontanarlo dalle "volgari" tentazioni della rappresentazione teatralizzata del mondo naturale, a favore di una visione pura, assoluta, intrinsecamente tecnologica, di una realtà che sta altrove: nel nostro cervello, nel mondo dei sogni, nella vista stessa della macchina.

Pittori astratti, come Léopold Survage, intuiscono che il cinema può mettere in movimento le forme statiche, e quindi aggiungere la categoria del tempo all'interno delle forme pittoriche, una dimensione in alcuni casi già evocata dai dipinti stessi, ma ora realizzabile fisicamente e squadernabile di fronte agli occhi dello spettatore. Survage non riuscirà a realizzare la sua idea, ma ben presto altri pittori, come Viking Eggeling, Walter Ruttmann e soprattutto Oskar Fischinger, l'artista che lavorerà più di tutti gli altri nel costruire un'estetica complessa intorno all'idea di cinema astratto, riusciranno nell'intento, definendo il loro lavoro "cinema assoluto". La spinta delle avanguardie scuote tutta l'Europa, e anche la Francia ne viene coinvolta, complice soprattutto l'avvento del movimento surrealista che produce un suo cinema e dei suoi autori; primi fra tutti Luis Buñuel e Salvador Dalí, e in seguito, tra gli altri, Germaine Dulac, autrice di film non astratti, ma sempre "puri", svincolati dalle regole della narrazione e della rappresentazione classiche.

In tutte e tre le citazioni riportate sopra, il termine "danza" e il verbo "danzare" vengono usati più volte, come un lapsus profondamente significativo, per esprimere sinteticamente un concetto piuttosto complesso: la macchina-cinema permette, grazie al movimento impresso alle immagini stesse (e non solo alle immagini del mondo), di far danzare *le forme*. E se Germaine Dulac nel suo saggio descrive un processo associativo tipicamente surrealista, allo stesso tempo svela un pensiero intimamente legato all'astrattismo: dietro ogni forma apparentemente non riconoscibile esiste un oggetto di riferimento o, come in questo caso, un *corpo*. Una forma astratta che si muove sullo schermo è in realtà un corpo che danza. Il cineasta coordina le forme nello spazio e nel tempo: è un coreografo di immagini.

Oskar Fischinger<sup>4</sup> trasforma molto chiaramente questi concetti in im-

<sup>4</sup> <http://www.oskarfischinger.org/>.

magini, anche e soprattutto perché, a differenza di molti altri pittori-cineasti astratti, affronta l'avvento del sonoro come un processo inevitabile di cui approfittare e non da demonizzare come una concessione ai gusti del pubblico. La prima serie di opere che il cineasta realizza sono tutte intitolate *Studie* seguito da un numero progressivo. L'apparente semplicità di questo termine suggerisce una interessante varietà di significati: l'approfondimento teorico, la composizione musicale, il progetto di un quadro o (appunto) di una coreografia, infine il luogo dove l'opera viene ideata e costruita.

Si tratta di cortometraggi musicali dove una serie di semplici figure astratte bianche su sfondo nero si muove nello spazio al ritmo della colonna sonora. Per fare solo un esempio, in *Studie nr. 5* (1930)<sup>5</sup>, Fischinger organizza delle complesse orchestrazioni visive dove la massa di segni usata viene divisa in gruppi, ognuno di questi preposto a muoversi a sincro rispetto a un particolare strumento musicale. Si tratta, insomma, di organizzare delle vere e proprie coreografie di forme astratte in cui il movimento delle immagini nello spazio si innesta saldamente al ritmo non solo della musica, ma dei singoli strumenti. Non c'è alcuna intenzione da parte di Fischinger di aggiungere una pur vaga apparenza antropomorfa ai semplici segni usati, ma di fatto, guardando nel dettaglio, un riferimento grafico al movimento di alcune parti del corpo (soprattutto braccia e gambe) può essere riscontrato in molte delle sue opere. In generale, la sinuosità data alle linee che si muovono a tempo di musica spesso richiama la mobilità di una struttura umana o animale molto semplificata.

Movimento, ritmo, velocità: la sostanza del cinema è fatta di questi elementi, e non di narrazione tradizionale o di descrittività pittografica. Un altro elemento importante da sottolineare è che la quasi totalità dei cineasti astratti adotta la tecnica dell'animazione per realizzare le loro opere. Il "passo uno", o stop-motion, o il vero e proprio disegno animato, conferiscono il movimento agli oggetti o alle forme astratte, e diventano, di fatto, i coprotagonisti delle opere stesse, il linguaggio di riferimento intorno al quale sperimentare, misurarsi, creare la propria personale estetica. Non è un caso quindi che non l'avvento del digitale, la computer grafica diventi un'altra tecnologia (e linguaggio) di riferimento per chi vuole lavorare visivamente con la danza e sulla danza.

Poco prima dell'avvento del sonoro ottico<sup>6</sup>, nel 1924, mentre alcuni ci-

<sup>5</sup> Estratto: <https://vimeo.com/258726727>.

<sup>6</sup> Per sonoro ottico si intende l'esistenza di una pista audio stampata su pellicola.

neasti sperimentali promulgano il loro cinema astratto, il pittore cubista Fernand Léger, in collaborazione con l'operatore Dudley Murphy e il musicista Georges Antheil, realizza uno dei capolavori del cinema d'avanguardia degli anni Venti: *Ballet mécanique*<sup>7</sup>. Il titolo è già di per sé significativo: questo film è, appunto, un balletto meccanico, una danza robotica, una coreografia di oggetti che spesso diventano antropomorfi e di corpi che diventano macchine grazie alla tecnologia cinematografica.

In questo film, non realizzato con “segni in movimento” ma con riprese dal vero, si affaccia nel mondo della “danza delle forme” un nuovo coreografo: non più il regista, o l'animatore, ma il montaggio. L'opera è una vorticoso orchestrazione di una serie di suggestioni visive: dettagli sezionati del viso della modella Kiki De Montparnasse, musa di Man Ray e del movimento dadaista; strumenti meccanici che richiamano visioni antropomorfiche; gambe di manichini che si animano; movimenti quotidiani, come quello di una panettiera che sale le scale, che vengono montati, come si direbbe oggi, in loop, a simulare una coreografia meccanica scaturita dalla tecnologia filmica; ombre di corpi che si agitano su giostre in continuo movimento; l'animazione di una sagoma in stile cubista di Charlie Chaplin.

In *Ballet mécanique* è il film stesso che diventa un corpo che danza attraverso l'azione del montaggio: i meccanismi, i manichini, la città stessa diventano entità organiche coreografate, mentre i corpi “reali” (e le loro ombre) diventano robot. Parafrasando il testo di Germaine Dulac, se il movimento e il ritmo costituiscono gli elementi essenziali dello statuto del cinema, si può dire con questo film di Léger che il cinema stesso è danza (meccanica). Che la ricerca della purezza e dell'assoluto del linguaggio del cinema risiede nella danza.

Nel frattempo un artista visivo profondamente contaminato con le correnti delle avanguardie dei primi del Novecento sta lavorando su un'estetica coreografica dove astrazione e modernità si fondono nella creazione di costumi e scenografie futuristiche: Oskar Schlemmer<sup>8</sup>. Pittore e designer tedesco, insegna nella celebre scuola Staatliches Bauhaus<sup>9</sup>, dove con un gruppo di stu-

<sup>7</sup> Di *Ballet mécanique* esistono varie copie, anche molto diverse fra di loro: una versione interessante per il lettore, anche e soprattutto perché è stata ricostruita la colonna sonora originale di Georges Antheil, è quella presente nel Dvd *Experimental Cinema of the 1920s and '30s*, Kino Video.

<sup>8</sup> <https://www.bauhaus100.com/the-bauhaus/people/masters-and-teachers/oskar-schlemmer/>

<sup>9</sup> <https://www.bauhaus.de/de/>.

denti comincia a lavorare su un modello di spettacolo coreografico innovativo e rivoluzionario. I danzatori, grazie a complessi costumi che si configurano a volte come vere e proprie protesi tecnologiche, diventano oggetti robotici inseriti in scenografie astratte. Lo spazio e il corpo sono sempre in stretta relazione. Il suo spettacolo più noto, *Triadisches Ballet* del 1922, su musiche di Paul Hindemith<sup>10</sup>, ha un grande successo di pubblico e influenza, ancora oggi, tutti quegli artisti visivi che considerano il movimento del corpo una “danza delle forme”.

### *Gli albori del film di danza*

Mentre artisti e cineasti d'avanguardia sperimentano territori estremi, dall'“altra parte”, in quel cinema descrittivo da loro tanto odiato, la figura del corpo danzante comincia a farsi strada, testimone di una naturale curiosità nei confronti di un performer che non parla ma che è in grado di comunicare attraverso i suoi gesti emozioni, piccole narrazioni, stati d'animo. Il cinema muto è pieno di corpi in movimento, ma i registi preferiscono affidarsi ad attori che provengono dal teatro, piuttosto che a danzatori. Prediligono grandi gesti, occhi sgranati e visi forzatamente espressivi alla coreografia. La danza c'è, ma non diventa quasi mai protagonista, a meno che essa stessa non abbia un contenuto fortemente visivo.

### *Marie Louise Fuller*

Marie Louise Fuller (in arte Loïe Fuller o La Loïe), pur non avendo una formazione coreografica, impara il mestiere della danza in vari vaudeville, circhi e teatri di varietà. Volendo intraprendere una carriera solista, e forte di una solida esperienza tecnica maturata nei contesti sopra citati, inventa nel 1891 una sua personale coreografia intitolata *Serpentine Dance* che consiste nell'esibirsi con degli enormi e complessi vestiti colorati, manovrati da bastoni fissati alle mani, illuminati in modo tale da creare dei suggestivi e per l'epoca inusuali effetti visivi. Dal vivo le esibizioni di Louise Fuller appaiono come degli affascinanti giochi di luce governati da un corpo che ora somiglia ad una farfalla, un'onda d'acqua, o che più semplicemente crea *forme astratte colorate* in movimento che possono essere interpretate dal pubblico nei più svariati

<sup>10</sup> <https://www.hindemith.info/de/home/>.

modi. La potenza visionaria dell'astrazione e la presenza di un corpo reale si fondono in maniera indissolubile, creando un ibrido difficile da classificare e un'idea di danza assolutamente innovativa per l'epoca.

I pionieri delle origini del cinema, alla costante ricerca di qualcosa da riprendere con le loro attrezzature, intercettano quasi subito le potenzialità di questa coreografia che trasforma in immagine luminosa il corpo della danzatrice. Nel 1895 William Dickson e William Heise dirigono, prodotti da Thomas Edison, *Annabelle Serpentine Dance*, dove, come esplicitato dal titolo, la coreografia è eseguita dalla danzatrice Annabelle Whitford Moore, mentre nel 1897 i fratelli Lumière producono *Danse serpentine*, dove la danzatrice è interpretata da Leopoldo Fregoli<sup>11</sup>. L'elenco dei cineasti che fissano su pellicola la "Danza Serpentina" è piuttosto lungo, fino a toccare nel 1899 Georges Méliès<sup>12</sup>. Purtroppo in nessuno di questi cortometraggi compare Louise Fuller, segno che la natura "tecnologica" della coreografia originale è facilmente replicabile, ma soprattutto che l'interesse scatenato nello sguardo di coloro che stanno costruendo il linguaggio del cinema è notevole e non si ferma alla semplice rappresentazione di un corpo danzante metamorfico.

### *Danza e natura*

Presto nasce l'esigenza di creare strutture narrative intorno all'immagine del performer. La fine dell'Ottocento e gli inizi del Novecento sono fortemente segnati dalla presenza di Isadora Duncan nel ruolo di promotrice di una forte rottura con gli stilemi della danza classica. Le "danze libere" della coreografa statunitense slegano i corpi dai tradizionali costumi, soprattutto dalle scarpe da punta, e costruiscono un immaginario da Arcadia perduta, dove si recupera l'iconografia di un'antica Grecia posseduta dallo spirito di Dioniso: piedi nudi, vestiti comodi, posizioni (per l'epoca) scomposte, corpi in preda a una sorta di una nuova possessione. Il teatro "al chiuso" non è il luogo più adatto per esprimere questo nuovo modello coreografico: la natura, l'acqua, gli alberi diventano il nuovo palco dove esprimere la libertà dei corpi. La ricchissima documentazione fotografica (e in minima parte cinematografica) di questo fenomeno costruisce un immaginario duraturo e che molto cinema di danza riprende e reinterpreta in chiave narrativa.

<sup>11</sup> Alcune fonti attribuiscono a Fregoli la regia di questo cortometraggio: nel Catalogo Lumière è indicato solo come interprete. <https://catalogue-lumiere.com/danse-serpentine-i/>.

<sup>12</sup> <https://www.thegeorgesmeliessproject.org>.

*Charles Allen, Francis Trevelyan Miller*

Nel 1916 Charles Allen e Francis Trevelyan Miller realizzano *Diana the Huntress*<sup>13</sup>, un mediometraggio di mezz'ora, dove l'immaginario di Isadora Duncan trova il suo pieno compimento, assumendo una carica pop e per certi aspetti, non si sa quanto consapevolmente, kitsch. Il mediometraggio rappresenta il tentativo di costruire un'architettura narrativa che si appoggia sulla mitologia latina (ma Diana e Artemide sono fondamentalmente la stessa divinità, quindi l'origine del mito è greca) catapultata nella modernità del linguaggio cinematografico ai suoi esordi. Così Diana, inserita in sovraimpressione su una mezzaluna, lancia una freccia verso il fuori campo e iniziano varie scene in cui gruppi di Ninfe danzano all'aperto, fino all'arrivo di Pan e all'incontro con Apollo, entrambi interpretati da Paul Swan, uno dei primi danzatori a comparire sulla scena dei film di danza.

*Emlen Etting*

Nel 1933 Emlen Etting, pittore, scultore e cineasta, realizza *Oramunde*, un cortometraggio liberamente ispirato al dramma simbolista *Pelléas et Mélisande* di Maurice Maeterlinck (1892), storia dell'amore proibito fra Mélisande, sposa del fratello di Pélleas, e quest'ultimo. Il tema del doppio viene sviluppato in maniera suggestiva da Etting architettando un'opera in cui i due poli sono rappresentati dalla danza di Mélisande, interpretata da Mary Binney Montgomery, e dall'ambiente naturale che la circonda. La protagonista è visualizzata come una figura femminile completamente ricoperta da un lungo strascico bianco che copre tutto il corpo, viso compreso, trasformandola in una sorta di spettro, o forse, meglio, un lungo segno astratto bianco che compone diverse figure nello spazio.

La natura è dominata dalla presenza dell'acqua, un elemento che acquista sempre più importanza nella produzione di film di danza. In questo caso il continuo alternarsi a livello di montaggio fra le immagini delle onde del mare e le evoluzioni coreografiche di Mélisande producono un'associazione piuttosto semplice ma efficace: il corpo della danzatrice e il suo lungo velo raffigurano l'elemento acquatico sempre in movimento, le sue onde, il suo essere in metamorfosi costante. Ma il rapporto fra la danzatrice e il mare si

<sup>13</sup> I cortometraggi citati in questo paragrafo sono inseriti nel Dvd *Viva la dance-The Beginnings of Ciné-dance* nel cofanetto *Unseen Cinema. Early America Avant-Garde Film 1894-1941*, Image Entertainment.

trasforma in una sorta di lotta; man mano che i suoi movimenti si fanno più disperati e violenti, le onde del mare si ingrossano e diventano tempesta: il finale del cortometraggio mostra Mélisande che tristemente si avvicina alla riva, dove l'aspetta una barca con una figura, coperta da un velo nero, che la porta via, con un chiaro riferimento alla figura di Caronte e al finale tragico del dramma di Maeterlinck.

Apparentemente in questo cortometraggio vi sono gli elementi tipici dell'immaginario di Isadora Duncan, ma di fatto Etting compie uno scarto interessante: innanzitutto la natura non è più semplicemente il "set" privilegiato alternativo al palco, ma un agente narrativo che ha un ruolo preciso: quello di essere l'antagonista di Mélisande. È una natura feroce, simbolo di una tragedia che non può che risolversi nella morte della protagonista, trascinata via, appunto, dalla scialuppa di Caronte. Al contempo il velo che la danzatrice indossa non le permette di esprimersi "liberamente" anzi, sembra un impedimento, a volte addirittura un gabbia: nel corso del cortometraggio si strappa, rimane incastrato fra gli elementi naturali, costringendo il corpo a forzare i movimenti, come se volesse disperatamente uscire da un costume imposto dal destino. Il velo sembra più che altro un sudario, l'anticipazione di una fine che non può essere evitata, così come la lotta che il corpo intraprende contro le forze della natura è decisamente impari.

In questo cortometraggio è anche chiara la tendenza di Etting a spingere, a livello visivo, il corpo del performer nel territorio dell'astrazione, e non solo più in quello del mito o del sovrannaturale. Vedremo che molti film di danza sperimenteranno varie strategie per esaltare questo fattore.

### *Dudley Murphy*

In questi anni si affaccia un altro regista che realizza opere legate alla danza. È una presenza importante perché sarà in seguito il coautore del capolavoro del cinema d'avanguardia, *Ballet mécanique*: Dudley Murphy. Prima di conoscere a Parigi Fernand Léger, egli realizza, non a caso, due film di danza. Il primo è *the Soul of the Cypress*<sup>14</sup>, del 1920, dove la parte coreutica è affidata alla moglie del regista: Chase Harringdine, un'attrice in realtà. In questo cortometraggio l'immaginario "arcadico" di Isadora Duncan acquista una forma più matura soprattutto grazie allo straordinario talento fotografico di

<sup>14</sup> I cortometraggi di danza di Dudley Murphy sono presenti nel medesimo Dvd.

Murphy. Il paesaggio è ritratto quasi sempre in controluce, con il mare sullo sfondo con un trattamento che conferisce alle immagini uno stile pittorico molto suggestivo. Ogni inquadratura è una vero e proprio quadro, e l'influenza del movimento del pittorialismo fotografico è qui molto evidente.

La narrazione si poggia sempre su degli spunti mitologici trattati però da Murphy con maggiore libertà: una Driade imprigionata in un cipresso viene risvegliata da un suonatore di flauto che si innamora di lei; ma ella è destinata a tornare all'interno dell'albero, così il musicista si getta nel mare per trasformare la sua canzone in un suono eterno che accompagnerà per sempre l'"anima" del cipresso. Anche in questo caso l'armamentario degli "effetti speciali" dell'epoca viene applicato soprattutto all'immagine del performer, che appare e scompare dal tronco del cipresso: è interessante notare, come nell'incipit di *Diana the Huntress*, che il corpo danzante è rappresentato come un elemento che ha dei poteri in più rispetto agli altri, che arriva da un'altra dimensione, che può attraversare vari mondi, pur prediligendo quello della natura.

Il secondo cortometraggio di Murphy spinge lo sguardo dello spettatore in un luogo chiuso, ovvero la stanza di un castello. *Danse Macabre* del 1922 è un suggestivo tentativo di abbandonare l'immaginario tipico della "coreografia all'aperto" per addentrarsi in un'altra "icona classica" che riguarda la danza e che attraversa il tardo Medioevo fino a oggi: la danza macabra appunto. Murphy nei titoli di testa definisce questo cortometraggio "A Visual Symphony": la "sinfonia visiva" è un termine adottato da molti cineasti d'avanguardia del cinema muto per indicare due possibilità di ricerca: la prima ipotizza il fatto che il "dato sonoro", assente dal punto di vista tecnico, è in realtà intrinseco al film intenzionalmente muto, grazie al montaggio che ne scandisce il ritmo e alla scelta delle immagini che costituiscono le ipotetiche "melodie visive"; la seconda stabilisce invece un rapporto particolarmente significativo, ovvero produttivo di senso, fra immagini e musica che, se non ancora "fissata" tecnicamente sulla pellicola, viene comunque eseguita dal vivo. Il brano musicale di riferimento di questo cortometraggio è *Danse macabre. Poème symphonique en sol mineur*, op. 40 di Camille Saint-Saëns del 1874.

Anche in questo caso Dudley Murphy, nel cercare di costruire una griglia narrativa intorno dall'idea della danza, miscela abilmente più suggestioni. In questo caso la rappresentazione vera e propria della danza macabra è affidata ai titoli di testa che, come in *Ballet mécanique*, sono realizzati in animazione: una serie di scheletri e di giovani donne si posiziona per costruire il titolo del corto-

metraggio. Con la medesima tecnica il cortometraggio prosegue mostrandoci dei disegni animati della Morte che suona il violino, e due sagome che entrano nel portone di un castello. I due protagonisti (chiamati Giovinezza e Amore, interpretati da Adolph Bolm e Ruth Page, mentre la Morte da Olin Howland) diventano immagini dal vero e tutto il cortometraggio è ambientato in una stanza: i due giovani innamorati danzano, insidiati dalla Morte che apparentemente vince facendo cadere il personaggio femminile, Amore. Ma Giovinezza, danzando fino all'alba, fa entrare la luce del sole, sconfiggendo la Morte e ridando vita all'Amore. Il tema dell'amore e del sacrificio sono costanti per Murphy, il quale combina la tradizione della danza macabra con quella pittorica della "Morte e la fanciulla", solo un pretesto per gestire un flusso narrativo semplice da seguire che affonda in diverse tradizioni iconografiche riconoscibili da un pubblico non esclusivamente interessato alla danza. I cortometraggi di Murphy si avvicinano a una formula di cui parleremo più avanti, i "film danzati", dove la narrazione e la coreografia si intrecciano in modo così stretto da formare un ibrido dove la danza diventa lo strumento principale per raccontare una storia, e quindi il motore primo della narrazione stessa.

Un altro elemento rimarchevole di questo cortometraggio, che testimonia l'attitudine alla sperimentazione di Dudley Murphy, è l'utilizzo della tecnica mista, ovvero la compresenza fra animazione e riprese dal vero, e il continuo uso di sovraimpressioni attraverso le quali la figura danzante della Morte appare e scompare sulla scena. La sovraimpressione, per quanto sia uno strumento largamente usato in questi anni al cinema, diventa lo strumento privilegiato attraverso il quale ragionare sul rapporto fra corpo e spazio cinematografico. In questo caso Murphy tratta la figura della morte come un corpo "virtuale", un terzo danzatore assente dalla scena reale, ma presente nel tessuto della macchina-cinema, capace di gestire lo spazio della scena con dei poteri in più: ogni tanto appare come una figura gigantesca, altre volte si annida in una parte dell'inquadratura, infine compare fisicamente in scena. Come nel suo primo cortometraggio, avere a che fare con una creatura fantastica è utile per poter articolare al meglio il linguaggio cinematografico applicato alla danza.

#### *Coreografie animate: danze macabre e Surrealismo*

La presenza della danza come elemento di linguaggio da sperimentare non coinvolge solo la storia del cinema "dal vero", ma anche quello d'animazione.

In questo modello di cinema la presenza della coreografia è piuttosto diffusa ma incidentale, inserita in contesti generici, grazie anche al fatto che alcuni personaggi che popolano questo genere sono delle “scandalose” cantanti e danzatrici, come Betty Boop di Grim Natwik. Ma al di là degli inevitabili travasi della logica del musical all'interno del cinema animato, non sono molte le produzioni che adottano il linguaggio della danza per costruire per intero la loro architettura portante.

### *Walt Disney*

Curiosamente è ancora l'immaginario della Danza Macabra ad affacciarsi come pretesto iconografico per costruire un cortometraggio animato in bianco e nero di danza. Walt Disney<sup>15</sup> nel 1929 produce *A Silly Symphony. Skeleton Dance*<sup>16</sup>, con i disegni di Ub Iwerks. L'ingresso nel titolo di un'opera d'animazione del termine “danza” è già di per sé significativo: qui non c'è nessuna narrazione che giustifichi la presenza di una coreografia, ma solo movimento puro, la performance di numerosi scheletri che risorgono dalle tombe e si improvvisano musicisti sfruttando gli uni le ossa degli altri. Il risultato comico è assicurato, ma al contempo questo cortometraggio traduce in immaginario pop un'iconografia antica e inquietante, ponendo le basi per molte future reinterpretazioni dell'idea dello scheletro danzante. A conferma del successo popolare di questa suggestione visiva, Ub Iwerks, staccatosi dall'ambiente per lui troppo restrittivo dei Disney Studios, la ripropone senza troppe variazioni, a parte l'aggiunta del colore, nel 1927 col cortometraggio *Skeleton Frolics*.

Walt Disney progetta un'altra opera in cui la danza è importante: nel 1946 contatta il pittore surrealista Salvador Dalí<sup>17</sup> per realizzare un'opera insieme. Il nucleo narrativo ruota intorno alle vicende di una danzatrice che deve liberare lo spirito del suo amato, un giocatore di baseball, imprigionato in una statua: per fare ciò ella sarà costretta a trasformarsi a sua volta in una statua; il tutto viene musicato da una ballata popolare di Armando Dominguez che dà il titolo all'opera stessa: *Destino*<sup>18</sup>. Dalí realizza piuttosto velocemente alcuni bozzetti che costituiscono l'ossatura di un vero e proprio storyboard, ma l'andamento della guerra e l'impegno propagandistico dei Walt Disney Studios provocano

<sup>15</sup> <https://www.thewaltdisneycompany.com/>.

<sup>16</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=vOGhAV-84iI>.

<sup>17</sup> <https://www.salvador-dali.org/en/>.

<sup>18</sup> Walt Disney, Salvador Dalí, *Destino*, Disney Home Entertainment.

un notevole rallentamento del varo di questo progetto, fino al suo definitivo abbandono. Ritrovati casualmente i bozzetti originali, la Walt Disney Company affida nel 2003 all'animatore Dominique Monfery il compito di realizzare il corto rimanendo il più fedele possibile al progetto originale.

In quest'opera la figura della danzatrice viene utilizzata come pretesto per poter fare un viaggio nelle molteplici citazioni ai quadri più famosi di Salvador Dalí, ma soprattutto come vero motore della metamorfosi, un elemento estetico connaturato alla tecnica dell'animazione stessa che qui si incarna in un corpo non a caso femminile. Utilizzare la danza come elemento visivo riferito al cambiamento è una sorta di stilema che si diffonde sempre di più nelle opere che utilizzano la performance coreografica come strumento fondante il linguaggio audiovisivo. La trasformazione dei corpi da statue inanimate a esseri viventi è un processo di metamorfosi di cui la danzatrice è custode, e tutto il gioco di riferimenti, caro alla pittura di Dalí, a oggetti solidi che si trasformano in "figure molli" diventa il palco privilegiato di un corpo che, di nuovo, possiede poteri che altri corpi non hanno. Solo chi è padrone del movimento, chi può animare, ovvero dare "anima" a oggetti solidi e quindi donare a loro la "vita del movimento", può anche decidere di trasformarsi in statua, attestando un potere che è simile a quello di una divinità che può decidere della vita e della morte. Trattandosi di un cortometraggio d'animazione, la figura della danzatrice e il suo potere metamorfico richiamano in maniera specifica la natura stessa del cinema, con un rimando alle teorie dei cineasti sperimentali citate all'inizio del libro. Se il movimento è intrinseco al cinema, qui la danza e l'animazione assumono quasi lo stesso ruolo: trasformano gli oggetti nel tempo, costruiscono da zero immagini e immaginari in movimento, in un'operazione che, insistendo nella trasmutazione dei materiali da solidi a vitali, metaforicamente richiama l'attività dell'alchimista.

### *Le mani che danzano*

Una possibilità specifica del linguaggio cinematografico è rappresentata dal poter lavorare sul dettaglio, in questo caso, di parti del corpo. Inevitabilmente questa suggestione investe anche il mondo del cinema di danza e fin da subito le mani diventano l'oggetto privilegiato di indagine.

*Stella F. Simon, Miklós Bándy (Nicolas Baudy)*

Stella F. Simon, fotografa, e Miklós Bándy (pseudonimo di Nicolas Baudy,

intellettuale e saggista) realizzano nel 1928 *Hände: Das Leben und die Liebe eines zärtlichen Geschlechts* (*Hands: the Nights and Loves of the Gentler Sex*)<sup>19</sup>, un cortometraggio in bianco e nero dove mani anonime compongono delle vere e proprie coreografie a favore di una narrazione incentrata sulla “lotta dei sessi” vista da un’ottica femminile e in alcuni casi femminista, ma anche sulle relazioni fra il gruppo e il singolo. Inizialmente il cortometraggio mostra una serie di mani su sfondo nero, ma ben presto l’opera diventa una suggestiva articolazione fra mani e sfondi a volte elaborati che costruiscono architetture visive grafiche. Diviso in capitoli, ogni episodio è un vero e proprio “quadro” dove i gesti delle mani sono accuratamente orchestrati, e specialmente quando esse si presentano in gruppi la sensazione offerta allo spettatore è di trovarsi di fronte a una vera e propria coreografia. Questo cortometraggio non inaugura solo la sperimentazione sul dettaglio ma anche sul sezionamento del corpo inserito in scenografie “su misura”, creando un mondo microscopico che richiama il palco teatrale delle marionette e quindi il richiamo all’infanzia e al gioco.

Da una massa di mani emerge la possibilità di un “primo incontro” fra una mano maschile e una femminile: la prima inizialmente sembra spinta da sentimenti amorosi, ma ben presto tenta di soggiogare la seconda. Ma ci sono anche mani femminili “single” attorniate da gruppi di mani maschili desideranti, mani che si immergono nell’acqua e rischiano di annegare, mani che tentano di costruire oggetti che si infrangono. Tutto il cortometraggio ruota su un senso di perenne frustrazione dovuta al fatto che, sia singole sia in gruppo, queste parti del corpo non riescono a stabilire fra di loro un rapporto di parità, e quindi l’attitudine alla sopraffazione (del genere maschile su quello femminile, del gruppo sul singolo) determina una situazione in cui nulla si crea e tutto si distrugge.

### *Norman Bel Geddes*

Di natura diversa è il cortometraggio in bianco e nero dello scenografo e architetto Norman Bel Geddes, *Tilly Losch in her Dance of the Hands*, del 1933. Quest’opera testimonia il rapporto stretto esistente fra cinema e fotografia: alla fine degli anni Venti il fotografo Emil Otto Hoppé<sup>20</sup> lavora su una serie di scatti

<sup>19</sup> I cortometraggi citati in questo paragrafo sono inseriti nel Dvd *Viva la dance-The Beginnings of Ciné-dance* nel cofanetto *Unseen Cinema. Early America Avant-Garde Film 1894-1941*, Image Entertainment.

<sup>20</sup> <https://www.eohoppe.com/index/G0000uDIFZAra2Ag>.

delle mani di Tilly Losch (Ottilie Ethel Losch), attrice e danzatrice, e il cortometraggio di Geddes risulta quasi una “messa in movimento” di quell’idea.

La cinepresa segue le evoluzioni di Tilly Losch concentrandosi sul movimento delle mani, senza evitare di riprendere il viso o altre parti del corpo. Il vestito nero evidenzia in modo particolare solo le mani e il volto, e il cortometraggio diventa un “duo” fra cinepresa e danzatrice, dove il primo esamina e scandaglia i movimenti della seconda, offrendo al pubblico una visione ravvicinata, privilegiata. Si alternano vari punti di vista: laterali, dall’alto, da dietro la danzatrice, in modo tale da offrire una visione a trecentosessanta gradi della performance; Tilly Losch è inserita in uno spazio nero, quindi le sue mani e il suo viso navigano in uno spazio vuoto come fossero oggetti separati ma legati dalla coreografia che si concentra sui dettagli. Nel cortometraggio si respira anche un’atmosfera di intimità, come se la coreografia fosse pensata esclusivamente per lo sguardo dietro la cinepresa e quindi di rimando per gli occhi del pubblico.

Sta avanzando, a piccoli passi, l’idea che grazie all’“intrusione” della macchina-cinema, forse si possono creare coreografie apposite e specifiche, a “favore di camera”. Il mondo della danza e del cinema si stanno miscelando sempre di più.

### *Maya Deren*

Maya Deren (Eleanora Derenkovskaja) è un personaggio fondamentale per la nascita della screendance vera e propria. Di origine ucraina nasce in una famiglia ebrea colta (il padre è uno psichiatra allievo di Ivan Pavlov, mentre la madre è un’artista) che emigra negli Stati Uniti nei primi anni Venti, adottando il cognome Deren. Appassionata di qualsiasi forma di arte d’avanguardia, è fortemente attratta dalla danza. Negli anni Trenta conosce la compagnia Negro Dance Group di Katherine Dunham, un’antropologa e coreografa afroamericana che lavora su una miscela di stili che affondano le radici nel folk, nei riti di possessione haitiana e nell’esotismo<sup>21</sup>.

Dunham racconta che

Maya Deren avrebbe potuto essere una danzatrice ma per farlo avrebbe

<sup>21</sup> Breve documentazione di un estratto dello spettacolo *Ballet Creole* (1952): [https://www.youtube.com/watch?v=iSTuO5E9\\_1g](https://www.youtube.com/watch?v=iSTuO5E9_1g).

dovuto lavorare con noi a tempo pieno. E così rimase una specie di segretaria personale. [...] Invitavo spesso gente di Hollywood. E Maya era meravigliosa nel fare le presentazioni, farli accomodare, e così via. Ma una scintilla le brillava negli occhi quando arrivavano i percussionisti e cominciavano a suonare... [...] Le percussioni si impadronivano letteralmente di lei. Era posseduta dal ritmo. Lo si vedeva anche senza tamburi, senza suoni o altro, nel modo in cui muoveva il suo corpo<sup>22</sup>.

A Hollywood Maya Deren conosce e sposa Alexandr Hackenschmied<sup>23</sup> (nato come Alexander Siegfried George Smahel e conosciuto come Alexander o Sasha Hammid), regista di cinema sperimentale di origini austriache, con il quale realizza nel 1943 un enigmatico e affascinante cortometraggio che dall'ispirazione surrealista si tramuta in un'opera originale che molti definiscono il suo capolavoro, *Meshes of the Afternoon*<sup>24</sup>, al quale segue nel 1944 *At Land*, questa volta (come quasi tutti i successivi cortometraggi), firmato solo da Maya Deren, dove dimostra quell'innata vocazione al movimento descritta da Katherine Dunham. Da molti considerati l'inizio dell'avanguardia cinematografica statunitense successiva alla stagione europea, in entrambi i cortometraggi protagonisti sono il corpo e il viso di Maya Deren, inseriti in situazioni oniriche, che diventano agenti di narrazioni appena accennate utili a mostrare la presenza di una costante duplicità: il mondo interiore e quello esteriore; il tempo mentale e quello rappresentato dalla macchina filmica; dimensioni ultraterrene che collidono con situazioni quotidiane. Il nucleo tematico e simbolico costante nelle sue opere è il femminile inteso come sintesi di culture antiche e moderne, dalle avanguardie di cui Deren si nutre avidamente all'esoterismo orientale, all'induismo, ai riti di possessione.

La natura sperimentale della produzione cinematografica di Maya Deren, soprattutto nel momento in cui diventa la vera autrice e realizzatrice delle proprie opere, cambia piuttosto radicalmente in breve tempo:

Prima di cominciare a girare film, scrivevo poesie, ma non ero molto brava

<sup>22</sup> Dal documentario di Martina Kudláček, *In the Mirror of Maya Deren*, 2001, distribuito in Dvd da Zeitgeist Video.

<sup>23</sup> [http://hammid.wz.cz/content/index\\_en.html](http://hammid.wz.cz/content/index_en.html).

<sup>24</sup> I film sperimentali di Maya Deren sono raccolti nel Dvd *Maya Deren Experimental Films*, Re:VoiR, mentre i film di danza nel Dvd *Maya Deren Dance Films*, Re:VoiR.

perché pensavo per immagini. Ciò che nella mia mente esisteva essenzialmente come esperienza visiva, con la poesia era uno sforzo di renderlo in termini verbali. Quando presi in mano una cinepresa, fu come tornare a casa<sup>25</sup>.

Le esperienze visive a cui accenna Maya Deren hanno bisogno di un corpo, ed evidentemente il proprio non è più sufficiente, quindi lo sguardo della cineasta americana si rivolge altrove, a quell'ambito che ha da sempre esercitato in lei un notevole fascino: la danza.

Se non fossi vissuta in un'epoca in cui potevo esprimermi tramite i film, mi sarei dedicata alla danza o forse al canto. Il motivo per cui li creo è che è quasi come se danzassi, solo che è una danza ancor più meravigliosa. È perché nei film posso far danzare il mondo<sup>26</sup>.

Nel 1945 Maya Deren, in collaborazione con Talley Beatty (danzatore e coreografo formatosi presso le compagnie di Katherine Dunham e di Martha Graham<sup>27</sup>), realizza *A Study in Choreography for Camera*<sup>28</sup>: qui inizia la storia del cinema di danza, la sintesi creativa fra la danza moderna e le immagini in movimento. Uno *Studio*, come era abituato Oskar Fischinger titolare i suoi cortometraggi astratti: un esperimento, un primo approccio: una "coreografia per la cinepresa", qualcosa che avviene quindi "a favore di camera", non una documentazione filmata di un evento coreografico.

Girato in bianco e nero e intenzionalmente muto, il cortometraggio inizia con una serie di panoramiche che mostra un corpo danzare in un ambiente di alberi spogli: giocando su un effetto di finta continuità, sembra che il corpo del danzatore si moltiplichi all'interno dello spazio naturale. Il danzatore, vicino a un albero che sembra quasi sostenerlo, inizia un ampio movimento con la gamba che, con un taglio di montaggio che sfrutta la continuità del movimento, conclude all'interno di un appartamento. Da qui si passa a uno spazio architettonico esterno, e dopo una serie di primi piani dove il danzatore compie numerose piroette, il suo corpo ritorna, attraverso una serie di salti

<sup>25</sup> Dal documentario di Martina Kudláček, *In the Mirror of Maya Deren*, cit.

<sup>26</sup> *Ibidem*.

<sup>27</sup> <http://www.marthagraham.org/>.

<sup>28</sup> [http://ubu.com/film/deren\\_study-in-choreography.html](http://ubu.com/film/deren_study-in-choreography.html).

ripresi in controluce sullo sfondo del cielo, nell'ambiente dell'inizio del film e si blocca a terra con le gambe larghe a contemplare il paesaggio.

In questo breve film di Maya Deren compaiono alcune scelte seminali per il cinema di danza. Innanzitutto l'interesse per la danza moderna, incarnata qui da un performer che proviene dalla compagnia di Martha Graham: il ritorno alla terra (pur non essendo un film di danza, *At land* è un cortometraggio che ha un titolo significativo in questo senso), la commistione di varie "culture del movimento" che si distaccano dalla tradizione del balletto classico; il rifiuto, derivato dalla tradizione anti-accademica di Isadora Duncan, vari segni tipici come le scarpe da ballo a favore dei piedi nudi; tutti questi elementi trascinano la "coreografia per la cinepresa" fuori dai confini dello spazio teatrale, per de-bordare all'esterno: in ambienti naturali o architettonici.

Ma se per queste scelte visive esiste già una tradizione fotografica e, come abbiamo visto, cinematografica, qui la vera protagonista è la macchina-cinema: lo slow-motion, il reverse, e soprattutto il montaggio.

Non si tratta di pensare la coreografia di un danzatore, ma la coreografia di qualunque cosa rientri nell'inquadratura, incluso lo spazio, gli alberi, gli oggetti animati e anche inanimati. È in quel momento che il coreografo di un film si discosta dal coreografo di una danza, ed è questo che ho cercato di fare in *A Study in Choreography for Camera*. In realtà, l'ho re-intitolato *Pas de Deux*<sup>29</sup> perché anche se si nota un solo danzatore, la cinepresa gli funge da partner e lo trasporta, o lo accelera, come un partner con la sua danzatrice, rendendo possibili passaggi e movimenti impossibili al singolo individuo<sup>30</sup>.

L'assenza di musica attesta ulteriormente la volontà di considerare la danza come un soggetto utile a produrre un'immagine del corpo e del suo movimento da un lato "pura", dall'altro *potenziata*, slegato da esigenze terrene: e infatti il danzatore mentre salta in controluce diventa quasi una figura astratta, compie movimenti impossibili grazie alla tecnica del reverse, può viaggiare da uno spazio all'altro con un singolo salto. Insomma, è un vero "passo a due" fra corpo reale e macchina-cinema.

Il cinema surrealista continua a essere un riferimento importante per Maya

<sup>29</sup> In tutte le filmografie di Maya Deren questo cortometraggio viene citato con il suo titolo originale.

<sup>30</sup> Dal documentario di Martina Kudláček, *In the Mirror of Maya Deren*, cit.

Deren: la strategia di montaggio attraverso la quale, con un singolo raccordo sul movimento, il corpo del performer può attraversare spazi completamente diversi è una modalità ampiamente sfruttata nel capolavoro di questo genere cinematografico: il film di Salvador Dalí e Luis Buñuel *Un Chien andalou*, del 1929. In questo caso Deren non attua una semplice citazione: attraverso il montaggio crea uno spazio coreografico fatto di immagini, un “iper-spazio” dove il danzatore può esercitare in una continuità simulata la sua performance. In questo senso le immagini danzano insieme al corpo.

Il cortometraggio (anche questo girato in bianco e nero e intenzionalmente senza sonoro) del 1946 *Ritual in Transfigured Time*, con la coreografia di Frank Westbrook, segna uno spartiacque nella produzione di Maya Deren: è l’ultima opera in cui la cineasta compare in scena. Il titolo è già di per sé significativo, e sottolinea due temi fondamentali della sua filmografia: il rito e il tempo. In un appartamento pieno di porte vi sono due donne una seduta di fronte all’altra: Maya Deren sta reggendo con le mani un lungo filo di lana mentre la danzatrice Rita Christiani lo riavvolge per creare un gomitolo da qualcosa di precedentemente disfatto. Distruggere per ricreare: questo semplice gesto diventa una introduzione coreografica filmata che acquista una valenza rituale: morire per vivere, disfare per creare, e viceversa. Il vento in slow-motion che avvolge solo il personaggio di Maya Deren, scompigliando i suoi capelli e i vestiti, rendono l’atmosfera sospesa e surreale. Rita Christiani si alza, attraversa una porta e si trasforma in una donna vestita a lutto, con un enorme croce al collo e un mazzo di calle ed entra in una grande stanza piena di persone che festeggiano.

La festa (rito per eccellenza), l’incontro, la comunione delle emozioni sono temi molto presenti nella filmografia di Maya Deren che da questo momento del film in poi scompaiono. In una sequenza particolarmente interessante i movimenti delle persone in festa vengono bloccati, rallentati, segmentati, fino a quando tutti i gesti naturali che i corpi compiono in questa situazione (avvicinarsi, salutarsi, abbracciarsi, sorridere, chiacchierare) diventano sempre più ripetuti in scena e non solo nel montaggio, ed eseguiti in modo sempre più formale: lo spettatore si trova di fronte a una coreografia. Tutti gli invitati di questa festa sono danzatori e stanno ballando gesti quotidiani.

Il personaggio di Rita Christiani incontra un uomo, e con l’usuale strategia di montaggio per cui un movimento inizia in uno spazio e finisce in un altro, i due vengono catapultati in un parco arredato con delle statue. Qui viene eseguita una coreografia dove subentrano altre danzatrici. Rita Chri-

stiani abbandona il parco per immergersi nell'acqua del mare: il personaggio maschile la insegue ma può solo vedere la suggestiva immagine (in negativo) del corpo di lei che scivola giù (anche se può sembrare un volo, a causa del vento che agita i suoi vestiti) fino a uscire dall'inquadratura.

*Ritual in Transfigured Time* è un interessante esperimento che coniuga la "choreography for camera" con il cinema simbolista-surrealista della prima produzione di Maya Deren, creando un suggestivo ibrido che pianta un primo seme per molte opere future. La danza qui diventa parte integrante di un'opera filmica, in grado di gestire una para-narrazione senza parole, non è più solo il risultato della trasformazione del regista in un "coreografo di forme". Compare per la prima volta la rappresentazione in negativo del corpo del danzatore, una scelta stilistica che Deren approfondirà nei lavori successivi.

Maya Deren realizza nel 1948, dopo aver divorziato da Alexander Harkenschmied e aver iniziato una relazione con il famoso antropologo Gregory Bateson, *Meditation on Violence*, dove il protagonista è Chao-Li Chi:

Io ero solo un ragazzo, fresco di College. Stavo entrando nel mondo della danza, ma senza una vera preparazione. La mia formazione era quella delle arti marziali. Le avevo studiate a casa. E così giravo per le feste, tra danzatori e scrittori, e la mia danzatrice preferita, di nome Teiko, mi presentò a Maya che stava già lavorando sui movimenti del corpo. [...] Così cominciammo a discutere perché era appena tornata da Haiti e tutta presa dal Vudu, dalla trance e dalla cultura sciamanica. E io le dicevo che nella cultura cinese era tutto il contrario. L'uomo saggio è colui che controlla la natura, invece di lasciarle il sopravvento. Eravamo tutti molto poveri e quindi non avevamo uno spazio apposito. Lavoravamo nell'appartamento di Maya. Spostavamo tutti i mobili in cucina e appendevamo carta fotografica alle pareti per creare uno spazio libero. Ma quando volevamo uno scoppio di aggressività, o di potenza, uno spazio chiuso non era più adatto. Allora, con un salto, salivamo su nel cielo aperto, e la potenza poteva esplodere e affrontare direttamente la cinepresa. Lei concepì l'intero progetto come un passaggio dalla dolcezza alla durezza. Io dovevo solo ripetere la sequenza che avevo imparato e Maya filmarla e tagliarla. La rimontò, la duplicò, la rovesciò, rendendola un'interazione continua tra lei e il movimento grezzo<sup>31</sup>.

<sup>31</sup> Dal documentario di Martina Kudláček, *In the Mirror of Maya Deren*, 2001, cit.

Questa interessante testimonianza di Chao-Li Chi descrive non solo il processo di collaborazione fra lui e Maya Deren, ma l'opera stessa. Girato sempre in bianco e nero e musicato da strumenti tradizionali cinesi, Chao-Li Chi esegue la sua sequenza in una stanza divisa in due da una parete bianca e una nera: in seguito il danzatore fuoriesce da questo ambiente per arrivare in uno spazio aperto dove, oltre a cambiare costume, brandisce una spada; nell'apice della violenza dei movimenti, sottolineato da un fermo-immagine, il protagonista rientra nella stanza, eseguendo in reverse la sua danza e concludendo il cortometraggio. Maya Deren afferma

Ciò che volevo qui era ottenere il climax della paralisi. Ed è proprio questo che accade. Il movimento si fa sempre più violento e quando è al suo estremo, si rovescia nel suo opposto e diventa un punto di paralisi e silenzio. Proprio qui, da questo punto in poi, il film va a ritroso e ritorna all'inizio. La cosa straordinaria di questo tipo di movimento è che all'indietro ha lo stesso equilibrio di quando va in avanti<sup>32</sup>.

Il tema del doppio, molto frequente nella filmografia di Maya Deren, qui trova una sorta di incarnazione visiva nei movimenti del Tai Chi (o Tàì-jíquán) e nel corpo di Chao-Li Chi: un non-danzatore scelto non per creare dell'esotismo gratuito, ma perché rappresenta un ennesimo polo delle potenzialità della "choreography for camera": la macchina-cinema può catturare qualsiasi tipo di movimento, anche quello non considerato, per lo meno nella società occidentale, danza ma arte marziale. Come ci ricorda il danzatore stesso Maya Deren, grazie ai suoi viaggi ad Haiti e alla frequentazione di Gregory Bateson, sta tornando alle origini della sua formazione, ovvero alla frequentazione della compagnia di Katherine Dunham, anche lei antropologa e interessata al movimento del corpo dominato dai riti di possessione Vudu.

In questa fase della sua produzione anche il linguaggio filmico di Maya Deren cambia decisamente: in questi anni sta accumulando molte riprese di Haiti, dove per necessità una certa cura formale di linguaggio, come per esempio l'uso del cavalletto, l'attenzione per la fotografia e per la composizione dell'inquadratura devono essere abbandonati a favore dell'uso della camera a mano e l'utilizzo di un approccio più spontaneo e improvvisato, in una

<sup>32</sup> *Ibidem*.

parola documentaristico. Questo tipo di esperienza si riflette nella realizzazione di questo cortometraggio dove l'ipotetico "pas de deux" fra cinepresa e danzatore diventa un vero "corpo a corpo", dove per la prima volta si avverte in maniera decisiva la presenza del corpo e dello sguardo di Maya Deren.

Ma se la passione antropologica-visionaria di Deren si concentra sul progetto del documentario *Divine Horsemen. The Living Gods of Haiti*, che non riuscirà a terminare, e che verrà rieditato nel 1981 dal suo terzo marito, il musicista Teiji Ito, e distribuito nel 1985, nel frattempo la cineasta produce ancora due cortometraggi che costituiscono un ulteriore passo avanti nella sua ricerca. Nel 1951 realizza *A Coreography for Camera. Ensemble for Somnambulists*, con la coreografia di Cynthia Barret e Brian Macdonald, dove approfondisce la sperimentazione delle immagini in negativo, fondamentale per il suo cortometraggio successivo. Il titolo stesso è programmatico: se il sogno è stato uno dei temi fondamentali della sua filmografia, ora che è diventata una "coreografa di immagini" Deren individua come involucri viventi e vascelli del mondo onirico i corpi stessi dei danzatori: sonnambuli, appunto, mai totalmente svegli, mai totalmente addormentati. Il movimento diventa la sostanza dei sogni.

Si torna alla danza moderna occidentale, ma completamente trasfigurata dalla macchina-cinema. Girato in bianco e nero e senza sonoro, questo cortometraggio testimonia la maturità anche tecnica acquisita da Maya Deren: alcuni danzatori vengono ripresi in negativo, con una prospettiva leggermente dall'alto, mentre eseguono le loro performance in uno spazio totalmente nero. Le riprese a mano sono realizzate in modo tale che i corpi sembrano volare in uno spazio vuoto, come fossero figure astratte bianche. L'introduzione e l'epilogo del cortometraggio è costituito da una serie di punti bianchi su sfondo nero che ricorda un cielo stellato. Il riferimento al cinema astratto tedesco e all'estetica di Oskar Fischinger sembra quasi obbligato: qui le figure umane diventano come segni astratti, forme coerenti l'universo puntiforme di cui fanno parte.

Ma il capolavoro vero e proprio di Maya Deren, e l'ultimo cortometraggio prima della sua morte prematura, è rappresentato da *The Very Eye of the Night* del 1958, coreografato da Antony Tudor per gli studenti del Metropolitan Opera Ballets School di New York, dove la stessa idea dell'opera precedente qui si dispiega in una struttura più complessa e suggestiva. Girato in bianco e nero e musicato da Teiji Ito, Maya Deren è regista, operatrice e montatrice: si è impadronita di tutti gli aspetti produttivi e tecnici che riguardano la realizzazione delle sue opere. L'inizio è rappresentato da una serie di disegni in cui viene raf-

figurato un occhio stilizzato con il simbolo del Tao come pupilla: al suo interno vengono presentati vari personaggi, tutti incastonati nella posizione dell'uomo vitruviano di Leonardo da Vinci: Gemini, Oberon, Umbriel, Titania, Uranus, Urania e infine Nottambulo.

Gemini è il nome latino della costellazione dei Gemelli, ovvero i Dioscuri della tradizione greca; Oberon è un personaggio mitologico medievale, re degli Elfi e marito di Titania, regina delle Fate, personaggio presente in *A Midsummer Night's Dream* di William Shakespeare (1595 circa), satellite di Urano; Umbriel, personaggio di *The Rape of Lock* di Alexander Pope (1712), anch'esso satellite di Urano; Uranus, divinità greca legata al cielo e alla fertilità, settimo pianeta del sistema solare; Urania, nella mitologia greca sia Musa che Oceanina; Nottambulo: su questa figura il discorso è piuttosto complesso. Al di là del significato della parola italiana, si chiama Nottambulo un pezzo eterodosso degli scacchi che viene rappresentato come un cavallo rovesciato. Dato che in questo periodo Maya Deren continua a studiare il Vudu haitiano, e che in questa cultura le divinità che possiedono i corpi (i Loa) sono rappresentati da cavalli, e i posseduti sono quindi chiamati cavalieri, può darsi che nella figura del Nottambulo ci siano vari riferimenti affastellati: la notte, l'insonnia, la possessione, il vagabondare.

Questa breve presentazione di personaggi mitologici, in gran parte nomi di pianeti o satelliti, introduce l'universo esoterico del cortometraggio, fatto di notte, di stelle, di esseri divini, sonnambuli, posseduti. Un senso di magia infantile pervade tutta l'opera. La struttura del cortometraggio è identica a *A Coreography for Camera. Ensemble for Somnambulists*, ma l'introduzione sopra descritta e soprattutto la musica di Teiji Ito proiettano lo spettatore in uno spettacolo fantasmagorico, che richiama le prime sperimentazioni precinematografiche dei cosiddetti "fantasmascopi" dove i corpi dei danzatori diventano un tessuto luminescente, ectoplasmici in movimento, leggeri ed eteri. Lo spazio nero si trasforma in una costellazione dove i performer galleggiano eseguendo le loro performance reinterpretate dalla macchina-cinema attraverso tecniche già sperimentate da Maya Deren ma che qui acquistano maggiore coerenza stilistica: lo slow-motion, il ralenti e soprattutto il reverse conferiscono ai corpi una natura straniante, non umana.

La ricerca di Maya Deren sta andando in una direzione piuttosto precisa: rendere i corpi immagini in movimento, forme pure. La camera non si occupa più di riconfigurare la natura del movimento dei danzatori, ma di trasfigu-

rarla, di cambiare la sua sostanza, di cancellare la sua fisicità a favore di una *visione* del corpo e del suo movimento. Non sono più solo i corpi dei danzatori a essere posseduti o sonnambuli, ma soprattutto l'occhio macchinico che li trasforma: il "profondo occhio della notte".

Tuttavia la sua ricerca si ferma qui, lasciando più di un seme per le sperimentazioni future.

### *Gli esordi della documentazione potenziata: Martha Graham*

Martha Graham è considerata la madre della danza moderna. All'apice della sua carriera le viene proposta la realizzazione di una serie di documentazioni filmate di alcuni suoi lavori per il canale televisivo WQED di Pittsburgh, in collaborazione con la National Educational Television. L'obiettivo di Nathan Kroll, produttore di questa ambiziosa operazione, non è solo quello di diffondere l'arte coreografica di Graham a un pubblico più vasto delle sale teatrali, ma di lasciare una memoria duratura del lavoro dell'artista americana. Inizialmente dubbiosa, Graham accetta di lavorare alla documentazione di due spettacoli, oltre a partecipare ad altre produzioni che si configurano più tradizionalmente come dei documentari sulla sua carriera e il suo metodo.

Realizzate in pellicola e in bianco e nero, queste documentazioni potenziate non sono solo degli strumenti preziosi di archivio di una memoria della danza, ma soprattutto l'inizio di una sperimentazione su come poter documentare al meglio uno spettacolo di danza, contaminando il linguaggio del cinema con quello della coreografia<sup>33</sup>.

### *Peter Glushnakov*

Nel 1958 Peter Glushnakov, pittore, musicista e filmmaker, realizza *Appalachian Spring*, documentazione di uno degli spettacoli più famosi di Martha Graham. L'introduzione di un regista segna l'ingresso di un occhio esterno alla coreografia, di un punto di vista. Glushnakov inserisce la coreografia originale in uno studio illuminato a favore di camera, mostra il più possibile le scenografie, segue gli interpreti con piccole carrellate che si fermano per comporre delle inquadrature che inevitabilmente potenziano il

<sup>33</sup> Queste documentazioni sono raccolte nel Dvd *Martha Graham Dance on Film*, The Criterion Collection.

tradizionale “punto di vista frontale” del pubblico teatrale. Pur non facendo mai primi o primissimi piani, e mantenendo il più possibile l’inezzezza dei corpi all’interno dell’inquadratura, la prossimità della camera trasforma lo sguardo del pubblico in spettatore privilegiato, facendolo entrare in scena, accompagnandolo all’interno dello spettacolo stesso.

Il montaggio sottolinea l’ingresso o l’uscita dei personaggi in scena e preserva il più possibile l’integrità delle sequenze, usando raccordi sul movimento o sulla posizione dei danzatori, per offrire diversi punti di vista che ruotano su una sorta di asse semicircolare: sempre e comunque frontale, ma in grado di muoversi sui lati, in modo da individuare scorci che reinterpretano le posizioni nello spazio dei danzatori. Spesso Glushnakov inquadra per intero un danzatore sul lato dello schermo in modo tale che diventi il punto focale dell’attenzione, lasciando sullo sfondo gli altri, ricomponendo con l’inquadratura la formazione originale dei danzatori, e decidendo di volta in volta su quale elemento del gruppo concentrare l’attenzione.

L’illuminazione da studio televisivo, il gioco di inquadrature e di montaggio offrono allo spettatore, nonostante gli inevitabili interventi sul punto di vista, una visione filologica, quasi chirurgica e asettica dello spettacolo di Martha Graham. Per questo motivo acquista anche una sorta di surrealtà: lo spettacolo sembra inserito in una specie di bolla spazio-temporale sospesa. Il bianco e nero contribuisce a creare questa sensazione: come vedremo, l’assenza di colore sarà una scelta molto sperimentata anche in esperienze future, e sicuramente contribuisce a creare una situazione temporalmente ambigua, a metà fra il presente e il passato, fra qualcosa di reale e di immaginario.

Nel momento in cui un evento coreografico diventa un film realizzato con un’articolazione di riprese e di montaggio si trasforma inevitabilmente in qualcos’altro: perde degli elementi originali per acquisirne degli altri, diventa, appunto, un ibrido fra un’esperienza performativa e un oggetto cinematografico. Una documentazione potenziata.

*Alexander Hammid (Alexander Siegfried George Hackenschmied)*

Il secondo spettacolo che Graham accetta di consegnare alla pellicola è *Night Journey*, la cui regia viene affidata nel 1961 a Alexander Hammid, il cineasta sperimentale che è stato marito e collaboratore per alcuni anni di Maya Deren, e la cui filmografia personale non ha mai toccato il tema della danza. Evidentemente gli anni trascorsi con Maya Deren hanno lasciato le loro

tracce: per uno strano gioco del destino l'anno di realizzazione di questo film coincide con la morte prematura dell'ex moglie. Se *Appalachian Spring* racconta l'epopea dei primi coloni in America, con *Night Journey* lo spettatore è catapultato nell'universo dell'*Edipo re* di Sofocle: forse per questo motivo il produttore di queste documentazioni sceglie come regista Hammid, un cineasta legato alle avanguardie.

L'autore segue la linea registica del cortometraggio precedente per mantenere una continuità stilistica evidentemente richiesta dalla produzione televisiva, ma accentua alcune scelte. L'illuminazione diventa meno "ingombrante" e lo spazio viene trattato come se fosse effettivamente circolare, tanto che a livello di inquadrature Hammid "osa" effettuare dei campi articolati a controcampi, una scelta coraggiosa perché offre al pubblico due punti di vista, un "davanti" e un "dietro" che ovviamente spezzano la visione frontale mantenuta da Glushnakov, e che mostrano più di una volta i danzatori di schiena, rivolti a un pubblico invisibile.

Questa maggiore libertà è anche dovuta al fatto, diversamente da *Appalachian Spring*, che i pochi oggetti scenografici sono posti al centro dello spazio, per cui i danzatori si muovono intorno a questi elementi. Bisogna anche segnalare un altro elemento interessante, che proietta questa documentazione in una dimensione linguistica propria della finzione cinematografica: mentre lo spettacolo scorre sotto gli occhi dello spettatore in apparente continuità, gli oggetti in scena cambiano. Nel duo fra Giocasta e Edipo, la camera si muove per permettere (fuori campo) lo spostamento di gran parte della scenografia, e mostra, sempre in continuità, lo spazio praticamente vuoto. Con un taglio di montaggio l'azione prosegue nell'inquadratura successiva dove sono nuovamente visibili gli oggetti precedentemente svaniti. Un piccolo ma significativo trucco possibile solo grazie al fatto che lo spettacolo si è trasformato in un cortometraggio.

Per quel che riguarda il montaggio Hammid cerca di intervenire di più rispetto al suo predecessore: i tagli si inseriscono all'interno delle sequenze evitando che queste vengano concluse. Il cineasta muove di più la camera, segue le azioni, ma anch'egli non usa primi e primissimi piani, privilegiando inquadrature di corpi interi.

Hammid, pur rispettando alcune limitazioni dovute a esigenze di produzione, usa il linguaggio cinematografico in modo più consapevole, evitando comunque di sovrapporre uno sguardo troppo interpretativo e mantenendo un approccio rispettoso e filologico all'evento coreografico originale.

La documentazione potenziata sta compiendo i suoi primi passi già piuttosto maturi.

### *Filmmaker sperimentali e danza*

Il rapporto fra cinema sperimentale e danza non si ferma con l'esperienza di Maya Deren, ma produce una notevole varietà di esperienze visive che scorre in parallelo, come il lettore potrà verificare nella Timeline alla fine del libro, con il connubio fra videoarte e danza. Molti filmmaker appartenenti a vari rami di sperimentazione, tra cui (non a caso) l'animazione astratta, cominciano a considerare il corpo danzante come un soggetto privilegiato.

#### *Len Lye*

Len Lye<sup>34</sup> rappresenta la “seconda ondata” di cineasti interessati all'astrazione, dopo quella degli anni Venti, fortemente legata alle avanguardie storiche. Lavora prevalentemente presso lo G.P.O. Film Unit di Londra, ovvero l'ufficio che si occupa di produrre spot pubblicitari sui servizi delle poste inglesi, il General Post Office, appunto: un luogo in cui approda, rimanendovi solo pochi anni, anche un altro autore di cui parleremo in seguito: Norman McLaren.

Len Lye ha un approccio radicale con la materia della pellicola, nel senso che sviluppa delle tecniche di intervento diretto su di essa: vi dipinge sopra, la graffia, la sporca, incolla elementi semitrasparenti, la timbra. I suoi film astratti musicali sono dei caleidoscopi coloratissimi dove le immagini si susseguono velocemente e casualmente, creando delle architetture visive luminose sorrette da un unico elemento: il ritmo. Le scelte musicali si concentrano su brani dove la parte percussiva è preponderante, in modo tale da esaltare il flusso visivo. Come per molti autori concentrati sul concetto di astrazione, anche in Len Lye nasce il bisogno di evocare l'idea della danza non più solo come suggestione teorica che richiama il movimento delle forme, ma come figura vera e propria da integrare nella propria estetica visiva.

Significativo già per il titolo, *A Rainbow Dance*<sup>35</sup> del 1936 è la coniugazione di due elementi fondamentali dell'opera di Len Lye: il movimento ritmico delle forme (la danza) e il colore (l'arcobaleno). La “danza dell'arcobaleno” irrompe,

<sup>34</sup> <http://www.lenlyefoundation.com/>.

<sup>35</sup> Esistono vari Dvd che raccolgono le opere di Len Lye: il più recente e completo è *Colour Box. 19 Films by Len Lye*, Govett-Brewster Art Gallery, Len Lye Foundation.

probabilmente in maniera inconsapevole, come un'opera assolutamente originale nel panorama del cinema di danza soprattutto di questi anni, un periodo in cui i registi sono ancora legati all'uso del bianco e nero e al bisogno di inserire la danza in un contesto para-narrativo, e rappresenta un primo passo importante nel processo di osmosi linguistica fra il concetto di astrazione e quello di danza e di rappresentazione di quest'ultima come "movimento in sé".

All'interno del magma veloce e pieno di colori di forme astratte semplici tipico delle opere di Len Lye, viene inserita la figura di un danzatore, Rupert Done, mentre compie gesti semplici: suona uno strumento, lancia "virtualmente" con una racchetta cerchi colorati, salta, gioca con gli oggetti come fossero partner di un buffo duo. La figura umana a volte è una silhouette monocromatica che cambia ritmicamente colore, a volte ospita al suo interno una serie di immagini astratte che, per contrasto rispetto allo sfondo, rende riconoscibile allo spettatore la presenza di un corpo. Il danzatore, saltando, emette vari fermo-immagine colorati che sezionano il suo movimento (come nelle fotografie di Eadweard Muybridge), mentre a volte viene inserito in sfondi disegnati raffiguranti spazi architettonici semplici che richiamano la pittura metafisica.

Len Lye sfoggia un repertorio di idee che saranno molto importanti per il futuro della screendance, anticipando l'uso del *chroma key* e della trasformazione del corpo in silhouette colorata (una tecnica che deriva dalla fotografia e che si chiama solarizzazione). In questo cortometraggio Len Lye non vuole tradurre la figura umana in immagine astratta danzante, ma in un elemento visivo perfettamente organico alle forme messe in campo, in totale dialogo. Il danzatore abita dentro alle immagini astratte: le ospita all'interno del proprio corpo, le può toccare con la sua racchetta, lascia tracce statiche del proprio movimento. Per fare questo egli deve diventare un ibrido fra forma riconoscibile e astrazione: una silhouette colorata che partecipa del ritmo imposto da tutto l'ordito visivo.

Qui il danzatore non è disperso dentro al mondo dell'astrazione, ma ne è in qualche modo il coreografo: sono i suoi gesti a "condurre le danze" delle immagini astratte, che rispondono alla sua performance diventando a tutti gli effetti il vero partner di un duo fra corpo e astrazione. Il connubio fra sperimentazione cinematografica e danza sta cominciando a produrre opere in cui la combinazione dei due elementi diventa una vera e propria fusione in grado di generare un ibrido che offre allo spettatore una "visione" della danza, più che una sua, per quanto rielaborata dalle riprese o dal montaggio, semplice rappresentazione filmata.

*Sara Kathryn Arledge*

Sara Kathryn Arledge<sup>36</sup> è una delle tante presenza femminili che costellano le origini di un cinema sperimentale americano autoctono che utilizza, in questo caso in maniera non sistematica, la danza come oggetto d'indagine privilegiato. La filmmaker americana realizza solo un cortometraggio che, come lei stessa scrive nei titoli di testa, costruisce un "Dancer Imagery", un "immaginario del danzatore" e quindi della danza eseguita da James Mitchell, Bill Martin e Joe Riccard in numerose sessioni che vanno dal 1941 al 1946, in sincronia con le prime opere di Maya Deren.

*Introspection*<sup>37</sup>, del 1946, si presenta come un'opera radicalmente diversa dall'immaginario che in questi anni Maya Deren sta costruendo, e proietta l'immagine del corpo danzante in un orizzonte visivo vicino all'astrazione tanto caro ai cineasti sperimentali europei. Girato a colori, qui il corpo diventa decisamente un oggetto, una parte integrante di una serie di architetture visive suggestive e straordinariamente in anticipo sui tempi: bisogna aspettare gli ultimi lavori di Maya Deren o più precisamente il 1968, l'anno di realizzazione di *Pas de deux* di Norman McLaren, di cui parleremo più avanti, prima che un'opera affronti in maniera così diretta la possibilità di coniugare la figura del corpo danzante con l'estetica delle avanguardie cinematografiche europee, di incarnare nella figura del danzatore l'idea che la natura dell'immagine in movimento, l'essenza stessa del cinema, è di fatto coreografica.

Nel cortometraggio i danzatori sono rappresentati avvolti da una tuta aderente bianca illuminata da colori primari, che li spersonalizza trasformandoli in sagome luminose in uno spazio nero. La figura della "linea bianca su sfondo nero", la forma danzante protagonista del cinema astratto degli anni Venti, è qui richiamata in modo consapevole. Ma in questo caso l'intento non è esattamente quello di individuare l'immagine del corpo da una forma astratta, ma di costruire immagini di "nuovi corpi": come nei collage surrealisti, tramite una serie di sovraimpressioni e l'uso di singole parti di tute (braccia o gambe), i corpi dei danzatori vengono sezionati e ricomposti, diventano iper-corpi, figure

<sup>36</sup> <https://www.facebook.com/arledgearts/>. La pagina è gestita dalla fondazione Sara Kathryn Arledge Memorial Trust.

<sup>37</sup> Il cortometraggio è inserito nel Dvd *Viva la danse-The Beginnings of Ciné-dance* nel cofanetto *Unseen Cinema. Early America Avant-Garde Film 1894-1941*, Image Entertainment.

tentacolari che galleggiano nello spazio. I danzatori sono illuminati ciascuno con un colore primario, in modo tale che la sovrapposizione fra le varie sagome produca per addizione varianti cromatiche differenti. Il riferimento ai colori primari diventa con questo cortometraggio una sorta di stilema costante anche per molte sperimentazioni video, anticipatore di un'estetica cromatica psichedelica che sarà molto usata negli anni seguenti.

Un altro tema del cortometraggio, costante nell'opera di Arledge come tentativo di dare forma al concetto di tempo, è la circolarità, richiamata dai movimenti dei danzatori. Dopo aver assemblato parti di corpi, la filmmaker li seziona concentrandosi anch'essa sulle mani, che vengono moltiplicate come se volassero in moto rotatorio costante e infinito. Grandangoli eccessivi deformano completamente le immagini dei corpi che acquistano un aspetto ovoidale e che vengono continuamente sovrapposti con parti di corpi danzanti. Spesso figure astratte e monocromatiche a forma di ellisse circondano i visi o i corpi dei danzatori, a rimarcare la vicinanza fra la presenza dei corpi e figure astratte semplici. Compare anche l'uso del negativo che ribalta il rapporto cromatico fra figura e sfondo, trasformando i corpi in sagome scure e lo sfondo in uno spazio monocromatico chiaro. Il trattamento del corpo in negativo, formula che Maya Deren sperimenta nei suoi ultimi lavori per trasformare le figure in ectoplasmici, qui assume il valore di una sorta di altro punto di vista, un "mondo nel mondo" dove i frammenti di corpi mantengono ancora una strana fisicità. In questo cortometraggio è molto chiaro il fatto che se l'evento coreografico deve diventare un elemento interno al linguaggio cinematografico, deve essere costruito appositamente per la camera e non derivare da una coreografia già preimpostata.

L'atmosfera visiva del cortometraggio, complici i costumi scelti, è quasi fantascientifica e crea un radicale contrasto con la traccia musicale rappresentata dal Quartetto per archi n. 14 *Ver Tod und das Mädchen* (*La morte e la fanciulla*), secondo movimento, andante con moto, di Franz Schubert (1824) che conferisce alle immagini un'aura di eternità atemporale, come se qui fosse rappresentato un mondo immerso in un futuro remoto o in un passato futuribile. Il tema pittorico della "Morte e la fanciulla" ritorna come riferimento musicale. *Introspection* è un'opera fondamentale soprattutto per l'approccio radicale non solo estetico e stilistico, ma anche tecnologico, che apre un fronte di sperimentazione importante e fecondo per gli anni a venire.

*Shirley Clarke*

Shirley Clarke<sup>38</sup> si forma giovanissima presso la scuola di Martha Graham e dopo aver intrapreso una breve carriera come danzatrice avvia quella di cineasta concentrata, per lo meno in una parte delle sue opere, sul rapporto fra cinema e danza. Pur lavorando in contemporanea all'ultimo periodo produttivo di Maya Deren, non sembra vi siano rapporti diretti fra le due cineaste, ma l'influenza di quest'ultima è evidente nell'opera prima di Clarke: *Dance in the Sun*<sup>39</sup>, del 1953. Il colore sta progressivamente entrando come elemento importante nella storia della screendance: sotto questo aspetto Clarke compie delle scelte interessanti, perché i suoi cortometraggi sono trattati in modo tale che risaltino due colori fondamentali, uno freddo e uno caldo, tanto che i suoi film potrebbero essere definiti "bi-cromatici".

Un danzatore (Daniel Nagrin) entra in una sala prove dove lo sta attendendo una pianista, poggia una valigia sulla coda del pianoforte, la apre ed estrae una conchiglia, osservandola per alcuni secondi: ora, con un cenno, avverte la pianista che può cominciare a suonare. Il danzatore comincia la sua performance, la cinepresa si sofferma sul primo piano del viso che sembra assorto, più che concentrato, e la coreografia, esattamente come aveva sperimentato Maya Deren in tanti suoi cortometraggi, viene proiettata in un ambiente esterno: una spiaggia in riva al mare. Clarke usa lo stesso stratagemma di montaggio delle opere di Deren: utilizzare i raccordi sul movimento del danzatore per visualizzare la sua performance ora all'interno della sala prove ora nell'ambiente esterno, allo scopo di creare una continuità esclusivamente filmica, si potrebbe dire *virtuale*. Il cortometraggio si chiude con Daniel Nagrin che conclude la sua performance e si consulta con la pianista su alcuni dettagli.

Lo stile di Clarke, al di là delle scelte di montaggio evidenziate prima, si differenzia da quella di Maya Deren soprattutto per quello che riguarda la ripresa. Se Maya Deren è istintiva, viscerale e usa per lo più la camera a mano, Clarke è più riflessiva, attenta alla composizione dell'inquadratura. Spesso il danzatore è ripreso a figura intera e posizionato in un lato del quadro, lasciando quindi molto spazio

<sup>38</sup> <http://www.projectshirley.com/>.

<sup>39</sup> [http://ubu.com/film/clarke\\_shorts.html](http://ubu.com/film/clarke_shorts.html). In questo link sono presenti *Dance in the Sun* e *A Moment in Love*, con una qualità piuttosto scarsa, mentre tutti i film (in versione restaurata) e i video di Shirley Clarke sono raccolti nel cofanetto in versione Dvd e Blu-ray *The Magic Box. The Films of Shirley Clarke*, The Milestone Cinematheque.

all'ambiente: quando è nello studio si creano delle interessanti geometrie, quando è all'aperto la natura prende il sopravvento. Dato che sovente Clarke alterna campi e controcampi, per mantenere la dinamica dei raccordi sulla posizione del danzatore crea delle suggestive articolazioni fra corpo e spazio. Pur muovendola, la camera è fissata rigorosamente su cavalletto, orchestrando riprese molto pulite, fluide, dove lo sguardo dell'osservatore è nascosto dietro l'obiettivo, e non evidenziato come nelle opere di Maya Deren. Il "duo" fra danza e cinema per Shirley Clarke consiste soprattutto nel lavoro sul montaggio e, come vedremo più avanti, sulle possibilità metamorfiche dell'immagine in movimento.

Anche per quanto riguarda la gestione del contenuto visivo Clarke è più tradizionale, individuando un incipit e un finale che aprono e chiudono l'arco narrativo. Ma soprattutto l'apparente illogicità dell'alternanza fra spazio interno e ambiente esterno è risolta da Shirley Clarke, anche in questo caso attingendo a una tradizione cinematografica piuttosto consolidata, attraverso la soggettivazione: il danzatore ha una conchiglia nella valigia, mentre balla si sofferma come se stesse pensando a qualche cosa, quindi è chiaro che nel momento in cui la sua coreografia si proietta all'esterno stiamo assistendo alla visualizzazione del mondo mentale del protagonista: i suoi ricordi, o i suoi desideri, forse i suoi sogni. La dimensione onirica non appartiene all'immagine in sé, come per Maya Deren, ma a una visione "interna" del performer: è uno sguardo intimo e privilegiato sulla danza che forse solo chi ha sperimentato in prima persona questa disciplina, come Shirley Clarke, può aver provato per restituirlo allo spettatore sotto forma di immagini e suoni in movimento.

Nella sua seconda opera, *Bullfight* del 1955, Shirley Clarke compie uno scarto decisivo, puntando tutto su un'operazione di puro montaggio strutturato sull'alternanza di tre livelli visivi: le evoluzioni coreografiche di Anna Sokolow in uno spazio neutro, scene di corrida e la medesima danzatrice che siede in mezzo al pubblico mentre compie uno strano gesto panoramico con il viso, come se in realtà il suo sguardo cogliesse un altro livello di realtà. La cromia del cortometraggio è concentrata sull'esperazione di tre colori fondamentali: il rosso, l'indaco e il nero. Il ruolo della danzatrice all'interno dell'opera viene chiarito fin dall'inizio quando, attraverso una dissolvenza incrociata, la sua figura è collegata al disegno di un torero disegnata su un manifesto. Sokolow reinterpreta coreograficamente i movimenti di quest'ultimo, ne simula i gesti, le cadute, le vittorie e le sconfitte. A volte compaiono veloci soggettive del torero che vengono anch'esse collegate ai movimenti del viso della danzatrice nello spazio neutro, mentre la sua presenza nel

pubblico rappresenta un enigmatico “ponte” fra due dimensioni, una oggettiva (la corrida vera e propria) e una soggettiva (la corrida che diventa danza). Sempre più spesso incontreremo opere di screendance che inseriscono la dimensione della danza in un territorio i cui confini sono rappresentati dal sogno, dalla fiaba, da un’interpretazione mentale o fortemente soggettiva del mondo. Questo cortometraggio rappresenta anche una delle prime opere dove la danza lavora a livello di movimento traendo ispirazione da una qualche cultura popolare, e non da una tradizione coreografica, e un lavoro in cui Clarke si sgancia da qualsiasi tentazione narrativa per lavorare sulla pura emozione.

Con *A Moment in Love* del 1957, coreografato da Anna Sokolow, Shirley Clarke torna alle atmosfere di *Dance in the Sun* e alle cromie di *Bullfight*, seppure più stemperate e meno scure, sperimentando però un linguaggio visivo molto più complesso. Anche in questo caso c’è una semplice traccia narrativa: una coppia di amanti si incontra in un bosco, esegue una serie di evoluzioni coreografiche, e alla fine del cortometraggio li vediamo sdraiati, come a suggerire il fatto che tutto quello che abbiamo visto prima è in realtà un sogno. La parte centrale del cortometraggio si articola in una serie di suggestive sequenze dove i danzatori sono spesso immersi in sovraimpressione con immagini di nuvole, come se volassero, e dove dal punto di vista formale tutta l’architettura visiva diventa opalescente, quasi trasparente, acquistando una notevole eleganza formale. I movimenti dei corpi a volte sono montati in loop, creando un effetto straniante che evita di produrre un’atmosfera banalmente romantica. Infatti si intuisce che il protagonista maschile ha paura di perdere la sua amata: la danza diventa un inseguimento, mentre la figura femminile sparisce letteralmente nello spazio naturale, per ricomparire in altri luoghi. Clarke, che è anche operatrice e montatrice di questo cortometraggio, si esercita nella consueta pulizia delle riprese e nella cura all’articolazione fra corpo e spazio. In questo caso però l’ambiente e i corpi si liquefano, rarefacendosi in un’atmosfera opalescente.

Come in *The Very Eye of the Night* di Maya Deren anche qui lo spettatore è immerso in un’atmosfera magica e infantile, dove il repertorio degli effetti del cinema delle origini e soprattutto di quello d’avanguardia ritornano prepotenti. Anche in questo caso la ricerca della rappresentazione della leggerezza dei corpi trasforma i protagonisti in iper-danzatori in grado di vincere qualsiasi vincolo col mondo terreno: volano, scompaiono, riappaiono, perdono la loro fisicità per trasformarsi in immagini. Il riferimento a elementi liquidi diventa

necessario, e la deformazione dei corpi dei danzatori ottenuta riprendendoli come riflessi su uno specchio d'acqua è al contempo l'ennesima metamorfosi possibile e un sincero omaggio alle visioni del cinema sperimentale degli anni Venti, soprattutto di quello surrealista. Germaine Dulac e la sua rappresentazione della natura, come appare per esempio in *Étude cinégraphique sur une arabesque* del 1929, sono riferimenti visivi piuttosto vicini all'estetica di questa opera di Shirley Clarke, che proietta la tradizione cinematografica surrealista in una dimensione di movimento puro, creando un'estetica in bilico fra un passato quasi "mitico" e fiabesco e una contemporaneità straniante.

La parte più interessante di questo cortometraggio è ambientata in una città distrutta: fra le macerie il protagonista continua a inseguire la sua amata, che svanisce e ricompare, come fosse il fantasma di un desiderio. Il cortometraggio diventa improvvisamente drammatico e scuro, mentre alcune riprese catapultano lo spettatore negli interni scuri degli edifici in rovina. In un ambiente desertico finalmente i due si incontrano e si abbracciano: una serie di sovraimpressioni moltiplica i corpi dei due danzatori, potenziando visivamente la passionalità della scena. Si ritorna al bosco dell'inizio, dove il protagonista offre una rosa alla sua amata.

*A Moment in Love* è un interessante esperimento di visualizzazione attraverso la danza di una serie di paure che diventano angosce: la perdita, innanzitutto, ma anche la distanza, la non accettazione, l'inizio di qualcosa che può spaventare, l'emozione dell'incontro, la frustrazione, infine la morte. Tutto concentrato in un "momento" che si dilata per otto minuti.

Shirley Clarke conclude la sua sperimentazione con la danza con un progetto impegnativo diviso in quattro parti intitolato *Four Journeys into Mystic Time* del 1978, con la coreografia di Marion Scott. Se il primo e quarto episodio (*Initiation* e *Mysterium*) si presentano come semplici captazioni, gli altri due, realizzati in elettronica, sono più interessanti e saranno trattati nel capitolo dedicato al passaggio di alcuni cineasti dalla pellicola alla tecnologia video.

### *Ed Emshwiller*

Ed Emshwiller<sup>40</sup> (Edmund Alexander Emshwiller) dopo un periodo di sperimentazione della pittura astratta, diventa un illustratore di fantascienza,

<sup>40</sup> Non esiste un sito ufficiale, neanche postumo, di questo cineasta: indico la pagina dedicata a lui del catalogo di The Film-makers' Cooperative, dove si può noleggiare la maggior parte delle opere citate: <http://film-makerscoop.com/filmmakers/ed-emshwiller?page=2>.

creatore di molte copertine di riviste storiche quali «Galaxy» e «The Magazine of Fantasy & Science Fiction». Si avvicina al mondo del cinema sperimentale, frequentando i filmmaker del New American Cinema, un gruppo di cineasti fortemente influenzato dall'opera di Maya Deren, considerata la capostipite di, appunto, un "nuovo cinema americano" d'avanguardia. Fra tutti è quello più interessato alla rappresentazione del corpo, declinato come figura danzante. L'esplosione della Body Art durante gli anni Sessanta, soprattutto negli Stati Uniti, genera un rinnovato interesse nei confronti delle possibilità espressive di un corpo che si esprime attraverso azioni (performance) generalmente non regolate da una determinata tecnica o disciplina coreografica. Questo movimento genera una sua produzione audiovisiva specifica (sia in pellicola che in video) legata principalmente alla documentazione dell'evento performativo. È interessante notare che in questi anni, pieni di "corpi in azione", la maggior parte dei cineasti (e videoartisti) che sperimenta il mezzo è più interessata alla danza contemporanea piuttosto che alla Body Art. I confini fra i due settori inevitabilmente si assottiglieranno negli anni a venire, fino alla nascita della cosiddetta "videoperformance", dove spesso l'azione è creata appositamente per il video, esattamente come per il cinema di danza, ma la figura di Ed Emshwiller è sintomatica in questo senso, perché nella sua film-videografia il tema della rappresentazione del corpo rimane saldamente ancorato alla figura del danzatore. Con Ed Emshwiller l'unione fra le istanze del "nuovo" cinema sperimentale e la danza contemporanea si incontrano definitivamente, creando opere che sono particolarmente importanti per la storia della screendance.

Nel 1959 Emshwiller realizza *Dance Chromatic* dove appare la danzatrice Nancy Fenster, un'opera che già dal titolo rimanda alla "danza dell'arcobaleno" di Len Lye, con una differenza fondamentale: la figura umana è inserita in un contesto pittorico astratto e danza, letteralmente, con le immagini, ora conformando la posizione del proprio corpo alle pennellate, ora combattendo contro di esse, come se si stessero trasformando in una gabbia. L'accompagnamento sonoro particolarmente ritmico rimanda ancora una volta alle opere di Len Lye, anche se in questo caso non c'è la ricerca del caos, ma la creazione molto più controllata di immagini in cui il corpo dialoga con i quadri. Pur essendo girato a colori, spesso le forme astratte sono in bianco e nero, creando un contrasto ulteriore fra la figura della danzatrice vestita con una calzamaglia bianca e grigia che scopre solo il viso e gli avambracci. Emshwiller, che

da pittore astratto è diventato illustratore, pone sempre molta attenzione alla composizione delle immagini creando in ogni inquadratura dei veri e propri “quadri” dove il rapporto fra figura e sfondo è sempre ragionato, anche nei risultati che apparentemente sembrano frutto del caso o dell’istinto. Pur essendo uno sperimentatore radicale, Emshwiller dimostra fin da subito un notevole controllo della tecnologia che usa. La figura del danzatore, come in Len Lye, abita uno spazio “altro”, fatto di immagini con le quali può dialogare: al contempo il corpo del danzatore visualizzato dalla macchina-cinema è capace di eseguire performance impossibili in scena, soprattutto grazie all’uso della stop-motion o del time-lapse.

Quest’ultima tecnica è intensivamente usata nella sua seconda opera, *Thanatopsis*<sup>41</sup>, del 1962, coreografata da Becky Arnold. Come spesso accade per gli autori del New American Cinema, la poesia è un riferimento importante, che può costituire l’ossatura contenutistica dell’opera stessa: in questo caso il riferimento diretto è alla poesia scritta (probabilmente nel 1811) da Willem Cullent Bryant.

Emshwiller torna al bianco e nero, e inizia questo cortometraggio con l’immagine di un monitor che trasmette la frequenza di un battito cardiaco, il suono del quale, accompagnato da vari rumori che progressivamente aumentano, costituisce l’accompagnamento austico di tutta l’opera. Da qui il cineasta costruisce composizioni visive nelle quali vengono contrapposte, e a volte sovrapposte, il primo piano di un uomo con un’espressione assorta e vagamente minacciosa, e il corpo di una danzatrice che, grazie all’effetto del time-lapse, diventa una serie di strisce luminose bianche su sfondo nero. Prima compaiono le sue mani a produrre immagini quasi astratte, poi interviene il suo corpo che si muove in maniera frenetica e innaturale. Il rapporto fra figura e sfondo si capovolge, nel senso che il background diventa bianco e la danzatrice vestita con una calzamaglia nera, e il cortometraggio si chiude con delle riprese in esterni, dove si vedono luci bianche sfrecciare nello schermo, e infine il primo piano dell’uomo.

Diretta e inquietante, questa “contemplazione della morte” sembra mettere in campo due elementi semplici che al contempo possono essere ambivalenti: da un lato la vita può essere rappresentata dal movimento costante della danzatrice, senza controllo e impotente di fronte al “muro” della morte,

<sup>41</sup> [http://ubu.com/film/emshwiller\\_than.html](http://ubu.com/film/emshwiller_than.html).

quel volto maschile che contempla la vita scivolare via, in attesa che si compia il suo destino; dall'altro la morte potrebbe essere la figura della danzatrice, veloce, pervasiva, che si insinua in ogni spazio e lascia come unica possibilità alla vita, il viso dell'uomo, quello di aspettare inerte. Il riferimento letterario è probabilmente più una suggestione che una citazione vera e propria, dato che il componimento poetico originale è un invito a godere della bellezza della natura per poter affrontare la morte in modo sereno e consapevole: a Emshwiller interessa il titolo suggestivo della poesia. In questo cortometraggio c'è una vera e propria lotta fra due elementi, uno eccessivamente dinamico e l'altro beffardamente statico, e anche l'accompagnamento sonoro non richiama un'accettazione serena della fine della vita. Il cardiografometro che compare all'inizio del cortometraggio suggerisce anche l'inserimento di altri elementi simbolici: la malattia, il controllo, la tecnologia applicata al corpo, e il suo suono produce un'atmosfera di attesa e di ineluttabilità.

Il time-lapse trasforma il corpo in un elemento visivo a metà fra il referenziale e l'astratto: diventa quasi trasparente, compone gesti e movimenti impossibili, ottenibili solamente grazie alla trasmutazione del movimento in materia filmica, che costruisce linee grafiche e coreografie visionarie che si sovrappongono a quelle originali. Qui la danza è veramente contaminata con il linguaggio filmico e diventa qualcosa di visibile solo ed esclusivamente sullo schermo.

Dato l'interesse che il cineasta americano dimostra nel coniugare danza, luce e immaginario astratto, l'incontro con il coreografo Alwin Nikolais<sup>42</sup> che, profondamente influenzato dall'estetica di Oskar Schlemmer, trasforma il palco della danza in visionarie composizioni astratte, anche grazie all'uso sofisticato dell'illuminotecnica e di costumi particolari, è quasi obbligato. Per la sua compagnia Emshwiller produce tre cortometraggi: *Totem* (1963), *Fusion* (1967) e *Chrysalis* (1973). In tutti questi cortometraggi i danzatori della compagnia di Alwin Nikolais reinterpretano coreografie già costruite o ne improvvisano di nuove, utilizzando i costumi di scena che hanno reso famoso il coreografo americano, e i loro movimenti sono potenziati dal linguaggio cinematografico attraverso continui interventi di time-lapse, stop-motion e dissolvenze incrociate. Lo sfondo è sempre scuro, neutro: quel vuoto che tanto piace ai filmmaker sperimentali per esaltare la figura del corpo danzante

<sup>42</sup> <http://www.nikolaislouis.org/NikolaisLouis/Home.html>.

e i suoi gesti, ma che in questo caso rispetta una scelta costante di Nikolais, che inserisce i suoi danzatori in spazi neri, senza scenografie, per articolare i suoi giochi di luce e di immagini a partire dalla pura presenza dei corpi. Particolarmente interessante è la colonna sonora di *Chrysalis* che è composta da un mix delle voci dei danzatori: una novità nell'ambito del film di danza, che finora ha preferito usare la musica come accompagnamento sonoro alle immagini, e anticipa una tendenza introspettiva che sarà sperimentata più sistematicamente da altri autori.

L'opera sicuramente più matura di Emshwiller nasce dall'incontro con una danzatrice che in questi anni è la solista della compagnia di Alwin Nikolais, e che intraprenderà una fortunata carriera solista: Carolyn Carlson. *Film with Three Dancers*<sup>43</sup>, del 1970, è un film in cui oltre a Carolyn Carlson compaiono altri due danzatori della compagnia di Alwin Nikolais: Emery Hervans e Bob Heswick, e costituisce una sorta di "enciclopedia" delle tensioni sperimentali che il cinema di questi anni, e in particolare quello di Ed Emshwiller, sta applicando all'immagine della danza. Il cortometraggio di diciannove minuti, uno dei più lunghi della filmografia di Emshwiller, è articolato in una serie di episodi.

All'inizio ritorna in maniera piuttosto evidente il passato da illustratore di fantascienza del filmmaker americano: i tre danzatori sono vestiti con una tuta e una calotta, che ricopre la testa lasciando libero il viso, entrambe bianche; non si tratta di calzamaglie ma di veri e propri costumi che derivano in maniera diretta dall'immaginario fantascientifico dell'epoca che Emshwiller ha contribuito a costruire, e che compare spesso nella produzione cinematografica di questi anni: un esempio su tutti è rappresentato dalle sequenze di *The Man Who Fell to Earth* (*L'uomo che cadde sulla terra*) di Nicolas Roeg (1976) dove vengono rappresentati gli alieni all'interno del loro ambiente desertificato. I tre danzatori sono inseriti in uno spazio nero contaminato costantemente da lampi di luce colorata che costruiscono degli elementi geometrici con i quali i corpi si relazionano. Il consueto lavoro con le sovraimpressioni caro a Emshwiller contribuisce a elaborare architetture visive dove i corpi dei danzatori si moltiplicano e cambiano colore in un ritmo di montaggio incalzante. Si apre la seconda parte dove ricompare l'uso della voce e le immagini si

<sup>43</sup> Un frammento di 3 minuti è visionabile qui: <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/film-tree-dancers?s>.

fanno apparentemente più controllate: una serie di primissimi piani presenta i volti dei danzatori, che vengono però rapidamente miscelati formando delle “iperfacce” composte da singole parti dei visi dei protagonisti.

Le voci raccontano in prima persona, come se fossero il risultato di un'intervista, il motivo per cui i personaggi hanno scelto la danza come strumento espressivo, che cosa significa essere un artista, e altri fatti personali. Emshwiller frequenta assiduamente l'ambiente del New American Cinema, all'interno del quale, grazie soprattutto all'influenza delle varie “Nouvelle Vague” europee, soprattutto quella francese, la sperimentazione sul linguaggio viene spesso associata all'importanza dell'autobiografia, al valore della presenza dell'“io” dell'artista intesa non come puro sfogo narcisistico, ma come impulso alla responsabilità nei confronti dell'immagine, all'assoluta personalizzazione del prodotto filmico, della presa di posizione grazie alla quale il regista non è semplicemente un artigiano ma un artista che deve infondere la sua “firma” assolutamente originale alle sue opere. Quindi la tensione all'introspezione, all'indagine autobiografica, alla testimonianza e in alcuni casi alla confessione sono tratti tipici del cinema sperimentale di questi anni e non solo, se si pensa alle performance voco-centriche di Vito Acconci e in generale all'importanza data alla parola in tutta l'Arte Concettuale. Qui Emshwiller assorbe queste tensioni applicandole a un film di danza.

Alternate a semplici azioni eseguite sempre su sfondo nero, Emshwiller realizza dei brevi quadri in cui i danzatori sono all'aperto, in un contesto urbano, mentre le voci continuano a raccontarsi. Come vedremo più avanti, la città, e in particolare New York, diventa il nuovo palco di una coreografia innovativa, Trisha Brown<sup>44</sup>, che costruisce una sorta di immaginario duraturo che ruota intorno all'idea della danza in contesti urbani. Anche in questo caso Emshwiller, un filmmaker evidentemente attento alle tensioni sperimentali che ruotano intorno alla danza contemporanea, assimila questa suggestione inserendola in un contesto visionario e per certi aspetti allucinatorio.

In seguito una lunga sequenza si concentra sul viso di Carolyn Carlson, vera protagonista del cortometraggio: ritorna la musica, e il linguaggio filmico ridiventa meno descrittivo usando sovraimpressioni, velocizzazioni e

<sup>44</sup> <https://trishabrowncompany.org/>.

ralenti. L'ultima parte dell'opera è un omaggio ai corpi nudi dei danzatori che tornano a essere visualizzati in uno spazio nero: attraverso una serie di time-lapse essi lasciano delle "impronte" nello spazio, delle "memorie di movimenti", andando a comporre delle figure simili alle fotografie di Étienne-Jules Marey che, come vedremo, sono già state citate da Norman McLaren. Il cortometraggio si conclude con la definitiva trasformazione dei corpi in forme astratte in dialogo con immagini veloci di pellicole bruciate, quasi che questi corpi ipercinetici fondessero letteralmente il materiale sul quale sono stati sovraimpressi. L'esaltazione del corpo nudo del danzatore è un'altra tendenza visiva di cui Emshwiller è anticipatore: per quanto in ambito performativo (e più tardi anche in ambito coreografico) il nudo in scena stia cominciando a essere piuttosto usato, questo cortometraggio è sicuramente uno dei primi a lavorare visivamente su questa suggestione. In generale nei filmmaker sperimentali la tensione a rendere neutro il corpo, a parte l'utilizzo di determinate tecniche filmiche, spesso si traduce nell'utilizzare costumi che cercano di nascondere l'identità del danzatore o della danzatrice per esaltarne la fisicità. Ma le calzamaglie e i costumi, per quanto modernizzati, possono diventare orpelli distraenti per l'occhio dello spettatore, se non controproducenti: in questo senso il nudo diventa la scelta più coerente nel voler rappresentare un corpo "senza tempo", puro, in grado di integrarsi dentro le immagini come un elemento visivo.

*Film with Three Dancers* rappresenta una sorta di compimento della filmografia di danza di Emshwiller, e in generale del cinema di danza: alcune sue scelte visive diventeranno dei trend, e altrettante suggestioni sono il risultato di riferimenti che arrivano dall'esterno (la Body Art, l'Arte Concettuale, la fotografia, il cinema sperimentale, la danza contemporanea) e che vengono sapientemente miscelati per rappresentare un vero e proprio viaggio all'interno dei corpi e dei pensieri di tre danzatori.

La ricerca di Emshwiller sull'immaginario della danza non si ferma qui, ma si trasforma dal punto di vista tecnologico nel senso che il filmmaker, come altri di cui parleremo, comincerà a sperimentare il mezzo video cambiando il proprio linguaggio a favore di questa nuova tecnologia, e per questo motivo lo ritroveremo nella parte dedicata alla videodanza.

*Bruce Conner*

Bruce Conner<sup>45</sup> è un artista e cineasta sperimentale statunitense che nella sua filmografia approfondisce l'uso del cosiddetto "found footage", ovvero scarti di film, documentari, programmi televisivi e qualsiasi materiale realizzato da altri che vengono riassemblati in fase di montaggio in modo tale da stravolgere il senso originale. Per questo motivo in Bruce Conner ritorna il bianco e nero: le sue immagini sono dei "ritornanti", forme che dal passato riemergono per cercare nuova vita. In *COSMIC RAY* del 1961 (il titolo è intenzionalmente scritto tutto maiuscolo) Conner riedita vari flussi visivi in bianco e nero a lui cari, come i countdown e tutti gli "scarti" della pellicola che diventano immagini astratte ritmiche e luminose; film western di serie B dove gli indiani sono visualizzati in maniera ridicola; immagini documentaristiche di guerra; città riprese di notte; giovani che ballano durante manifestazioni antibelliche; infine, e questa è una novità nella filmografia di Conner, riprese effettuate appositamente per il cortometraggio (quindi non found footage) di una giovane donna nuda che danza su uno sfondo nero. Il tutto si muove al ritmo di un'esibizione dal vivo di Ray Charles che canta *What I'd Say*.

Il senso dell'opera è piuttosto chiaro: la collisione fra il mondo del pop, una contemporaneità fatta di corpi giovani e ribelli, e l'establishment del passato, legato alle logiche delle guerre, del profitto, dell'ideologia del più forte, del vincente e del perdente. Sono corpi che si spogliano e che danzano in maniera istintiva, in preda a una possessione che non appartiene più a popoli lontani, che non si riferisce a nessun "addestramento" coreografico, ma che nell'idea stessa di *movimento* trovano un mezzo potente per veicolare la protesta contro un sistema statico, paludato, *vestito* di ideologie stantie. Da questo punto di vista anche l'uso della musica rock certifica l'interesse di molti cineasti sperimentali di questi anni per linguaggi pop, non legati a pratiche sperimentali. *COSMIC RAY* è un'interpretazione semplice ma plastica del motto "Make love not war", della cultura hippy, una sua versione cinematografica sintetica, che utilizza esclusivamente musica e immagini e che sfrutta un'idea spontanea della danza, come urgenza del corpo di esprimere la propria libertà e automaticamente il proprio dissenso a qualsiasi tipo di cultura reazionaria, come la guerra o il lavoro, che priva i corpi

<sup>45</sup> Non esiste un sito dell'artista, neanche postumo; indico due pagine: la prima è della galleria che lo rappresenta, la seconda di una grande retrospettiva presentata al Moma: <http://anglimgilbertgallery.com/bruce-conner/>; <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1614>.

della propria libertà. In questo cortometraggio tutte le immagini sono ritmicamente “invasate”, esplodono letteralmente davanti agli occhi dello spettatore seguendo una particolare linea di ricerca sul montaggio e sulla luminosità delle forme che alcuni definiscono “cinema atomico”.

Bruce Conner si avvicina progressivamente al mondo della danza contemporanea, segno che anch'egli, nella sua ricerca sul movimento delle immagini, istintivamente cerca dei corpi non più genericamente in movimento, ma “tecnicamente” danzanti. *BREAKAWAY*<sup>46</sup> (anch'esso scritto tutto maiuscolo) del 1966 è formalmente un ritratto di Antonia Christina Basilotta, una coreografa, danzatrice, attrice e cantante che diventerà famosa negli anni Ottanta in ambito pop col nome di Toni Basil<sup>47</sup>, ma diventa di fatto un cortometraggio di danza vero e proprio.

L'opera, in bianco e nero, è strutturata attraverso un assemblaggio di immagini di Toni Basil, vestita in vario modo e nuda, ripresa su sfondo nero. Le forme bianche su sfondo nero sono una soluzione che, dal cinema astratto in poi, continua a essere intensivamente sfruttata dai cineasti per creare un universo di immagini che, abitando uno spazio neutro che somiglia al vuoto, possano emergere nella loro purezza. Inizialmente l'opera sembra una sessione fotografica di moda, anche perché Basil assume varie pose statiche che vengono messe in rapida sequenza, come se fossero, appunto, delle fotografie. Ma subito dopo il “cinema atomico” di Conner si sgancia dalla semplice rappresentazione di un corpo in posa per riprendere con delle velocissime zoomate “a schiaffo” Toni Basil mentre danza, in modo tale che la figura della coreografa assuma le sembianze di forme quasi astratte, rapide e allusive di un movimento che è imposto fondamentalmente dallo zoom e dal montaggio. Toni Basil guarda costantemente in macchina, consapevole che c'è un occhio meccanico che la guarda e un ipotetico pubblico al di là della macchina da presa: questa modalità di “sguardo in macchina”, tipico della televisione, è un ennesimo riferimento a un'estetica pop che viene sfruttata e rielaborata dallo sguardo di Conner.

Il bianco e nero livido e lo sfondo nero possono richiamare la cinematografia di Andy Warhol<sup>48</sup> e la sua “musa” danzante, Edie Sedgwick, ma qui il linguaggio diventa più complesso. Basil viene ripresa in time-lapse e velocizzata in modo tale da sembrare un corpo meccanico impazzito, e quando

<sup>46</sup> [http://ubu.com/film/conner\\_breakaway.html](http://ubu.com/film/conner_breakaway.html).

<sup>47</sup> <http://www.tonibasil.net/>.

<sup>48</sup> <https://www.warhol.org/>.

è nuda diventa una sagoma bianca: la tensione a trasformare il suo corpo in una velocissima forma astratta in movimento allontana lo sguardo dello spettatore da qualsiasi tentazione voyeuristica tipica del cinema di Warhol e lo catapulta in un universo scuro dal quale emergono “lampi” di immagini che illuminano un corpo danzante. A circa metà del cortometraggio il brano di accompagnamento, la canzone pop *Breakaway* cantata dalla stessa Toni Basil, viene interrotto, per farlo ripartire in reverse, evitando quindi il semplice accostamento musica pop-immagini, e introducendo una modalità di ascolto più impegnativa per lo spettatore. Dal momento in cui la musica procede al contrario l'accostamento fra colonna sonora e immagini si allontana decisamente da quello che potrebbe sembrare un antesignano dei video musicali, per produrre un'atmosfera straniante, in grado di creare una sorta di corto circuito fra suono e immagine. Quello che danza in questo cortometraggio sembra un corpo senza tempo, una sorta di “modello” di corpo che non appartiene più alla natura, ma che viene potenziato dalla macchina-cinematografica. Il cortometraggio si chiude, con una struttura circolare, mostrando le stesse sequenze fotografiche dell'inizio.

### *Norman McLaren*

Norman McLaren<sup>49</sup> è un autore di cinema astratto che, dopo aver lavorato a fianco di Len Lye presso il G.P.O Film Unit di Londra, approda presso un altro laboratorio produttivo privilegiato: il National Film Board of Canada, un'importante istituzione attiva ancora adesso, dove sperimenta una vastissima possibilità di tecniche che lo rende in breve tempo un punto di riferimento dell'animazione astratta. Ma nel suo percorso creativo emerge l'urgenza della figura umana trattata con la tecnica della stop-motion; un modo per poter animare oggetti e soggetti, come si dice, “dal vero”, ovvero presenti davanti alla macchina da presa. Nel 1954 realizza insieme a Claude Jutra *A Chairy Tale*<sup>50</sup> – un cortometraggio che diventerà celeberrimo tanto da aggiudicarsi una candidatura agli Oscar –, nel quale si visualizza la situazione ironica e paradossale di una sedia che si rifiuta di essere usata come un oggetto e si ribella al suo “padrone”.

<sup>49</sup> <https://www.nfb.ca/directors/norman-mclaren/>.

<sup>50</sup> [https://www.nfb.ca/film/a\\_chairy\\_tale/](https://www.nfb.ca/film/a_chairy_tale/). Tutte le opere di Norman McLaren sono raccolte nel cofanetto di Dvd *Norman McLaren. The Master Edition*, National Film Board of Canada.

Girato in bianco e nero, il cortometraggio è ambientato in una stanza nera, dove in un'inquadratura unica simulata, ovvero in un finto pianosequenza all'interno del quale ci sono ovviamente degli stacchi occultatati dalla tecnica della stop-motion, si mostrano le varie fasi, ora buffe ora surreali, di una sedia bianca e di un uomo vestito di bianco che "lottano" per avere il predominio l'una sull'altro. Insomma: sempre figure bianche su sfondo nero. Nel finale l'uomo capisce che l'unica maniera di poter far pace con la sedia è offrirsi come elemento d'appoggio per l'oggetto ribelle. Qui McLaren non utilizza solo la stop-motion ma anche il time-lapse e la velocizzazione del girato, andando a scandagliare il più possibile le possibilità di integrazione fra il movimento di un oggetto inanimato e quello naturale del soggetto umano. Non si può certo definire "un passo a due", ma è chiaro che McLaren comincia a essere interessato alla natura del movimento e alla sua visualizzazione non più solo nella sua traduzione "diretta" in forme astratte ma ricorrendo all'utilizzo della forma umana e, in questo caso, di un oggetto già di per sé antropomorfo.

Nel 1968 Norman McLaren realizza *Pas de deux*<sup>51</sup>, con la coreografia di Ludmilla Chiriaeff. McLaren è un animatore astratto che con questo cortometraggio "chiude il cerchio" iniziato con i protagonisti delle prime sperimentazioni del cinema "assoluto" che insistono nel collegare il concetto di movimento intrinseco alla macchina-cinema con quello di coreografia delle forme. Questo film sembra programmatico da questo punto di vista, e denso di elementi stilistici che diventeranno una sorta di trend all'interno del cinema di danza.

McLaren compie una scelta di genere coreografico piuttosto preciso: il modello di danza presente in questo cortometraggio è il balletto classico, e il titolo stesso si riferisce a un termine tecnico che è molto conosciuto anche da un pubblico non specializzato: il pas de deux. Questa scelta non costituisce una deliberata volontà di ignorare i progressi della danza moderna e contemporanea, ma di trasformare, grazie alla macchina-cinema, il linguaggio tradizionale della danza classica in qualcosa di decisamente contemporaneo.

Il cortometraggio manifesta subito una scelta stilistica precisa: una danzatrice con una calzamaglia bianca è sdraiata in uno spazio completamente nero; lentamente si alza e inizia a eseguire la sua coreografia; due tagli di luce

<sup>51</sup> [https://www.nfb.ca/film/pas\\_de\\_deux\\_en/](https://www.nfb.ca/film/pas_de_deux_en/).

lateralmente la trasformano in una sorta di silhouette immersa nel nero. McLaren chiude il cerchio con l'astrazione degli anni Venti: se le linee bianche su sfondo nero rappresentano forme che *danzano* nel vuoto, richiamando idealmente le immagini di corpi che si muovono, qui è il corpo che si trasforma in linea, e nonostante l'impianto classico della coreografia, la calzamaglia, l'assenza del più tradizionale degli ornamenti, il tutù, lo sfondo nero e l'uso della musica, realizzata con strumenti classici (violini, arpe) ma che sviluppa un'atmosfera statica e di attesa, proiettano questo cortometraggio in una dimensione atemporale e sospesa.

Il corpo della danzatrice comincia a sdoppiarsi di volta in volta con modalità differenti: il suo "clone" è leggermente non sincronizzato, si blocca come fosse una fotografia, anticipa e ritarda i movimenti del corpo originale. Il "passo a due", insomma, in questa fase del cortometraggio è eseguito da una danzatrice reale e dal suo doppio in immagine: è un duo fra reale e virtuale, fra corpo e macchina-cinema, non più semplicemente fra cinepresa e performer, anzi, la camera in maniera neutra cattura ciò che l'effetto produce con varie inquadrature statiche, utili solo a contenere nel quadro le forme danzanti.

Entra in campo una figura maschile, anch'essa in calzamaglia bianca, che rende più complessa l'architettura visiva. McLaren non vuole solo sperimentare lo sdoppiamento delle figure, ma andare ben oltre, e trasformare i corpi in linee astratte bianche. Avendo due figure e sfruttando il più possibile le piroette e i movimenti rotatori di alcune parti del corpo, attraverso una serie sempre numerosa di sovrainpressioni leggermente non sincronizzate le silhouette dei corpi dei performer creano dei veri e propri flussi di forme chiare su sfondo scuro. In alcuni casi la percezione del corpo viene completamente annegata dal reticolo di linee che progressivamente invadono lo schermo, in un crescendo suggestivo accompagnato dalla musica che sorregge in maniera emozionale l'architettura visiva.

Ora le figure intere vengono alternate a mezze figure a seconda del grado dell'intensità dell'effetto. A testimonianza dell'intenso rapporto che esiste fra cinema sperimentale e fotografia, qui il riferimento alle cronofotografie di Étienne-Jules Marey è d'obbligo e giustifica la scelta intenzionale del bianco e nero, quasi che questo cortometraggio sia una versione cinematografica di quell'idea fotografica. Se in Marey le varie fasi del movimento originale del soggetto sono congelate in una serie di immagini statiche che diventa testimonianza di una performance

avvenuta davanti alla macchina fotografica, qui l'evento coreografico avviene davanti ai nostri occhi, e al contempo si trasforma in un semplice "motore primo" del movimento "vero": quello delle forme astratte scaturite dai corpi.

La tipologia di movimenti della coreografia e la sua velocità determinano l'ampiezza e la grandezza, verrebbe da dire la "frequenza", delle linee prodotte. In *Marey* viene stampato il risultato di un processo, qui si visualizza il processo nel suo divenire: corpi che diventano frequenze di frequenze. McLaren vuole mostrare la natura del movimento nello spazio e per questo motivo si rivolge alla danza classica: per creare un corto circuito fra una coreografia tradizionale e una sua manifestazioni iper-moderna e futuristica, e per rimanere aderente al suo riferimento fotografico, che utilizzava immagini di danzatrici classiche.

La sperimentazione sulla danza prosegue con altri due cortometraggi: il primo, girato a colori, è *Ballet Adagio* del 1971, con la coreografia di Asaf Messerer arrangiata da David Holmes. Un danzatore e una danzatrice eseguono quello che viene considerato uno dei passi più difficili della danza classica (il pas de deux adagio) in uno spazio asettico rappresentato da un pavimento bianco e uno sfondo blu. L'abbigliamento minimale e il gioco di luci fanno risaltare la plasticità dei corpi che vengono ripresi con diversi piani, sempre frontalmente. Quello che rende questo cortometraggio, nato per scopi didattici, una straniante osservazione, asettica, quasi chirurgica della performance è lo slow-motion che viene usato per tutte le riprese. Sembra di assistere a una sorta di fredda dissezione della danza dominata da uno sguardo freddo e lontano, quasi robotico, non umano. La scelta musicale (*l'Adagio in sol minore* attribuito a Tomaso Albinoni)<sup>52</sup> crea un corto circuito percettivo perché il risultato finale, come in *Pas de deux* è una suggestiva commistione fra un contenuto assolutamente classico e una visione futuribile.

Il secondo cortometraggio è *Narcissus* del 1983, coreografato da Fernand Nault. Anche in questo caso McLaren utilizza elementi molto tradizionali come la danza classica e il mito, trasformandoli in suggestioni visive contemporanee. Girato a colori, in questo caso i protagonisti (una Ninfa, probabilmente Eco, Narciso

<sup>52</sup> Nel 1958 il musicologo Remo Giazotto pubblica il cosiddetto *Adagio* di Albinoni, sostenendo di averlo ricostruito dai pochi frammenti ritrovati dopo il bombardamento della Biblioteca di Stato di Dresda, l'unico luogo depositario delle partiture autografe del compositore veneziano. Di fatto non esistono reali riscontri dell'esistenza di questa composizione e alcuni sostengono che l'autore sia lo stesso Remo Giazotto.

e un “amico”<sup>53</sup>) sono immersi in un nero impenetrabile, illuminati da luci spesso colorate con tonalità fredde e calde, in modo tale che si staglino dallo sfondo come se fossero delle figure incollate a uno spazio veramente vuoto. La camera segue i movimenti e articola piani campi differenti ma, come sempre succede nelle opere di McLaren, riprende frontalmente i soggetti, restituendo una visione bidimensionale dell’evento coreografico. Nei campi totali, dove i soggetti vengono ripresi per intero, la sensazione è che i danzatori volino, immersi come sono nella “notte primordiale” del mito. Narciso, con un atteggiamento filologico rispetto al mito che è al contempo una vicenda tragica e un fiaba morale, viene rappresentato come un giovane bellissimo e tracotante: gioca con coloro, sia uomini sia donne, che si innamorano di lui trasformandoli in vittime, fingendo di acconsentire al loro desiderio per rifiutarli e renderli disperati. Egli ama solo se stesso, e lo specchio d’acqua che riflette la sua immagine diventa il suo amante perfetto. Ma tutto questo merita una punizione.

Ora McLaren sfoggia il repertorio linguistico sperimentato in *Pas de deux* per visualizzare un passo a due dove il soggetto è il medesimo ma moltiplicato per due: visualizza in modo plastico e sintetico il concetto di Narcisismo attraverso l’uso della danza e della macchina-cinema. Narciso danza con se stesso ammirando il proprio doppio prendere vita, “animarsi” come l’unico oggetto del desiderio possibile. Le due figure duettano ponendosi in vari punti dello spazio, si moltiplicano, si sfiorano, si contemplano a vicenda. Ma essere arroganti nei confronti degli dei può essere fatale, soprattutto se un umano si prende gioco di una divinità potente come Eros: Narciso, dopo aver finalmente baciato il proprio riflesso si trova bloccato in una piccola cella fatta di muri di mattoni, con una minuscola finestra, senza possibilità di uscita. Imprigionato per sempre. La gabbia è un’interpretazione visiva dei finali delle differenti versioni del mito di Narciso, tutti egualmente tragici.

### *Richard O. Moore*

Richard O. Moore incarna la tipica figura dell’artista poliedrico dell’area di San Francisco: ex danzatore, poeta, speaker radiofonico, produttore e personaggio televisivo, infine cineasta. Nel 1968 dirige *Assemblage*<sup>54</sup>, un’opera monumentale, anche grazie alla durata di cinquantotto minuti che sfiora

<sup>53</sup> Così viene definito nei titoli di coda: in francese il termine “ami” può essere tradotto come “amico intimo” o “amante”.

<sup>54</sup> Un frammento di un minuto è visionabile qui: <https://vimeo.com/280012667>.

quella del lungometraggio, realizzata con la collaborazione di due “giganti” dell’avanguardia artistica americana di quegli anni: il coreografo Merce Cunningham<sup>55</sup> e il musicista John Cage<sup>56</sup>, quest’ultimo coadiuvato da David Tudor<sup>57</sup> e Gordon Mumma<sup>58</sup>. Merce Cunningham, allievo di Martha Graham, diventa ben presto un punto di riferimento della danza moderna, grazie soprattutto a due scelte: l’eliminazione dell’elemento narrativo all’interno del linguaggio coreografico e la totale separazione fra la danza e la musica, le quali costituiscono due flussi complementari e autonomi spesso gestiti da processi creativi che lavorano sulla casualità. L’incontro con John Cage, promotore del concetto di “alea” all’interno del linguaggio della composizione musicale, rappresenta un momento importante per la carriera e la maturazione di linguaggio di entrambi gli artisti. Il “duo” Cunningham-Cage per molti anni rappresenta l’apice della sperimentazione coreografica che cambia inesorabilmente l’ambito della danza. Merce Cunningham, come vedremo, è anche un lungimirante utilizzatore del mezzo filmico e video e sarà una figura importante per lo sviluppo della videodanza.

Qui l’artista americano compare “semplicemente” come motore coreografico dell’opera realizzata collettivamente dal dipartimento di produzione cinematografica del canale televisivo californiano KQED, sotto l’egida della regia di Richard Moore che però lascia libero spazio a varie collaboratori i quali rielaborano autonomamente il materiale girato, come racconta il montatore Bill Yahraus in un’interessante intervista<sup>59</sup>. Evidentemente la struttura episodica di tutta l’opera è anche il frutto della gestione collettiva della realizzazione della stessa. Cunningham realizza una coreografia “site specific” in uno spazio architettonico esterno: la Ghirardelli Square di San Francisco, cominciando a diffondere nell’area della screendance l’idea che la città e le sue architetture possono trasformarsi il palco privilegiato delle azioni coreografiche. La metropoli diventerà ben presto una sorta di elemento spaziale obbligato per molti registi e coreografi.

Il mediometraggio inizia in modo programmatico: compaiono le im-

<sup>55</sup> <https://www.mercecunningham.org/>.

<sup>56</sup> <https://johncage.org/>.

<sup>57</sup> <http://www.davidthudor.org/>.

<sup>58</sup> <http://brainwashed.com/mumma/>.

<sup>59</sup> <https://www.sfdancefilmfest.org/merce-cunningham-at-100/bay-area-memories/bill-yahraus/>.

magini in bianco e nero di due danzatrici e un danzatore che, con la classica tuta da danza, eseguono una lenta performance stagliati su uno sfondo bianco: improvvisamente irrompe il colore e i corpi dei performer diventano delle silhouette scure mentre lo sfondo viene sostituito da un montaggio serrato di immagini di scorci urbani californiani. In seguito la ripresa di varie gambe che lentamente camminano fornisce il pretesto per creare un intricato ordito visivo: al loro interno vengono intarsiate delle immagini, e il loro sfondo viene anch'esso sostituito con altre riprese delle gambe dei danzatori, questa volta vestiti in modo più "casual", con tute e scarpe da ginnastica, come se stessero provando. L'idea che la macchina-cinema crei una situazione metalinguistica, ovvero che contemporaneamente si visualizzi la performance e la sua prova, viene esplicitata con un linguaggio di sintesi che sovrappone materialmente in due momenti, e testimonia anche dell'influsso dell'Arte Concettuale che mette in primo piano il processo che porta alla creazione dell'opera piuttosto che l'opera stessa. L'inserimento di immagini all'interno del corpo del danzatore (e non più sullo sfondo), oltre a essere un riferimento all'opera di Len Lye, qui diventa programmatico ed è un passo avanti ulteriore nel considerare il "veicolo" della danza un contenitore possibile di immagini, fondendo in maniera inscindibile la danza con le forme in movimento.

Attraverso un rapidissimo montaggio che mette in relazione due inquadrature differenti della medesima azione, si vede Merce Cunningham che viene inseguito dalla cinepresa mentre corre nella piazza della Ghirardelli Square. La frantumazione della coreografia originale attraverso lo strumento del montaggio ne crea un'altra "virtuale", che esiste solo come interpretazione del movimento da parte della macchina-cinema: un tema che qui assume un aspetto funambolico e paradossale, tanto che questo frammento sembra una sequenza di immagini subliminali. Lo schermo viene segmentato da una serie di figure geometriche semplici su sfondo nero (losanghe, rettangoli, triangoli, quadrati) che ospita al loro interno altrettante immagini sia dell'azione coreografica sia delle prove, architettando un intricato assemblaggio di forme in movimento dominate dall'idea di simultaneità: lo sguardo dello spettatore deve creare il suo percorso personale, ottenendo necessariamente una visione frammentata dell'azione coreografica. La complessa struttura geometrica serve anche a far scorrere i titoli di testa, anch'essi simultaneamente piazzati in varie parti della composizione.

Subito dopo l'elenco dei credits Richard Moore sfoggia un'altra suggestiva idea di manipolazione del corpo e dello spazio urbano, sovrainprimendo tre flussi di immagini: i danzatori minuscoli ripresi dall'alto, le scarpe enormi dei passanti anch'essi ripresi dall'alto, e varie evoluzioni e salti ripresi dal basso verso l'alto, con il cielo come sfondo. Di nuovo la modalità linguistica della sintesi determina una situazione visiva paradossale, per la quale il "sopra" e il "sotto" vengono fatti collidere, e dove il concetto di scala assume la forma di un elemento variabile a seconda di come lo si guarda. Il punto di vista diventa una sorta di performer in più in grado di destabilizzare i concetti classici di grandezza e distanza, andando a interagire in modo molto più radicale rispetto al "dialogo" tradizionale tra camera e performer tipico della filmografia di Maya Deren e dei suoi epigoni. In questi primi diciassette minuti del mediometraggio non si sciorinano solo folgoranti intuizioni su come la macchina-cinema può interagire con l'azione coreografica "site specific", ma si dimostra un notevole controllo dell'effettistica e della tecnologia messe in campo; piuttosto complesse anche per l'epoca e avvicinabili solo ad alcune esperienze di Ed Emshwiller.

Ma evidentemente non si può costruire l'intero mediometraggio con questa intensità visiva, e servono dei momenti in cui lo spettatore è in grado di percepire la struttura coreografica messa in campo da Merce Cunningham. Così si presentano i danzatori che vengono seguiti con la camera a mano mentre provano in uno spazio chiuso, con un rapporto di prossimità e, verrebbe da dire, di confidenza che trasmette allo spettatore la sensazione di essere uno spettatore privilegiato. La coreografia vera e propria viene mostrata con inquadrature fisse che creano immagini relazionate all'architettura dello spazio urbano, creando di volta in volta delle interessanti inquadrature ragionate, attente a costruire, attraverso il punto di vista, delle relazioni fra corpi e strutture architettoniche.

Ma questa modalità, se vogliamo più tradizionale, di visualizzazione della danza viene costantemente interrotta da interventi visivi che lavorano su più livelli: i danzatori diventano silhouette monocromatiche su sfondi astratti colorati, a volte al loro interno compaiono immagini tematiche (come il cielo) e lo sfondo diventa un nero compatto. In altri momenti le silhouette dei danzatori vengono, sempre all'insegna della simultaneità, sdoppiate in modo tale che venga visualizzato un "duo" formato dalla medesima azione ripresa con scale differenti, fino ad arrivare a composizioni in cui molteplici corpi colorati

diversamente, piccoli e grandi, vengono posizionati nello spazio monocromatico che diventa una vera e propria tela sulla quale si muove un quadro in movimento. Il riferimento alla pittura e soprattutto al collage, così come interpretare il “campo” dell’immagine come un “quadro” dinamico, oltre a essere un ennesimo riferimento al cinema astratto delle origini, inaugura un approccio estetico che avrà molta fortuna nella screendance.

Approfittando dell’articolazione di alcune parti architettoniche, alcune riprese della coreografia vengono trattate con un effetto a specchio che rende caleidoscopico il risultato finale: qui Richard Moore, ancora una volta, lavora su una suggestione stilistica che, oltre ad appiattire la prospettiva dell’immagine originale schiacciandola su un modello che è nuovamente grafico-pittorico, o più semplicemente bidimensionale, intuisce una possibilità di manipolazione dell’evento coreografico che verrà ripresa da molti. In tutta la durata di questo mediometraggio vengono disseminate modalità stilistiche ed estetiche che verranno approfondite da altri autori.

Il protagonista assoluto dell’ultima parte di *Assemblage* è la sovraimpressione, attraverso la quale vengono miscelati momenti della performance vera e propria, le prove effettuate in uno spazio chiuso, momenti di pausa i cui i danzatori parlano fra loro. Spesso vengono miscelate inquadrature fisse con lunghe carrellate o inquadrature con la macchina a mano. Man mano che il mediometraggio volge al termine il numero dei flussi visivi miscelati fra loro aumenta sempre di più, fino ad arrivare a una situazione percettiva entropica e caotica, dove la composizione finale assume quasi le sembianze di un’immagine astratta piena di colori, al cui interno si agitano varie sorgenti visive non più chiaramente interpretabili.

Ma se la parte visiva è di per sé una spettacolare enciclopedia di manipolazioni di una coreografia già innovativa soprattutto per il suo rapporto con l’ambiente urbano, la parte acustica è ancora più radicale e obbedisce alla “regola” fondamentale di Merce Cunningham di non associare mai la danza alla musica tradizionalmente intesa. La colonna sonora di tutta l’opera è composta da flussi di suoni provenienti da varie fonti: tessiture di frequenze elettroniche, rumori urbani registrati in vari contesti, loop ritmici, voci radiofoniche distorte, ma soprattutto rumori e silenzi, sotto l’egida dell’estetica sperimentale di John Cage. La coniugazione fra le rielaborazioni visive e la densa tessitura sonora astratta rendono questo mediometraggio un’avventura senza compromessi per gli occhi e le orecchie dello spettatore, e una delle più

coraggiose e radicali esperienze di cinema di danza di questi anni, un vero e proprio tuffo in un'estetica contemporanea e innovativa.

### *Doris Chase*

Doris Chase<sup>60</sup> (Doris Totten Chase) è un'artista e soprattutto una scultrice che realizza, in collaborazione con la danzatrice Mary Staton, le cosiddette "dance sculpture", oggetti realizzati appositamente come elementi con i quali la performer può interagire in scena. Il passo verso il cinema (e in seguito il video) di danza è piuttosto breve. In linea con la "corrente astratta" che si è delineata grazie ad autori come Len Lye, Sara Kathryn Arledge, Norman McLaren, in parte Richard Moore e soprattutto Ed Emshwiller, Doris Chase produce un buon numero di cortometraggi di danza.

È interessante notare come la sua prima opera di danza, *Circles II*<sup>61</sup> (1972), con la coreografia di Mary Staton, faccia parte di una serie il cui primo episodio (*Circles I* del 1971), realizzato con le prime tecnologie di computer grafica, è un omaggio alle spirali di Marcel Duchamp e al suo film *Anemic Cinema* (1926), quindi un'opera totalmente astratta. Il passaggio fra astrazione pura e inserimento del corpo danzante come elemento coerente e integrato nel concetto di astrazione sta cominciando a diventare una sorta di corrente autonoma all'interno del cinema di danza.

In *Circles II* alcuni danzatori, resi delle silhouette colorate, si muovono intorno a degli enormi cerchi, componendo diverse coreografie. Le continue sovraimpressioni degli stessi gesti di volta in volta leggermente ritardati costruiscono delle forme caleidoscopiche che rendono la coreografia un movimento di forme astratte. La visione frontale, dove i danzatori e i cerchi sono ripresi nella loro totalità, viene alternata da inquadrature dall'alto che offrono un punto di vista inusuale e contribuiscono a rendere ancora più complessa l'architettura finale. I pattern cromatici lavorano sulla combinazione di colori puri, fondamentalmente il blu e il rosso, producendo un risultato quasi lisergico, vicino all'estetica psichedelica. Il lavoro su singoli colori, iniziato da Shirley Clarke e proseguito da Ed Emshwiller, sarà tipico di molta videodanza, e non è un caso che anche Doris Chase farà parte di quel gruppo di

<sup>60</sup> Non esiste un sito ufficiale, neanche postumo, di questa cineasta: indico la pagina dedicata a lei del catalogo di The Film-makers' Cooperative, dove si può noleggiare la maggior parte delle opere citate: <http://film-makerscoop.com/filmmakers/doris-chase?page=2>.

<sup>61</sup> Un estratto di circa un minuto è visionabile qui: <https://vimeo.com/127270255>.

filmmaker che utilizzeranno intensivamente il mezzo elettronico. Di fatto il trattamento d'immagine che Chase sperimenta nei suoi cortometraggi sembra un'anticipazione del lavoro che farà in elettronica.

Un'altra serie, più nutrita come numero di episodi, ha un titolo molto più diretto: *Dance*. In *Dance Four*<sup>62</sup> (1977) la danzatrice Kei Takei<sup>63</sup> viene trasformata, attraverso varie sovraimpressioni dei dettagli del suo corpo, in una serie di forme colorate in movimento. Ritorna l'uso del negativo, e si intravedono dei trattamenti realizzati in video e poi riversati in pellicola. Molti cineasti che cominceranno ad usare l'elettronica vivono una fase di transizione in cui i due formati (pellicola e video) convivono. La produzione di Doris Chase è piuttosto corposa, e, per quello che riguarda la sperimentazione su pellicola, approfondisce di volta in volta lo stesso approccio estetico. Inutile sottolineare che anche questa cineasta, passando all'elettronica, sarà citata nel capitolo dedicato alla videoarte.

### *Amy Greenfield*

Amy Greenfield<sup>64</sup>, come altre artiste di cui abbiamo parlato, dopo essersi formata come danzatrice trasferisce la propria esperienza coreografica nella realizzazione di opere di screendance.

Nel 1971 realizza il cortometraggio a colori *Transport*<sup>65</sup>, un primo passo verso la costruzione di un'estetica personale che qui è solo abbozzata. In un ambiente diroccato fatto di cumuli di sabbia e di sassi, un gruppo di giovani del quale fa parte Amy Greenfield stessa, trasporta faticosamente a turno dei corpi inerti. I danzatori sono vestiti in modo semplice, con dei jeans e delle magliette variamente colorate, richiamando un'atmosfera hippy. Le riprese eseguite a mano seguono l'azione cercando di sfruttare qualsiasi tipo di angolazione, e il montaggio serrato spezza in brevi inquadrature l'azione. Il senso di fatica è rappresentato in modo plastico e l'azione coreografica stessa assomiglia più a un'azione simbolica che richiama l'atto del trasportare dei cadaveri da un luogo a un altro, come se in quello spazio fosse successa

<sup>62</sup> Un estratto di circa un minuto è visionabile qui: <https://vimeo.com/126909267>.

<sup>63</sup> <http://keitakei.org/kei.html>.

<sup>64</sup> <https://vimeo.com/user1104175>. La maggior parte delle opere di Amy Greenfield citate in questo paragrafo, oltre a essere disponibile on line, è presente nel Dvd *Amy Greenfield. Cinema of the Body*, Eclipse Productions.

<sup>65</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=coRveFXLgBE>.

una battaglia. Il tema pacifista di questo cortometraggio viene svolto solo ed esclusivamente grazie alle azioni coreografiche. L'audio è costituito varie frequenze elettroniche molto alte che gradatamente invadono il campo acustico, comunicando un senso di inquietudine e di attesa.

*Element*<sup>66</sup> del 1973, muto e girato in bianco e nero, è il primo cortometraggio di Amy Greenfield in cui si esplicita la sua estetica. La cineasta americana lavora in maniera sistematica col tema dell'autorappresentazione, una scelta che si sta diffondendo in molta produzione fotografica e audiovisiva legate all'Arte Concettuale e in particolare alla Body Art, ma non solo: Greenfield introduce nell'area della screendance l'autorappresentazione come corpo nudo, una modalità che diventerà una sorta di trend linguistico esercitato e approfondito da molti registi, e che qui muove i suoi primi passi. In questo caso specifico Greenfield non si auto-riprende, perché per mettersi in scena come corpo danzante bisogna avere un alleato dietro la macchina da presa, rappresentato da Hilary Harris, cineasta sperimentale e autore di un cortometraggio di danza, che diventa un suo collaboratore costante, e che usa, secondo la tradizione oramai consolidata di Maya Deren e del suo "dialogo" fra camera e performer, la cinepresa a mano che può liberamente addentrarsi nei dettagli del corpo e allontanarsi per rappresentare il performer per intero. Il montaggio invece, come in tutte le sue opere, è gestito direttamente dalla cineasta americana.

*Element* è la rappresentazione del corpo nudo di Amy Greenfield immerso nel fango. Girato in uno spazio aperto, la cineasta emerge da questo elemento come fosse una figura primordiale: l'autorappresentazione è il veicolo attraverso il quale costruire discorsi che si staccano dalla mera autobiografia, per cui è chiaro fin dall'inizio del cortometraggio che la presenza di Greenfield, resa anonima anche dal fatto che è completamente ricoperta dal fango, diventa il simbolo del femminile, del femminile nel senso più ampio del termine. Dopo aver testato il materiale nel quale è sommersa, Greenfield conquista la posizione eretta, camminando e correndo faticosamente. Piuttosto rapidamente il rapporto fra il corpo e il fango diventa una lotta: la cineasta americana si butta ripetutamente sulla superficie fangosa, esegue delle rapide coreografie a terra; comincia a emergere, pur nella semplicità delle azioni, un senso di fatica sempre più doloroso. Una volta riconquistata la posizione

<sup>66</sup> <https://vimeo.com/8102656>.

eretta, la cinepresa riprende il corpo di Greenfield stagliato contro il cielo, per poi ricadere al livello del terreno, per rappresentare la protagonista del cortometraggio sfinita, di nuovo immersa nel fango.

Amy Greenfield sostiene che

Il corpo in sé è il contenitore di una vastità di memorie: sogni fondamentali dell'esistenza sia individuale che collettiva, i quali possono essere svelati ed espressi attraverso una performance in grado di verificare e di testare il fatto che il processo del fare un film è un atto di crisi, di sospensione<sup>67</sup>.

La cineasta per questo cortometraggio suggerisce memorie personali, come la solitudine degli uomini atterrati sulla Luna, o i corpi degli ebrei prigionieri nei campi di concentramento, ma il desiderio è sia quello che lo spettatore scavi istintivamente nel proprio bagaglio di ricordi, sia di lavorare su un livello di inconscio collettivo. Così questo corpo incastonato nel fango scuro può essere veicolo di varie interpretazioni: l'inevitabile ritorno alla terra, il senso di energia che si trasforma in lotta, la vita e la morte necessariamente intrecciate, la figura femminile come portatrice di memorie archetipiche, ancestrali, il rito. Insomma, il ventaglio è vasto ma non infinito: la gestualità del corpo diventa una sorta di guida attraverso i possibili sentieri interpretativi dell'opera stessa.

Anche in questo caso l'idea di danza si scioglie, letteralmente, in azioni semplici che rimandano in maniera diretta a delle sensazioni, con dei riferimenti anche alla cultura popolare, che qui viene completamente rovesciata: l'eventuale riferimento alla lotta nel fango, il "Mud Wrestling", e alla componente erotica derivata dal fatto che le protagoniste di questo sport sono poco vestite, sono qui completamente contraddetti, nonostante la nudità della performer, a favore di una visione primordiale della figura femminile il cui corpo viene esposto non per motivi esibizionistici.

Un'altra opera fondamentale che costruisce un secondo tassello dell'estetica di Amy Greenfield è *Tides*<sup>68</sup>, del 1982. Il cortometraggio è introdotto da una citazione di una conferenza che Isadora Duncan tenne a Berlino nel 1903, dal titolo *The Dance of the Future*: «Non stiamo in piedi sulla riva chiedendoci quale fosse il mo-

<sup>67</sup> Robert A. Haller, *Flesh into Light: the Films of Amy Greenfield*, Intellect, Bristol-Chicago, 2012, p 32 (trad. mia).

<sup>68</sup> <https://vimeo.com/8371967>.

vimento dell'oceano nel passato e quale potrebbe essere nel futuro. Ci rendiamo conto che il movimento peculiare alla sua natura è eterno, per la sua natura».

Girato a colori con una cinepresa, sempre manovrata da Hilary Harris, ad alta velocità capace di ottenere slow-motion particolarmente fluidi, il cortometraggio descrive le evoluzioni del corpo nudo di Amy Greenfield che esegue una serie di performance con le onde del mare. Consapevole omaggio all'inizio di *At Land* di Maya Deren, punto di riferimento imprescindibile per tanti autori di screendance, in questo cortometraggio emerge un'altra urgenza espressiva della cineasta americana: la rappresentazione del corpo femminile come pura energia. In altre opere, realizzate in video, questo tema viene rappresentato sfruttando la metafora della luce, mentre in questo cortometraggio, idealmente il "secondo capitolo" di *Element*, la potenza e la naturalezza dell'immagine del mare vengono strettamente connesse con la libertà del movimento di un corpo che danza e al contempo duella, questa volta in maniera giocosa e liberatoria, con un altro elemento naturale. Il sonoro di accompagnamento è rappresentato dal rombo ipnotico del mare, in modo tale che l'attenzione si concentri totalmente sulle le evoluzioni dei due "partner" ideali di un duo fra corpo e natura: la figura femminile e le onde del mare, entrambi elementi che disegnano coreografie nello spazio.

Lo slow-motion, oltre a conferire all'opera un'atmosfera quasi epica, immerge letteralmente lo spettatore in una dimensione dove il corpo e le onde sembrano fondersi per diventare un unico elemento, dove l'inevitabile riferimento alla nascita, al battesimo, al "passaggio di stato" di qualsiasi tipo, viene rappresentato da un corpo femminile che diventa liquido, che partecipa totalmente alla natura fluida dell'elemento con il quale danza.

*Tides* lavora ancora una volta su un linguaggio semplice e diretto ma in grado di produrre una molteplicità di significati, trasformando un cortometraggio di danza in una vera e propria opera "aperta", e aprendo una via concettuale che si farà strada come altra possibilità rispetto alle tendenze astratte e a quelle più narrative.

Amy Greenfield, come altre coreografe cineaste che incontreremo più avanti, è tentata dal formato classico del lungometraggio, e nel 1989 realizza *Antigone. Rites of Passion*<sup>69</sup>. Il film è liberamente ispirato a due tragedie di Sofocle, *Edipo a Colono* e *Antigone*. La cineasta lavora a questo progetto da

<sup>69</sup> Il film è disponibile in Dvd: *Antigone. Rites of Passion*, Winstar.

molti anni: il personaggio di Antigone affascina molti artisti e la tragedia viene riscritta e interpretata da vari registi cinematografici, teatrali e da scrittori: celebre la messa in scena realizzata nel 1967 del Living Theater<sup>70</sup>, che a sua volta si appoggia alla interpretazione del testo di Bertold Brecht. Anche il mondo della danza è affascinato dalla figura di Edipo Re, come testimonia la versione cinematografica, realizzata da Alexander Hammid, dello spettacolo *Night Journey* di Martha Graham.

La cineasta americana realizza un film performativo, gestuale, dove il nucleo narrativo della due tragedie non viene modificato nella sostanza, ma visualizzato seguendo linee estetiche sperimentate nei cortometraggi precedenti che costruiscono una struttura a episodi sempre congeniale a quegli artisti che, abituati a lavorare su formati brevi, intraprendono la strada del lungometraggio. I performer sono vestiti con costumi semplici che richiamano il mondo antico senza avere in alcun modo l'ambizione di essere storicamente credibili, mentre gli ambienti sono quelli preferiti da Greenfield: location naturali e, per dovere di trama, una suggestiva struttura architettonica a simboleggiare la reggia di Creonte. Anche in questo lungometraggio Hilary Harris assume il ruolo di direttore della fotografia delle riprese fatte in ambienti naturali, mentre la cineasta americana gestisce il montaggio dell'intero film e compare nel ruolo di Antigone.

I personaggi eseguono le loro performance senza mai parlare in scena: la linea narrativa è affidata a una serie di voci fuori campo che di volta in volta presenta i personaggi – che in maniera sintetica e poetica – illustrano i vari passaggi del testo originale di Sofocle. Anche quando Greenfield architetta dei dialoghi, i personaggi si guardano muti e le voci fuori campo recitano le battute: dal momento che l'espressività degli attori è volutamente neutra, è chiaro che Greenfield vuole trasformare i visi dei performer in *maschere* e affidare l'espressione delle emozioni solo ed esclusivamente alla gestualità dei corpi. Il film dal punto di vista sonoro è gestito quasi interamente da lunghe tracce realizzate da musicisti a metà fra il pop e la sperimentazione come Glenn Branca<sup>71</sup>, David Van Tieghem<sup>72</sup>, Diamanda Galás<sup>73</sup>, Elliot Sharp<sup>74</sup> e Paul Lemos, che spostano in un contesto decisamente contemporaneo la messa in scena.

<sup>70</sup> <https://www.livingtheatre.org/>.

<sup>71</sup> <https://www.glennbranca.com/>.

<sup>72</sup> <https://www.vantieghem.com/>.

<sup>73</sup> <http://diamandagalas.com/>.

<sup>74</sup> <http://www.elliottsharp.com/>.

Nonostante il plot della tragedia non venga modificato, Greenfield lavora sulla prospettiva dalla quale viene vista l'intera vicenda, che è sostanzialmente femminile, affidata ad Antigone e a sua sorella Ismene le quali durante il film spesso si muovono come un corpo unico, quasi fossero l'una lo specchio dell'altra, apparentemente inseparabili tranne nel tragico finale quando Antigone muore impiccandosi. La prima parte del film è riferibile, con molte ellissi, alle vicende di *Edipo a Colono*: Edipo, costretto all'esilio e completamente cieco, e Antigone vagano in una foresta per raggiungere la città di Colono dove, secondo la profezia di Tiresia, Edipo è destinato a morire. I due vengono raggiunti da Ismene che informa il padre che i suoi due figli maschi, Eteocle e Polinice, stanno combattendo l'un l'altro per conquistare lo scettro del regno di Tebe. Giunge anche Polinice che però viene rifiutato dal padre, il quale rimane solo con le sue due figlie che si addormentano sulla riva rocciosa di un fiume. Al loro risveglio Edipo non c'è più, scomparso, come viene suggerito dalle immagini, dentro uno specchio d'acqua. La disperazione delle due figlie viene rappresentata da una performance di Antigone e Ismene eseguita dentro l'acqua del fiume e sulle rocce circostanti, come se fosse una sorta di contraltare tematico di *Tides*, dove qui l'acqua diventa il simbolo dell'ultimo passaggio, la morte. Lo stile di ripresa è quello tipico di Harris: camera a mano a seguire, a volte avvicinandosi altre volte allontanandosi, le coreografie in modo tale da creare inquadrature costantemente relazionate all'ambiente circostante e in grado di coinvolgere lo sguardo dello spettatore – rinunciando a qualsiasi neutralità – come fossero soggettive di un osservatore privilegiato. Il montaggio articola le varie inquadrature, smorzando necessariamente la libertà di assemblaggio per rendere comprensibile l'andamento narrativo delle azioni.

Alcune delle vicende correlate alla morte di Edipo presenti in *Edipo a Colono* vengono omesse e il lungometraggio porta lo spettatore direttamente in un luogo desertico, dove Polinice ed Eteocle combattono per darsi la morte l'un l'altro, permettendo così l'ascesa al trono di Creonte, visualizzato come una figura minacciosa vestita di nero con abiti moderni che richiamano vagamente l'abbigliamento militare.

A questo punto entriamo nell'alveo narrativo della tragedia di *Antigone*. Creonte, visto di schiena, sale lentamente una scalinata che sembra infinita e, mentre la sua voce fuori campo recita proclami riguardo la vittoria sui nemici e la pace sopraggiunta grazie a lui, ordina che il corpo di Polinice non possa essere degnamente seppellito. A nulla servono le suppliche di Antigone e Ismene, sopraggiunte con abiti a lutto. Antigone si rifiuta, seppellisce Polinice

e quindi viene condannata a vivere in una grotta: qui si impicca, provocando la disperazione e la morte di Eumone, figlio di Creonte e suo promesso sposo; il re di Tebe invoca la morte anche per sé stesso. Nel testo di Sofocle muore anche Euridice, moglie di Creonte, ma questo personaggio è assente nel film di Greenfield. Tutta questa parte viene visualizzata attraverso lunghe azioni gestuali nelle quali si evince che le vere protagoniste della tragedia interpretata da Amy Greenfield sono Antigone e Ismene, due forze femminili che cercano in tutti i modi di combattere e vincere forze maschili ostili, ottuse e reazionarie. Per la prima il suicidio diventa l'unica arma possibile, mentre la seconda sembra essere una sorta di combattente determinata alla vittoria, ma impotente di fronte alla scelta della sorella. L'ultima scena del film è proprio dedicata a Ismene, sola nella grotta a piangere la morte della sorella, ma fiera e decisa nel continuare a lottare.

Il sacrificio di Antigone viene visto come un rito, una sorta di passaggio di consegne alla sorella, come se la forza e l'energia della prima si trasferissero nella seconda. Per questo motivo probabilmente Greenfield omette la morte di Euridice: l'unico personaggio femminile che può morire, perché sceglie di farlo, è Antigone, il cui sacrificio è un atto di forza che non vuole richiamare in nessun modo il cliché della martire. I "riti della passione" suggeriti dal sottotitolo del film si riferiscono evidentemente alla capacità del femminile di evocare forze sotterranee e potenti che possono contrastare in modo più indiretto ma ugualmente devastante il mondo maschile, abituato a dominare attraverso l'uso delle spade e del potere che si esercita attraverso sterili formule di divieti.

*Antigone. Rites of Passion* è un interessante esperimento di dilatazione di un'estetica che già di per sé esprime nei cortometraggi una notevole propensione a una narrazione ellittica e senza parole che si appoggia a un'idea di cinema di danza descrittivo, ma al contempo poetico, frutto di una sintesi di frammenti che chiede lo spettatore di immergersi totalmente nella visione di Greenfield, senza pretendere il realismo o la coerenza narrativa tipica della formula tradizionalmente intesa di lungometraggio. A metà fra surrealismo e mito, questo film rappresenta una possibilità ulteriore del linguaggio della screendance.

Come accennato prima, Amy Greenfield fa parte di quel nucleo di cineasti che sperimenteranno la tecnologia video e che cambieranno in modo piuttosto sostanziale il proprio linguaggio, per cui verrà ospitata nell'apposito capitolo dedicato alla videodanza.

*Téo Hernández*

Téo Hernández è un cineasta sperimentale messicano che si trasferisce nel 1966 a Parigi, diventando uno dei punti di riferimento del cinema sperimentale francese. Dopo essersi avvicinato al mondo della danza producendo alcune documentazioni, nel 1987 realizza un omaggio filmico al danzatore Bernardo Montet<sup>75</sup> dal titolo *Pas de ciel*<sup>76</sup>. Il mediometraggio di circa mezz'ora è muto, denotando una scelta piuttosto coraggiosa da parte del cineasta in un momento in cui la screendance di questi anni lavora molto con il rapporto immagine-musica. Visivamente tutta l'opera (girata a colori) si concentra su una serie di improvvisazioni che il danzatore esegue su una superficie rocciosa dietro alla quale si stagliano il cielo nuvoloso e più sotto il mare; un forte vento agita il vestito di uso comune rappresentato da una camicia e da un paio di pantaloni. Sarebbe essere tornati all'estetica delle "danze all'aperto" degli anni Trenta, ma il mediometraggio non lavora su atmosfere idilliache. Le inquadrature, nonostante la maggior parte siano frontali al soggetto, sono gestite con la cinepresa a mano, che spesso compie evoluzioni semicircolari e scova prospettive e punti di vista inusuali.

Il corpo di Montet deve combattere contro il vento, e gran parte dei suoi gesti indica una sorta di fragilità nell'equilibrio: il punto di vista delle riprese si concentra sul mostrare il corpo del danzatore stagliato contro il cielo, ma si intuisce che dietro di lui possa esistere uno strapiombo, come se ci fosse un senso di caduta imminente. Il montaggio, man mano che l'opera procede, si fa sempre più frenetico, distruggendo completamente la continuità della performance, e alternando molto rapidamente figure intere a primissimi piani. Come nel cinema di Jonas Mekas<sup>77</sup>, l'editing sembra quasi un assemblaggio casuale di "outtakes", di scarti evidenziati dal classico flash bianco che accompagna ogni passaggio d'inquadratura. A questa dinamica di assemblaggio si aggiunge l'uso dello zoom che scaraventa il pubblico ora vicinissimo al corpo del danzatore, ora distante, mostrando Bernardo Montet stagliato in controluce sul cielo. Per aumentare il senso di perdita e di confusione, le immagini sono spesso fuori fuoco, o si "mettono a fuoco" sotto lo sguardo dello spettatore.

Man mano che il mediometraggio diventa sempre più confuso, il senso

<sup>75</sup> <http://www.ciemawguerite.com/>.

<sup>76</sup> <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/pas-de-ciel?s>.

<sup>77</sup> <http://jonasmekas.com/diary/>.

generale che viene suggerito è quello di un corpo che lotta contro la natura, che si batte per la propria sopravvivenza, in un ambiente che diventa quasi ostile. E allo stesso tempo ancora una volta il corpo diventa un elemento vicino all'idea di astrazione, ottenuta da Montet con il semplice uso di velocissime zoomate a raffica. In rari momenti si visualizza il danzatore a terra, a volte assorto, a volte sfinite, ma subito dopo ricomincia il vortice di immagini: il tema della caduta, o della possibile caduta causata non solo dal vento ma da una dimensione filmica instabile, che perde i punti di riferimento fra terra e cielo, viene approfondito sempre più nell'ultima parte del mediometraggio.

Qui Montet ha solo più addosso un paio di boxer neri, ma la parziale nudità del suo corpo sembra accelerare il senso di fragilità della sua presenza. Il montaggio diventa ancora più convulso, i movimenti di macchine e le zoomate sono sempre più veloci, tutti gli elementi in campo diventano un magma di colori, un insieme di forme letteralmente "centrifugate" dalla macchina-cinema. Aumenta il senso di ansia e di oppressione, e la sensazione della presenza di un destino che non può che portare alla caduta. Il cielo non c'è più, o forse meglio: è proprio il cielo a schiacciare il corpo al suolo, a vincere la battaglia impari fra essere umano e natura. Come suggerisce il titolo: "Nessun cielo".

Questo cortometraggio è la testimonianza preziosa di un passaggio che il cinema di danza vive in questi anni. Il modello di sperimentazione che vede il corpo danzante come parte integrante di un "ordine visivo astratto" non viene più approfondito da chi usa la pellicola, ma da coloro che sperimentano il mezzo video. Da questo punto di vista avviene una sorta di passaggio di testimone. I cineasti come Montet, che pure lavorano su un'estetica che vuole distruggere l'integrità del movimento e dell'immagine del corpo preferiscono adottare formule che si appoggiano a riprese dal vero in cui il danzatore è in un qualche rapporto con uno spazio reale, sia esso naturale o urbano. Scompare, insomma, lo spazio nero o neutro; si lavora su operazioni di puro montaggio; si ragiona di più sul ruolo dell'inquadratura, sui movimenti di macchina. In generale la screendance, dopo una prima entusiastica fase astratta, cerca di sperimentare modelli alternativi di sperimentazione che ruotano intorno a un'idea di danza che si appoggia sempre più a un modello descrittivo e referenziale, cercando altre vie per miscelare la danza e la macchina-cinema.

### *Henry Hills*

Henry Hills<sup>78</sup> rappresenta la parabola conclusiva delle tendenze descritte poco fa. Cineasta sperimentale fortemente legato da un'estetica che sperimenta la disarticolazione del reale attraverso il montaggio, nel momento in cui incontra la danza intercetta il trend delle coreografie urbane alla Trisha Brown, dove lo scenario imprescindibile è rappresentato dalla città di New York. Nel 1988 realizza, con la coreografia di Sally Silvers<sup>79</sup>, *SSS*<sup>80</sup>. Omaggio all'East Village prima della sua gentrificazione, il cortometraggio è formato da una serie di rapide inquadrature in cui danzatori, da soli, o in coppia o a gruppi di tre si esibiscono in brevi coreografie.

Il taglio delle inquadrature (tutte a colori) predilige il corpo intero e il suo rapporto con l'architettura, fatta di muri con graffiti, zone abbandonate, strade trafficate, e tutto il repertorio visivo e quasi mitologico che quella zona, il quartiere degli artisti, ha diffuso in tutto il mondo. Le performance appaiono improvvisate: in molte inquadrature si vedono passanti incuriositi guardare i danzatori, e la stessa breve durata delle inquadrature conferisce all'intero cortometraggio l'atmosfera di qualcosa fatta in fretta, furtivamente, strutturata in modo tale da cambiare immediatamente location prima che qualcuno possa in qualsiasi modo ostacolare la realizzazione di questi veri e propri interventi urbani.

La musica, realizzata appositamente per il cortometraggio, è un'improvvisazione sincopata di una serie di strumenti acustici, tra cui spicca il violoncello del jazzista sperimentale Tom Cora, e accompagna le immagini creando brevi accompagnamenti che a volte vanno a tempo rispetto ai movimenti dei danzatori, a volte seguono ritmi autonomi. Spesso l'uso di alcuni strumenti rende ironico l'accostamento fra musica e immagine, ricordando certi suoni tipici dei cartoon. La destrutturazione della danza in questo cortometraggio viene operata attraverso un'operazione di montaggio che letteralmente non dà respiro alle singole inquadrature, per cui le azioni dei performer sembrano sempre provvisorie: già iniziate e mai finite. La musica incalzante conferisce un'atmosfera sgangherata ma in un qualche modo giocosa: siamo lontani dal senso di ansia del cortometraggio di Montet. In questo caso il cortometraggio trasmette una sensazione di nostalgia divertita, soprattutto nell'esibire i colori dell'epoca, soprattutto dei vestiti "sportivi"

<sup>78</sup> <http://henryhills.com/>.

<sup>79</sup> <https://www.sallysilversdance.com/>.

<sup>80</sup> <https://vimeo.com/209598954>.

dei protagonisti del video, tutti danzatori giovanissimi, indaffarati a muoversi, a fare qualcosa, esprimersi con il corpo, a conquistare un pezzo d'inquadratura, a evidenziare una vitalità che sembra non volersi fermare mai, proprio perché consapevole della propria breve durata, quasi fiera della propria caducità. Citando Henry Hills riguardo a questo cortometraggio: «La bellezza che emerge dalle rovine»<sup>81</sup>.

Henry Hills realizza un secondo cortometraggio (a colori e in bianco e nero) dove la coreografa, Sally Silvers, compare come coautrice: *Little Lieutenant*<sup>82</sup> del 1993. Il rapporto fra musica, movimento e immagine è molto importante per i due artisti: in questo caso tutta l'opera è costruita intorno a un brano di un altro jazzista sperimentale newyorkese, John Zorn<sup>83</sup>, un arrangiamento di *Der Kleine Leutnant des lieben Gottes* di Kurt Weill, con testo di Bertold Brecht. Il cortometraggio, girato in bianco e nero e a colori, è un'abile alternanza di varie situazioni visive: la più usata è quella di vari danzatori che eseguono le loro performance in un piccolo spazio scuro dove a volte è presente una retroproiezione, altre volte una fronteproiezione; scene di danza di strada; infine materiale di repertorio, found footage proveniente da diverse fonti fra i quali: cinegiornali di guerra, lo spot pubblicitario in animazione *Boy Meets Dog* di Walter Lantz del 1938, frammenti del famoso film di Walter Ruttmann *Berlin – Die Sinfonie der Grosstadt (Berlino – Sinfonia di una grande città)* del 1927, fotografie di James Casebere<sup>84</sup>, e infine la ripresa effettuata a teatro del solo di Sally Silvers, costruito sul medesimo brano musicale.

Con il solito montaggio frenetico che mette in sequenza brevi inquadrature che lasciano poco respiro allo sguardo dello spettatore, le situazioni sopra descritte si succedono in un incalzare di suggestioni visive alimentate dal ritmo della musica. Henry Hills e Sally Silvers creano un cortocircuito interessante fra l'immaginario della Germania nell'epoca di Weimar, richiamato soprattutto dai costumi, e la contemporaneità della messa in scena. La tecnica stessa della retroproiezione richiama uno stratagemma del cinema del passato, ma in questo contesto diventa una cifra linguistica sperimentale innovativa, per la prima volta usata in un cortometraggio di danza.

Ogni singola inquadratura è studiata in modo tale che i danzatori siano strettamente connessi con lo sfondo in movimento, creando dei veri e propri

<sup>81</sup> <http://henryhills.com/films/sss>.

<sup>82</sup> <https://vimeo.com/209598111>.

<sup>83</sup> <http://www.tzadik.com/>.

<sup>84</sup> <https://www.jamescasebere.com/photographs>.

quadri dove il dinamismo del gesto dei danzatori dialoga con il contenuto delle immagini alle loro spalle. La fronteproiezione invece crea degli affascinanti giochi visivi dove i performer risultano completamente immersi non solo nelle immagini, ma nell'immaginario proposto dal repertorio visivo utilizzato. A spezzare la coreografia realizzata in studio compaiono a tutto schermo vari frammenti di found footage che arricchiscono visivamente tutta l'opera e lavorano sulla assoluta sincronia con il brano musicale, ricco di variazioni e sorprese sonore, come è usuale nell'estetica di John Zorn. Il risultato finale somiglia a una sorta di zapping televisivo, e prelude all'estetica "sincronica" del video musicale, anche se di fatto è un omaggio alle estetiche del montaggio del cinema d'avanguardia che esaltavano la velocità del mezzo filmico.

La rapidità con la quale si succedono le immagini getta lo spettatore in un universo visivo dove il movimento è parte integrante di tutti gli elementi messi in campo: i danzatori, le immagini retroproiettate e quelle fronteproiettate diventano tutti performer mossi dal ritmo del montaggio. La sensazione di casualità con la quale si inasellano le situazioni visive crea un rapporto di fruizione con lo spettatore all'insegna dell'estetica del frammento e della libera associazione; il pubblico è libero di collegare come vuole tutti i rapidissimi reperti per creare la sua propria opera: non c'è tempo per pensare, ma solo per farsi suggestionare e collegare istintivamente le varie schegge di immagini che scivolano in un flusso audiovisivo veloce e incontrollato.

*Little Lieutenant* è uno degli esempi più interessanti di collaborazione fra danza e immagine che supera l'idea di astrazione sperimentata finora.

### *I coreografi diventano registi*

Il processo di osmosi fra cinema e danza produce non solo collaborazioni eccellenti, ma un fenomeno per certi versi inevitabile: il superamento dell'"occhio esterno", della mediazione dello sguardo di un altro artista, a favore dell'identificazione totale fra i due ambiti. Alcune delle cineaste di cui abbiamo parlato hanno avuto a che fare con la danza, come Maya Deren, o sono state delle danzatrici, come Shirley Clarke e Amy Greenfield, o sono danzatrici che diventano coautrici di opere di screendance, come Sally Silvers, ma fra la fine degli anni Settanta e gli inizi degli anni Ottanta nasce un movimento di coreografi i quali decidono di prendere direttamente la cinepresa in mano, per diventare essi stessi registi. Lo fanno per molti motivi, primo fra tutti l'esi-

genza di documentare le loro coreografie con il proprio sguardo, e in seconda istanza per poter trasformare in opere filmiche la propria personale estetica, per raccontarsi e raccontare con un mezzo diverso, ma sempre più affine, il loro mondo di gesti.

In questo processo emerge un'esigenza, quasi un'impellenza, di narrazione piuttosto forte. Dipende dal tipo di estetica dei singoli coreografi, ma sembra inevitabile che soprattutto quegli autori che intendono la danza come modalità sperimentale ed ellittica, in una parola poetica, di comunicare una traccia narrativa allo spettatore, vogliano traslare questa esigenza anche nel mezzo filmico, ognuno adottando diverse formule che esamineremo nei paragrafi successivi.

### *Yvonne Rainer*

Yvonne Rainer<sup>85</sup> è una coreografa americana famosa per aver scritto nel 1965 il famoso *No Manifesto*<sup>86</sup>, che ha dato vita a un movimento definito Minimalismo, che avvicina molto l'ambito della coreografia con quello della Performance Art e della Body Art, fino a farli quasi combaciare. Come Ed Emshwiller per il suo *Film with Three Dancers*, ma con un risultato più rigoroso, Yvonne Rainer, nel momento in cui si avvicina progressivamente al linguaggio filmico, è contaminata da varie istanze sperimentali, tra cui quella del cinema di Jean-Luc Godard, del manifesto del New American Cinema, *The First Statement of the New American Cinema Group*<sup>87</sup> del 1962, ma soprattutto della diffusione dell'Arte Concettuale e di un'idea di espressione artistica che mette in primo piano il processo, piuttosto che l'opera in sé, che difende l'amatorialità (a scapito della professionalità), ovvero la spontaneità dell'artista nell'usare qualsiasi mezzo, che pone l'io dell'artista come ponte necessario fra il pubblico e l'opera, in un'operazione di svelamento intimo che vuole avvicinare l'arte alla vita di tutti i giorni.

Prima di arrivare a quella che sarà la sua estetica più matura, Rainer si esercita nella realizzazione di alcuni cortometraggi, tutti rigorosamente in bianco e nero,

<sup>85</sup> Di Yvonne Rainer non esiste un sito: rimando alla pagina web del documentario realizzato da Jack Walsh *Feelings Are Facts: the Live of Yvonne Rainer* (2015): <http://www.feelingsarefacts.com/#home>.

<sup>86</sup> <http://manifestos.mombartz.com/yvonne-rainer-no-manifesto/>.

<sup>87</sup> <https://www.undergroundfilmjournal.com/the-first-statement-of-the-new-american-cinema-group-september-30-1962/>.

riuniti in una raccolta intitolata *Five Easy Pieces*<sup>88</sup>. *Hand Movie*<sup>89</sup>, del 1966, nasce dall'urgenza di testimoniare la forzata permanenza di Yvonne Rainer in ospedale a seguito di un incidente. Senza titoli di testa e di coda e muto, il cortometraggio è un pianosequenza di sei minuti della sua mano che esegue su uno sfondo grigio semplici gesti, senza mai uscire di campo. Omaggio non sappiamo quanto volontario a *Hände: Das Leben und die Liebe eines zärtlichen Geschlechts* (*Hands: the Nights and Loves of the Gentler Sex*) di Stella F. Simon e Miklós Bányi, questo cortometraggio risente anche del ritorno dell'idea di assenza di montaggio di cui è intriso molto cinema di Andy Warhol, e squaderna già alcuni temi tipici della filmografia di Yvonne Rainer: l'autobiografia che diventa immagine, la semplicità della messa in scena, la scarnificazione della struttura coreografica, infine il senso di intimità che guida lo spettatore all'osservazione di un dettaglio del suo corpo in quel momento fragile e impossibilitato a danzare.

Un altro cortometraggio interessante che costituisce un secondo tassello alla costruzione della sua estetica filmica è *Trio Film*, del 1968, dove compaiono una coppia di danzatori: Becky Arnold, già incontrata in *Thanatopsis* di Emshwiller e Steve Paxton<sup>90</sup>, futuro inventore della "Contact Improvisation", e un terzo elemento rappresentato da una grande sfera bianca. I corpi nudi dei danzatori interagiscono con l'oggetto all'interno di una stanza arredata con colori chiari producendo una serie di quadri surreali, ironici e spiazzanti. Spesso i danzatori sono immobili, come in posa, uno stratagemma che Rainer userà molto spesso nella sua filmografia di danza, e che prelude a un'estetica che metterà intensivamente in rapporto l'immagine filmica con quella fotografica.

La danzatrice e coreografa statunitense comincia a sperimentare sempre più assiduamente il linguaggio cinematografico, in linea con tanti artisti di questi anni che si esprimono attraverso differenti media, e in linea soprattutto con il desiderio dei coreografi di non avere intermediari per quello che riguarda la "messa in movimento" della loro estetica coreografica, anche se non mancano esempi di collaborazioni "eccellenti". In questi anni Yvonne Rainer forma una squadra di collaboratori che costantemente lavora con lei, come Babette Mangolte che compare nei credits come operatrice di macchina e che avrà una carriera autonoma come cineasta sperimentale, fotografa, artista concettuale e realizzatrice di documentazioni (sia fotografiche che ci-

<sup>88</sup> La serie di cortometraggi è noleggiabile qui: <http://www.vdb.org/titles/five-easy-pieces>.

<sup>89</sup> [http://ubu.com/film/rainer\\_hand-movie.html](http://ubu.com/film/rainer_hand-movie.html).

<sup>90</sup> <https://www.foundationforcontemporaryarts.org/recipients/steve-paxton>.

nematografiche) di molte realtà coreografiche contemporanee. Yvonne Rainer è pronta a forzare la durata del cinema di danza, che fin qui si è espresso attraverso la modalità del corto o del mediometraggio, nella dimensione del lungometraggio.

*LIVES OF PERFORMERS (a melodrama)*<sup>91</sup> del 1972 è il primo lungometraggio della durata di novanta minuti, anche questo girato in bianco e nero, della storia della screendance. In Yvonne Rainer si fa strada l'esigenza della narrazione e dell'adozione di strutture all'apparenza tradizionali, ma formalmente *necessary* per spingere oltre la sua voglia di sperimentare la coniugazione fra danza, cinema e soprattutto vita vissuta, esistenza, come recita il titolo del film accompagnato da un sottotitolo che non a caso cita direttamente una struttura narrativa che più classica non si può (il melodramma). Sempre non a caso la prima immagine del film è un testo battuto a macchina (in negativo, con le scritte bianche su sfondo nero), di Leo Bersani<sup>92</sup>, studioso americano di letteratura francese e dei legami fra psicoanalisi e arte, in cui si difende il valore del cliché: «Il cliché in un certo senso è la forma più pura di intelligibilità. Ci offre la tentazione di rinchiudere la vita dentro formule splendidamente inalterabili, di offuscare la natura arbitraria dell'immaginazione con una parvenza di necessità».

Tutte queste premesse non preludono alla realizzazione di un film tradizionale, anzi. Gli unici elementi che rispondono alle esigenze del cliché sono il plot narrativo, un triangolo amoroso fra un danzatore e due danzatrici di una compagnia durante le prove di uno spettacolo, e l'uso costante della voce fuori campo. Il film inizia con un pianosequenza che, con uno stile quasi documentaristico, mostra una serie di danzatori eseguire le prove di uno spettacolo in una sala che costituisce la location unica dell'intera opera. Le voci sono fuori sincrono, creano un effetto spiazzante e producono una sorta di doppio binario percettivo in cui l'audio e le immagini vanno in un qualche modo ricollegate a livello di senso. Una scritta, sempre in negativo, anticipa la seconda parte del film che è costituita da una serie di fotografie, sempre delle prove dello spettacolo, commentata da varie voci fuori campo. Yvonne Rainer mette subito in campo alcune scelte che derivano da istanze sperimentali cinematografiche: la meta-testualità innanzitutto, per cui questo film

<sup>91</sup> Tutti i lungometraggi (anche non di danza) di Yvonne Rainer sono raccolti nel Dvd *The Yvonne Rainer Collection*, Zeitgeist Films.

<sup>92</sup> french.berkeley.edu/emertus-faculty/leo-bersani/.

di danza racconta di danza; il work in progress: in quest'opera si assiste alla nascita di un'opera nella sua fase più delicata, le prove appunto; l'intimismo: i danzatori parlano della loro vita non solo artistica ma anche privata; il ritorno del bianco e nero, sperimentato da tante Nouvelle Vague a cui si ispira il New American Cinema; la difesa dell'amatorialità, il riferimento all'estetica della caméra-stylo di Alexandre Astruc, di un cinema personale, dove la *scrittura* del sé diventa il perno attorno al quale costruire l'intera opera.

Ma si accavallano anche istanze derivate dall'avvento dell'Arte Concettuale, come lo sdoganamento della fotografia da strumento artigianale a mezzo in grado di produrre arte, e l'importanza della parola scritta che diventa immagine, che in questo caso contemporaneamente fa riferimento ai procedimenti narrativi classici del cinema muto: non si tratta certo delle didascalie dei dialoghi dei film muti, ma sono testi che scandiscono l'andamento dell'opera dividendolo in capitoli e suggerendo allo spettatore vari spunti di riflessione. Cliché rovesciati, insomma, "eterni" ritorni di un linguaggio del passato che diventano segni di modernità.

L'esile trama è risolta da semplici coreografie, effettuate con il rigore minimalista tipico di Yvonne Rainer, nelle quali con pochi gesti si rappresenta il triangolo amoroso che si insinua all'interno dello svolgimento delle prove dello spettacolo, andando a mutare i rapporti fra i personaggi coinvolti, a modificare la struttura dello spettacolo stesso, descrivendo una situazione in cui arte e vita si cementano definitivamente, come la maggior parte degli artisti di questi anni, di tutte le discipline, proclamano nelle loro personali estetiche. Ma il fatto singolo può diventare universale: il triangolo è un cliché utile per parlare di artisti che sono essenzialmente esseri umani, che vivono delle vite esigenti, piene di incidenti, di dubbi, alla costante ricerca di riconfigurare i canoni del quotidiano.

Man mano che le prove procedono, lo spettatore vede lo spettacolo nascere davanti ai suoi occhi. La sala prove illuminata a giorno comincia a ospitare le luci di scena, il fondo si fa scuro, i danzatori compaiono con costumi rappresentati da vestiti di uso comune. Il teatro si contamina con il cinema: un personaggio femminile che domina la struttura para-narrativa del film, interpretato dalla danzatrice Valda Setterfield, si esibisce in un solo direttamente ispirato a alcune scene del film di Charles Bryant *Salomé* (1923), interpretato da Alla Nazimova. Lentamente lo spettatore è trascinato in una situazione visiva che si trasforma in una serie di tableau vivant dove i performer sono

immobili in varie pose: il riferimento è il film di Georg Wilhelm Pabst *Die Büchse der Pandora* (*Il Vaso di Pandora*, o *Lulu, il vaso di Pandora*) del 1928 interpretato da Louise Brooks che impersona una donna fatale, divoratrice di uomini. Il cliché della figura femminile che distrugge vite maschili e che diventa quindi vittima sacrificale punita dall'altro sesso, è qui trattato con ironia sferzante e testimonia l'insorgenza, sempre più decisiva nei suoi film futuri, di tematiche femministe.

Al contempo in maniera ancora più decisiva Rainer distrugge il cliché della screendance che vuole il movimento del corpo come elemento principale della sua estetica. Non solo, ma sul finale del film, dove si fa riferimento alla scena in cui Lulu viene uccisa da Jack lo Squartatore, la coreografa forza uno dei tanti "no" del suo manifesto, che promulga l'assenza di qualsivoglia commento musicale, bloccando il flusso di parole e di dialoghi, a volte fuori sincrono a volte a sincrono, per inserire in maniera del tutto inaspettata una canzone dei Rolling Stones dal titolo più che significativo, *No expectations*.

In questa parte del film i danzatori non solo non si muovono, ma "copiano" posizioni derivate da inquadrature già fatte, in una sorta di "found footage" coreografico che ha come unico risultato l'assenza di movimento. Ma allo stesso tempo è come se alle "vite dei performer" non rimanesse altro da fare che immergersi nel cliché di posizioni già decise, di movimenti già visti, di inquadrature che diventano – ironicamente – gabbie con le quali giocare, ma in fondo rassicuranti. *No expectations*, appunto.

Il secondo film che Rainer realizza è *A Film about a Woman Who...*, del 1974, e della durata di centoquindici minuti. La struttura di quest'opera è simile alla precedente, con degli scarti significativi. Sempre girato in bianco e nero, il film è costituito da un assemblaggio di fotografie di famiglia, testi a volte a tutto schermo, a volte sovrainpressi alle fotografie, sketch coreografati con il consueto stile minimalista inseriti in uno spazio teatrale, infine scene che animano alcune situazioni viste nelle fotografie. Anche dal punto di vista sonoro Rainer replica la struttura del primo film: voci fuori campo, dialoghi questa volta tutti a sincrono, e frammenti di musica.

Lo stile di ripresa diventa decisamente più misurato: tutte le inquadrature di questo film sono statiche, a parte qualche carrellata realizzata in modo molto fluido; si perde l'idea della *caméra-stylo*, della macchina a mano e dello stile pseudo-documentaristico, a favore dell'esigenza di rappresentare dei quadri dove compare una maggiore maturità di articolazione di oggetti

e di soggetti. Anche in questo caso il film si regge su una suggestione narrativa che diventa una sorta di pretesto: una donna sessualmente insoddisfatta e dal passato segnato da violenze familiari cova un misto di rabbia e di depressione che sfocia in un tentativo di suicidio. La voce fuori campo che accompagna tutto il film è di Yvonne Rainer, che compare anche materialmente in alcune scene, e che qui in modo esplicito sperimenta la linea dell'autobiografia.

L'assenza di audio fuori sincrono conduce lo spettatore verso situazioni narrative più semplici da decifrare. Compare una sorta di estetica tassonomica: le scene spesso vengono numerate "a vista" tramite scritte sovrainpresse; l'elenco diventa un elemento portante di molte sequenze che vengono catalogate come fossero studiate con freddezza chirurgica. La tensione metatestuale diventa più chiara: l'inizio del film è rappresentato da vari personaggi seduti in poltrona che guardano uno schermo sul quale scorre il primo testo che dà l'avvio al film stesso. Diversamente dal primo film di Rainer dove la metatestualità catapulta il teatro nel teatro attraverso il mezzo filmico, qui la coreografa americana scaraventa il cinema nel cinema, un cinema fatto raramente di performance filmate. L'utilizzo della danza, per quanto minimale, è presente in una lunga sequenza dove un personaggio femminile viene ripetutamente spogliato e rivestito da alcuni personaggi sia maschili sia femminili, rimarcando l'intento di denunciare lo sfruttamento del corpo della donna come oggetto, e nel finale del film dove si ripropone la modalità dei "quadri statici", ma è chiaro che la voglia di fare cinema di Rainer si sta progressivamente spostando verso scelte linguistiche per le quali la coreografia non è più necessaria.

Anche il gioco delle citazioni cinematografiche si fa più esplicito e non evocato attraverso la danza: in questo film Rainer utilizza direttamente un fotogramma della celebre sequenza del film di Alfred Hitchcock, *Psycho* (*Psyco*) (1960), dove il personaggio di Marion Crane viene accoltellata nella doccia, ennesimo riferimento a una figura femminile uccisa violentemente da un personaggio maschile. Le tematiche femministe diventano sempre più palesi, e Yvonne Rainer dopo questo film intraprende una fortunata carriera cinematografica realizzando opere sperimentali dove la danza non è più presente.

*Twyla Tharp*

Twyla Tharp<sup>93</sup> è una coreografa che incontra il mondo del cinema nel momento in cui le viene chiesto di realizzare le coreografie del film di Miloš Forman *Hair*, del 1979. Nel 1983 realizza un'interessante versione filmata del suo spettacolo *The Catherine Wheel*<sup>94</sup>. La maggior parte dei coreografi che in questi anni si mettono dietro la macchina da presa reinterpretano a favore di linguaggio filmico spettacoli preesistenti, accantonando l'idea, tipica del cinema di danza più sperimentale degli esordi, di realizzare coreografie specifiche per la camera, ma al contempo scandagliando formule che si allontanano dalle semplici captazioni o dalle documentazioni potenziate.

Questo film di Twyla Tharp può essere annoverato come una delle prime documentazioni creative di uno spettacolo di danza realizzato dalla coreografa stessa, pur contenendo, come vedremo più avanti, alcune sequenze possibili solo ed esclusivamente grazie all'uso del linguaggio dell'immagine in movimento. La colonna sonora originale, composta da David Byrne<sup>95</sup> dei Talking Heads, è strutturata attraverso vari brani piuttosto brevi rendendo, in alcuni momenti, i singoli episodi del film stesso dei video musicali di danza. Gli anni Ottanta rappresentano un periodo in cui un certo tipo di pop si contamina volentieri con linguaggi artistici ritenuti elitari dal grande pubblico, come la danza contemporanea.

*The Catherine Wheel* è uno spettacolo denso di riferimenti simbolici che inevitabilmente si riversano nel film acquistando in alcuni casi forme inaspettate. Il titolo si riferisce al supplizio, tramite una grande ruota dentata, di Santa Caterina d'Alessandria, una martire cristiana la cui veridicità storica risulta piuttosto controversa. Nello spettacolo compaiono alcuni oggetti che hanno adottato il nome di "Ruota di Caterina", come i fuochi d'artificio roteanti, un motivo all'uncinetto e un fiore: ma vi sono anche altre figure che vengono traslate dalla forma della ruota dentata, come un ananas che assume il significato ambivalente di ospitalità ma anche di ostilità, in quanto ricorda la forma delle bombe a mano "pineapple" usate durante la Seconda guerra mondiale. All'interno di questo universo simbolico una famiglia definita da Tharp "archetipica" affronta la lotta contro forze interne disgregatrici e contro gli abusi di potere di alcuni componenti del gruppo.

<sup>93</sup> <https://www.twylatharp.org>.

<sup>94</sup> Il film è disponibile in Dvd: *Twyla Tharp, The Catherine Wheel*, NVC Arts, Warner Music Group.

<sup>95</sup> <http://davidbyrne.com/>.

Gran parte del film è una documentazione potenziata dello spettacolo girato in teatro con le scenografie originali, ma Tharp non si limita a riprendere con la cinepresa saldamente ancorata al cavalletto e a montare, e aggiunge degli effetti visivi che sottolineano alcuni passaggi. Nella sequenza in cui compaiono per la prima volta i componenti della famiglia, rappresentati come ombre cinesi in controluce su uno sfondo di un telo bianco, che si passano l'ananas l'uno dalle mani dell'altro, il frutto diventa un oggetto luminoso, come fosse, appunto, una bomba pronta a esplodere da un momento all'altro. Sempre all'inizio del film subentrano interventi in elettronica quando la protagonista dello spettacolo, definita "The Leader", danza in chroma key su uno sfondo disegnato, per diventare essa stessa una scia di luce. L'avvento della tecnica del chroma key sarà affrontato nel capitolo dedicato alla videodanza.

Ma le parti più interessanti e innovative del film sono costituite da una sorta di "cornice" visiva che Tharp costruisce intorno alle scene filmate dello spettacolo, e che ovviamente non appartiene all'opera teatrale originale. L'inizio del film, ambientato in Scozia, è costituito da una sequenza in cui la Leader entra in una cattedrale e incontra Caterina d'Alessandria, visualizzata come una figura in computer grafica che le insegna i primi rudimenti della danza. Il personaggio di Caterina è realizzato da Rebecca Allen<sup>96</sup>, una pioniera dell'animazione digitale degli anni Ottanta, ed è rappresentato come una serie di semplici linee bianche che abbozza la figura di un corpo umano, una tecnica che viene definita "grafica a fil di ferro": una modalità attraverso la quale si mostra, piuttosto che l'oggetto completo, la sua struttura.

In tutto il film vi sono tre brevi ma significative sequenze in cui il personaggio in carne ed ossa della Leader si confronta con l'immagine in computer grafica di Caterina; nella scena più suggestiva le due figure duettano una a fianco dell'altra interpretando gli stessi passi<sup>97</sup>. È la prima volta che vengono messi in relazione un corpo reale con uno artificiale, ed è anche la prima volta che si vede una danzatrice in computer grafica. Santa Caterina, più che un corpo simulato, è un'idea di corpo, la rappresentazione labile ma al contempo quasi tangibile di un personaggio forse mai esistito, mitico, letterario: eppure in questo film si presenta come la vera coreografa di tutta l'opera, un'entità che manda la Leader, come una sorta di emissario, a infondere il linguaggio

<sup>96</sup> <http://www.rebeccaallen.com/home>.

<sup>97</sup> Tutte le sequenze di *The Catherine Wheel* realizzate con l'apporto di Rebecca Allen sono visionabili in questo link: <http://www.rebeccaallen.com/projects/catherine-wheel>.

della danza all'interno del caos di movimenti convulsi, violenti e a volte isterici dei membri della "famiglia".

Non mancano altri interventi di Rebecca Allen come la rappresentazione, questa volta più realistica, compatibilmente con i limiti della tecnologia dell'epoca, dell'ananas che si trasforma nel disegno di una casa, ma le sequenze di Caterina rappresentano una delle idee più innovative di questi anni, in cui si penetra in un nuovo modello di screendance, di danza possibile solo grazie al linguaggio audiovisivo, ipotizzando la presenza "in scena" di un personaggio virtuale, di una pura immagine, una suggestione che sarà approfondita da molta animazione digitale di cui parleremo nell'apposito capitolo.

#### *Daniel Ambash, Maguy Marin*

Daniel Ambash<sup>98</sup> e Maguy Marin<sup>99</sup>, entrambi danzatori allievi di Maurice Béjart<sup>100</sup>, fondano nel 1978 la compagnia "Ballet Théâtre de l'Arche", divenuta nel 1984 la "Compagnie Maguy Marin". Nel 1985 Daniel Ambash realizza, in veste di regista, *Tirtha. Tout lieu où la terre et l'eau se rejoignent*<sup>101</sup>, con la coreografia di Maguy Marin. Gli anni Ottanta non rappresentano solo l'avvento della figura del coreografo-regista, ma anche la fine di una sorta di "egemonia" nordamericana per quello che riguarda la produzione di cinema di danza. La maggior parte degli autori di cui parleremo nei paragrafi successivi provengono e lavorano in vari paesi europei, con un parziale primato della Francia, che in questi anni attua una politica di sostegno finanziario a tutto il comparto audiovisivo che si riversa nel mondo della danza contemporanea, anch'esso ben supportato dal punto di vista economico.

Tirtha è un termine che in sanscrito indica il guado, l'incrocio, inteso in senso spirituale come transizione tra uno stato all'altro ma identificabile anche come un luogo, in particolare l'approdo di un pellegrinaggio. Spesso il luogo sacro per eccellenza dove può avvenire "un passaggio di stato" è identificato con il mare o il fiume, e il sottotitolo del film "Qualsiasi luogo dove la terra e l'acqua si ricongiungono" esplicita in modo chiaro il tema di fondo dell'opera stessa.

Girato a colori con un'estrema cura della fotografia, il mediometraggio

<sup>98</sup> <https://www.727X7A222.com/>.

<sup>99</sup> <https://ramdamcda.org/>.

<sup>100</sup> <https://www.bejart.ch/>.

<sup>101</sup> <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/tirtha?s>.

di circa mezz'ora inizia mostrando una conchiglia alternata a immagini di onde del mare che si rifrangono su una roccia che richiama la figura di un viso umano, riprese subacquee di vita animale, e un danzatore e una danzatrice nudi che sepolti dalla sabbia lentamente si muovono, incontrandosi ed eseguendo varie coreografie. La cinepresa indaga i dettagli del corpo e del paesaggio, una scogliera in riva al mare, alternando a campi medi in cui i corpi sono visibili per intero, articolando una suggestiva architettura di montaggio. Una musica tribale disturbata da suoni elettronici accompagna il flusso di immagini, mentre dal giorno si passa alla notte. I due corpi si rifugiano in una grotta e cominciano a ricoprirsi di sabbia. Con uno stacco ritorniamo in una situazione diurna, dove i due protagonisti sono immersi nell'acqua, come se vagassero alla ricerca di qualcosa. Ritornati a riva, dalla sabbia emerge una comunità di persone, uomini e donne anch'essi nudi, che dopo aver danzato in gruppo, una volta giunto il tramonto, si dirigono lentamente verso il mare, per immergersi completamente. L'ultima immagine del film è la luna quasi piena che si staglia nella notte. Tutte le riprese sono realizzate a mano, lavorando spesso con un rapporto di prossimità molto stretto col soggetto, e costruendo di volta in volta un dialogo quasi intimo con i corpi dei danzatori.

Nonostante il titolo e il tema del mediometraggio – e l'utilizzo di simboli di passaggio e di metamorfosi facili da decifrare, come la conchiglia, l'acqua e la luna – quest'opera è lontana da qualsiasi tentazione "New Age" e di rappresentazione edulcorata dell'idea della transizione tra uno stato e l'altro. L'atmosfera del film è spesso inquietante, anche grazie al commento sonoro: i corpi che emergono dalla sabbia devono soffrire per ricongiungersi all'acqua, combattere con gli elementi che li circondano: vorrebbero scrollarsi definitivamente di dosso la terra che li appesantisce, ma questa materia diventa un elemento a cui ricorrere per proteggersi, un appiglio sicuro contro la paura.

La paura e il dolore sembrano essere i sentimenti che dominano queste creature che sembrano da un lato primitive ma al contempo vittime di un evento che ha spazzato via la civiltà, come se questo film fosse ambientato in una dimensione temporale postatomica. Il ritorno alla natura non è un processo consolatorio, ma frutto di sacrifici, di perdite, di passaggi dolorosi. La coreografia è il punto centrale attraverso la quale non si sviluppa una linea narrativa certa, ma numerosi temi che vengono sovrapposti e sviluppati visivamente secondo un processo linguistico che sfrutta la sintesi, in una parola: che utilizza la poesia. Più che raccontare, quest'opera si impegna a emozionare lo spettatore, trasportandolo in un magma

di pulsioni primitive come la paura, lo stupore, il senso di inadeguatezza, e infine l'accettazione del cambiamento, l'accoglimento dell'elemento acquatico come ultima soluzione possibile.

Anche l'ultima scena lavora sul suggerire sensazioni ambivalenti, perché i corpi che lentamente si immergono nel mare da un lato comunicano lo "scioglimento" della paura e quindi l'accoglimento del passaggio, ma dall'altro trasmettono un senso di resa. Del resto, perché un passaggio possa avvenire qualcosa deve inevitabilmente morire, e l'ultima immagine della luna restituisce allo spettatore una plastica rappresentazione di un passaggio verso un'altra dimensione che rimane, tutto sommato, ignota, e forse irraggiungibile. Non sappiamo quanto consapevolmente questo film sia riferibile all'estetica di Amy Greenfield (pur producendo un'atmosfera completamente diversa) ma costituisce un esemplare tassello in più nella storia "interna" della screendance, ovvero la rappresentazione del corpo nudo danzante, in questa fase sempre connesso agli elementi naturali primordiali.

### *Philippe Decouflé*

Philippe Decouflé<sup>102</sup> è un coreografo molto particolare, per sua natura contaminato con il mondo dell'immagine e quindi il suo ingresso nella screendance rappresenta un passaggio quasi naturale. Si forma, tra gli altri, lavorando con Alwin Nikolais, il coreografo visionario per eccellenza, e Régine Chopinot, una coreografa, come vedremo, concentrata nel trasformare il costume del danzatore in un oggetto-innesto, e frequenta assiduamente gli ambienti circensi ed acrobatici. Da questa miscela di esperienza nasce il suo stile scanzonato, irriverente, dadaista, attento nel fondere le istanze della danza contemporanea in un alveo pop in grado di catturare un pubblico trasversale. I suoi spettacoli sono innanzitutto manifestazioni di intrattenimento colto, pieni di evoluzioni funamboliche, costumi futuristici che a volte potenziano a volte ostacolano i movimenti dei danzatori, architetture sceniche visionarie in cui l'immagine sia statica sia in movimento fa parte integrante dello spettacolo stesso. Anche per questo coreografo il riferimento a Oskar Schlemmer è d'obbligo.

Uno dei primi cortometraggi forieri di quella che sarà la sua estetica è

<sup>102</sup> <https://www.cie-dca.com/en/>.

*Caramba*<sup>103</sup>, del 1986. Come la maggior parte delle sue opere, questo cortometraggio girato a colori è una serie di sketch visivi tenuta insieme da una labile traccia narrativa: uno stralunato personaggio entra in un luogo che assomiglia a un capannone abbandonato e assiste tra lo spaventato e l'incredulo ai vari "numeri" proposti, ognuno inserito in uno spazio apposito. La colonna sonora è articolata in vari brani musicali e rumori che richiamano le atmosfere dei cartoon. Già in quest'opera il tema del costume che diventa un innesto che può potenziare o ostacolare il movimento dei danzatori è presente: in un episodio alcuni danzatori camminano con delle scarpe lunghissime, mentre sullo sfondo un altro performer si agita incatenato a un cappello con un cavo fissato in uno spazio non precisato. Il senso di meraviglia provocato dall'illusionismo si fonde con l'esperienza cinematografica degli esordi rappresentata essenzialmente da Georges Méliès: il protagonista viene catapultato in una minuscola sala dotata di una sola sedia, le luci si spengono, si apre il sipario rosso, e assiste all'esplosione in reverse (quindi frutto di un trucco cinematografico impossibile da realizzare in scena) di una scatola magica dalla quale spunta fuori un giocattolo a molla in carne e ossa, interpretato da Decouflé stesso.

Il linguaggio cinematografico usato in quest'opera è semplice ed efficace: spesso la camera su cavalletto è frontale al performer, altre volte si muove lungo carrellate fluide per seguire l'andamento della coreografia: Decouflé lavora con la logica dei "quadri" alla Méliès, per cui la cinepresa è saldamente ancorata a un punto, e se si muove lo fa con movimenti controllati. Il montaggio è funzionale a mantenere il ritmo totale del cortometraggio e non si avventura in scelte di linguaggio sperimentali. Come spesso succede nelle opere di Decouflé, l'apparente semplicità e l'atmosfera da intrattenimento dadaista nascondono temi più di sostanza, come nel penultimo episodio dove vari danzatori di colore, agghindati da "buoni selvaggi" e con il corpo dipinto da motivi tribali, deridono in modo consapevole i cliché di un certo tipo di cultura colonialista francese, e non solo, del passato. Sempre in questo episodio compare l'amore, sempre nostalgico, nei confronti del linguaggio del musical cinematografico, un genere che Decouflé spesso cita nei suoi spettacoli di danza.

Decouflé lavora consapevolmente su un immaginario infantile dove gli oggetti possono prendere vita in qualsiasi momento, e contemporaneamente

<sup>103</sup> [https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/caramba?.](https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/caramba?)

futurista, nel senso che il corpo umano può diventare oggetto, o ha un rapporto privilegiato, a volte conflittuale, con un oggetto, come nell'ultima scena in cui una performer tenta di danzare su una lavatrice particolarmente dispettosa che si muove in continuazione. Il cinema degli esordi, il Futurismo, l'illusionismo, l'arte circense e acrobatica sono tutti segni di un passato che non muore mai, che ritorna nel presente spesso in modo buffo, consapevole del proprio essere fuori-tempo. Per questo motivo i film di Decouflé sono sempre "polverosi", pieni di una patina di passato visto con nostalgia, di oggetti meccanici inventati, di tecnologie superate. In una parola: il coreografo francese lavora su un'estetica vintage calata nel contemporaneo.

In questi suoi primi esperimenti un punto di riferimento stilistico è sicuramente Marc Caro, che non a caso viene ringraziato nei titoli di coda, un artista poliedrico: fumettista, creatore di costumi e di scenografie, regista cinematografico, videoartista, autore di screendance (lo incontreremo nel capitolo dedicato alla videodanza), ma soprattutto inventore di un'estetica cyberpunk molto personale. I costumi di questo cortometraggio sono riferibili allo stile di quest'artista, così come la collaborazione con la coreografa Régine Chopinot (per la quale Marc Caro realizza due lavori) lascia più di un segno nella sua estetica.

L'opera più personale e significativa di Philippe Decouflé è *Codex*<sup>104</sup>, del 1986, girato a colori. Qui il coreografo francese si libera dei segni lasciati dalla sua formazione per costruire un mondo personale e immaginifico, questa volta ispirato direttamente a un artista visivo: Luigi Serafini, autore di un'opera complessa e inclassificabile, il *Codex Seraphinianus*<sup>105</sup>, realizzata tra il 1976 e il 1978 e pubblicata per la prima volta nel 1981: una sorta di enciclopedia scritta con un linguaggio incomprensibile in cui vengono trattati in maniera fantastica e surreale vari argomenti come la botanica, la zoologia, l'architettura; l'imponente apparato iconografico dell'opera funge da motore visivo che ispira gran parte del cortometraggio di Decouflé, che lo reinterpreta liberamente in versione coreografica.

Il cortometraggio è visivamente strutturato in dieci episodi ognuno dei quali viene anticipato da una scritta incomprensibile, direttamente ispirata dal libro di Serafini, "tradotta" da una voce fuori campo che emette dei suo-

<sup>104</sup> Tutte le opere di Philippe Decouflé sono raccolte nel Dvd *Philippe Decouflé Kaleidoskop*, Naïve Vision.

<sup>105</sup> <https://shop.francomariaricci.com/codex-seraphinianus-luigi-serafini-2-volumi-anno-1981.html>.

ni buffi e indefiniti. Nonostante il cortometraggio *Codex* derivi dall'omonimo spettacolo, Decoufflé evita di realizzare una documentazione, sia pure potenziata o rilocata per reinterpretare filmicamente la coreografia originale e realizzare un'opera di screendance. Il linguaggio filmico si fa più complesso, e l'articolazione degli elementi nell'inquadratura diventa attentamente studiata per creare composizioni visive suggestive e in alcuni casi sorprendenti. Anche il montaggio diventa uno strumento linguistico che a volte reinterpreta le performance, riarticolandole in puri frammenti di immagini in movimento. Compaiono anche slow-motion, reverse e accelerazioni a rendere più complessa e articolata la reinterpretazione filmica della performance originale. Ogni "capitolo" di questo cortometraggio è accompagnato da un brano musicale differente, tanto che *Codex* può anche essere considerato come una collezione di video musicali di danza, un genere di cui Decoufflé, come vedremo, sarà autore.

Alcuni temi che fanno capolino in *Caramba* si ripresentano in *Codex* in maniera più strutturata: i costumi diventano parte integrante non solo della coreografia ma dell'intero immaginario proposto dal cortometraggio; l'esotismo, che viene deriso come nel cortometraggio precedente, qui diventa una sorta di inno alla cultura meticcica, dove influenze arabe e africane, soprattutto per quello che riguarda la musica, dipingono un mondo senza confini, dove diverse culture si intrecciano per costruire un universo colorato e felicemente contaminato. Il tema della metamorfosi del corpo e della simbiosi fra essere umano e animale è costante e risolto attraverso l'uso di costumi che spesso rendono buffi i danzatori. Ma non mancano "difformità" naturali, come un duo fra un performer altissimo e una danzatrice che è costretta a un comico e frustrante tour de force fisico per poter eseguire correttamente la sua coreografia. Ritornano gli oggetti in simbiosi con i corpi dei danzatori, costretti a saltare su strutture tubolari usate come rudimentali mezzi di spostamento, o bloccati dentro costumi a forma di secchi che si riempiono d'acqua: la fantasia di Decoufflé, complice le stravaganti visioni di Luigi Serafini, si scatena liberamente.

A volte gli episodi sono monocromatici, altre volte dominati da colori accesi e quasi psichedelici: ogni capitolo di *Codex* è svolto con un suo proprio stile, sia di ripresa sia di montaggio, sperimentando di volta in volta un qualche aspetto linguistico. Particolarmente interessante è il quinto episodio dove la ripresa frontale della coreografia di un danzatore viene completamen-

te disintegrata dal montaggio, che la spezzetta in modo casuale, la rallenta, la velocizza, trasformandola nel puro flusso visivo di un corpo che si muove grazie alla possibilità della macchina-cinema di costruire una “sua” coreografia meccanica. Altrettanto interessante è l’ultimo episodio, dove una danzatrice con una calzamaglia metà bianca e metà nera e con delle protesi geometriche applicate alle mani e ai piedi compone una serie di figure che gioca letteralmente con il campo dell’inquadratura, trasformandolo in una sorta di gabbia solida dalla quale vorrebbe liberarsi, e ipotizzando il fatto che il concetto astratto di campo (la porzione di spazio contenuta nell’inquadratura) possa diventare una cornice reale con la quale rapportarsi. Qui Decoufflé rovescia l’idea tradizionale di “dialogo” fra macchina da presa e performer, perché in questo caso è il corpo del danzatore che usa come uno spazio fisico la cornice del campo dell’inquadratura, come solo certi personaggi dei cartoon hanno potuto fare: anche in questo caso il danzatore viene identificato come una sorta di mago che riesce a dare solidità a un confine spaziale totalmente astratto come il campo cinematografico.

Il potenziamento del corpo del performer è un tema caro a Decoufflé e attraversa molta screendance, soprattutto degli esordi, dove il danzatore filmato acquista dei poteri super-umani grazie alla macchina-cinema. L’elemento interessante da notare è che nelle opere di Decoufflé anche quando il costume tenta di bloccare una qualche parte del corpo, il danzatore è costretto a muoversi, viene indotto a potenziare i suoi gesti, a volte in maniera sgraziata, buffa, a volte in maniera anche pericolosa e foriera di incidenti, come vuole la tradizione acrobatica circense.

Dopo aver realizzato due video musicali, che verranno analizzati nell’apposito capitolo, Decoufflé realizza una sorta di “anti-clip”, una *sua* versione di questo genere, anch’esso dominato da un’ironia spiazzante e sorretto da una capacità di invenzione che caratterizza gran parte della sua produzione coreografica. Il cortometraggio si intitola *Le P’tit Bal*, del 1993<sup>106</sup>, a colori, su una canzone popolare francese interpretata da Bourvil (André Raimbourg), *C’était bien (Au petit bal perdu)*, del 1960. Il testo della canzone narra in prima persona il ricordo confuso di una scena in cui una coppia di innamorati danza felice sulle macerie subito dopo una guerra. Il protagonista della canzone non ricorda però il nome del balletto che la coppia esegue: da qui

<sup>106</sup> <https://vimeo.com/90836656>.

il titolo del brano musicale. Il cortometraggio mostra delle scelte apparentemente semplici: le parti strumentali della canzone sono visualizzate tramite carrellate circolari che mostrano, in un ambiente che somiglia a una sagra di paese in una qualche località di campagna, una signora seduta su una piccola sedia di legno intenta a suonare la fisarmonica.

Le parti testuali sono invece affidate a varie riprese frontali che raffigurano un danzatore e una danzatrice seduti su un tavolo di legno circondato dall'erba alta. Le inquadrature descrivono una strana prospettiva, per cui sembra che il tavolo e i danzatori siano immersi totalmente nell'erba, mentre sullo sfondo l'ambiente bucolico si perde a vista d'occhio, trasmettendo una sensazione di vaga desolazione. I due performer cominciano a mimare il testo della canzone, e ben presto si intuisce quale sia l'intento di Decoufflé: i due protagonisti evidentemente capiscono male le parole e incorrono in una serie di errori di interpretazione.

Solo per fare degli esempi: «nom» («nome») diventa “non” (“no”), per cui i due performer fanno un cenno di diniego con la testa; «qui s'appelait» («che si chiamava») per il danzatore (interpretato da Decoufflé stesso) diventa “qui a appelé” (“chi ha chiamato”) per cui sfodera da sotto il tavolo un telefono, o “ça pelait” (“che si sbucciava”) per cui mostra vari strumenti adatti al caso, mentre la danzatrice capisce “qui s'appelle lait” (“che si chiama latte”) e sistema sul tavolo una serie di bottiglie di latte. «Bal perdu» («Balletto perduto») diventa “balle perdu” (“palla persa”) rappresentata da vari oggetti sferici che cascano dall'alto e che vengono prontamente afferrati dai due protagonisti. «Autour d'eux» («Intorno a loro») diventa “autour deux” (letteralmente “attorno due”) per cui i danzatori mostrano il numero due con le dita.

Le immagini dei due performer si velocizzano sempre più, e la poesia originale del brano musicale si sgretola inesorabilmente in un esilarante scontro tra il testo della canzone e la maldestra, ma tutto sommata giustificabile, interpretazione dei protagonisti che teneramente si abbracciano e si guardano negli occhi, nei rari momenti in cui interpretano correttamente le parole della canzone, convinti della buona riuscita della loro performance. Al di là dell'effetto comico, questo cortometraggio affronta un tema molto importante: il rapporto fra la comunicazione non verbale della danza e la sua capacità di produrre senso. In questo caso il tema è svolto attraverso la creazione di una sorta di sotto-tema, che volendo è già una risposta al primo: se la danza non è in grado di interpretare correttamente un testo cantato, allora è inutile pretendere che possa trasmettere dei significati al pubblico.

Eppure in questo incidente Decouffé individua una possibilità: è proprio l'errore a rendere questo cortometraggio un interessante esperimento sul rapporto fra il movimento e il suo significato. In quest'opera la danza e il testo della canzone duettano, creando un "terzo livello", ovvero l'interpretazione errata dei due performer, che non si limitano a essere dei semplici mimi, dei meri "ripetitori gestuali" del testo cantato, ma ne costruiscono uno proprio, personale, originale. Non sono mimi, sono danzatori: creatori di senso. Ora è il pubblico che deve decidere cosa fare: se fermarsi al dato comico o addentrarsi nella densità di livelli di un'opera che in maniera sincronica presenta un testo cantato e una sua interpretazione gestuale, alla fine, non completamente sbagliata, ma semplicemente diversa dall'originale. Interpretare significa sovrapporre un testo su un altro; e i danzatori in questo cortometraggio fanno esattamente questo: incidono il loro corpo in un testo, con tutti gli incidenti – creativi – del caso.

Philippe Decouffé collabora come coreografo e interprete in un mediometraggio del regista cinematografico Jan Kounen, *Le Dernier Chaperon Rouge*<sup>107</sup> (1996) dove compare anche Marc Caro sia come autore del costume sia come interprete del personaggio del Mostro, a dimostrazione del fatto che i percorsi creativi dei due artisti francesi si intersecano più volte. Quest'opera si configura come una sorta di musical contemporaneo dove la fiaba di Cappuccetto rosso viene reinterpretata in chiave fantascientifica, fantasy e horror. La struttura dell'opera di circa mezz'ora rispetta i canoni del genere a cui fa riferimento, dove gli attori danzano e cantano, ma la presenza coreografica e interpretativa di Decouffé aggiungono il suo "classico" tocco stralunato e dadaista, personalizzando il mediometraggio e impreziosendolo proprio nelle sue parti più importanti che s'impregnano di un'estetica ora infantile ora sottilmente inquietante. Particolarmente interessanti sono le sequenze coreografiche affidate al personaggio de La Grand-Mère, una anziana Cappuccetto Rosso che danza con l'ausilio di vari strumenti ortopedici che di volta in volta diventano, come sempre avviene nell'estetica di Decouffé, ora protesi potenzianti ora impedimenti da superare.

<sup>107</sup> Il mediometraggio è inserito nel cofanetto di Dvd *Jan Kounen. Intégrale Courts Métrages*, Dvd Pocket.

*Régine Chopinot*

Régine Chopinot<sup>108</sup> è una coreografa nata in Algeria e formata in Francia che, come accennato, profondamente influenzata dalle sperimentazioni di Oskar Schlemmer, lavora su un'estetica simile a quella di Découfle e che collabora con artisti che ritroveremo spesso nell'area della screendance francese, come Marc Caro, responsabile delle scenografie delle due opere da lei realizzate. Ma la presenza più interessante e significativa è rappresentata da Jean-Paul Gaultier<sup>109</sup> nel ruolo di realizzatore dei costumi. Nel capitolo apposito saranno approfonditi i rapporti fra danza contemporanea e moda, che qui muovono i primi significativi passi.

La prima opera di Régine Chopinot è il cortometraggio in pellicola a colori *Gustave*<sup>110</sup> del 1987. Quest'opera nasce da una committenza del Museo d'Orsay per le celebrazioni del centenario della Tour Eiffel di Parigi: il titolo del corto si riferisce al suo creatore, Gustave Eiffel. L'opera inizia con una visione notturna di un modellino di Parigi visto dall'alto, al centro del quale campeggia un enorme scavo. In seguito compaiono dei piedi che indossano delle scarpe d'epoca e la parte bassa di un costume che ricorda la forma della Torre Eiffel: i piedi toccano appena il terreno eseguendo varie performance, e risulta evidente che la danzatrice (Rita Quaglia) è appesa a una fune, e vola letteralmente sulla superficie del terreno. Verso la fine del corto compare la danzatrice ripresa a corpo intero mentre esegue le sue evoluzioni: il costume che indossa è un'interpretazione del famoso monumento parigino. Con un rapido stacco compare un personaggio aggrappato alla protagonista: è Gustave Eiffel che vola insieme a lei intorno allo scavo. Le luci del costume della performer si accendono, un modellino della Torre Eiffel esplose e il corto si conclude. L'opera è accompagnata da una musica composta da suoni rumoristici e comici emessi da strumenti a fiato. Il cortometraggio, sognante e stralunato, lavora su una pasta cromatica che ricorda la pittura di Marc Chagall, e conferma l'importanza data dall'estetica di Chopinot ai costumi che trasformano i performer in vere statue o strutture architettoniche attorno alle quali costruire coreografie spesso potenziate da strumenti come funi.

Il secondo cortometraggio in pellicola a colori è *K.O.K.*<sup>111</sup> del 1988 nel

<sup>108</sup> <http://www.cornucopiae.net/>.

<sup>109</sup> <https://www.jeanpaulgaultier.com/it-it/>.

<sup>110</sup> <https://www.numeridanse.tv/en/dance-videotheque/gustave?s>.

<sup>111</sup> <https://www.numeridanse.tv/en/dance-videotheque/kok-clip>.

quale Chopinot affida nuovamente a Marc Caro il compito di realizzare le scenografie e a Jaen-Paul Gaultier i costumi. Come si può intuire dal titolo il tema è la boxe e la sua possibile reinterpretazione sotto forma di danza. In questa breve opera di quattro minuti vengono rapidamente alternate diverse situazioni visive: il ring che ruota su se stesso visto dall'alto, inquadrature fisse dei pugili e sequenze coreografate di combattimento, mentre l'audio è costituito da rumori di folla, da vari grugniti emessi dai performer e da un frammento dell'opera di Richard Strauss *Zueignung* (1885) eseguito da una cantante che emerge dal ring. L'atmosfera vuole ricordare il circo e inserisce il combattimento in un'epoca indefinita dove ricorrono simbologie tribali ed elementi futuristici richiamati soprattutto dai costumi di Gaultier. La trasformazione dei classici gesti della boxe in sequenze coreografiche diventa solo un pretesto per raffigurare un mondo dominato dalla lotta che si trasforma in puro gioco visivo, innocuo e in alcuni casi divertente. La rotazione del ring diventa un elemento costante che trasforma il luogo della lotta in un ambiente utile a mostrare i combattenti da tutti punti di vista, come fossero manichini in un negozio di moda.

La presenza di Régine Chopinot nell'ambito della screendance non si ferma qui, perché la ritroveremo con il ruolo di coreografa in alcune opere di Marc Caro presenti nel capitolo sulla videodanza.

### *Pina Bausch*

Pina Bausch<sup>112</sup> è una delle più importanti esponenti della danza contemporanea europea ed esponente di un movimento coreografico definito "Teatro-danza". Direttrice del Tanztheater di Wuppertal, ha reso la sua compagna una sorta di mito nella storia della danza.

Quello che faccio è osservare. Forse è tutto qui. Ho sempre e solo osservato le persone. Ho sempre e solo guardato o cercato di guardare il comportamento umano, e di parlare di quello. Questo è ciò che mi interessa. E non conosco nulla di più importante per me<sup>113</sup>.

<sup>112</sup> <http://www.pina-bausch.de/>.

<sup>113</sup> Raimund Hoghe, *On the Way to Pina Bausch "Ahnen"*, in *Pina Bausch. AHNEN Ahnen. Fragments de répétition/Rehearsal Fragments*, L'Arche Éditeur, Paris, 2014, libro + Dvd, p. 65 (trad. mia).

Pina Bausch è l'autrice di una sola opera di cinema di danza che viene preceduta da un'esperienza realizzata in video (ma inserita comunque in questo capitolo perché in questo caso la tecnologia elettronica viene usata come sostituzione della pellicola) che serve alla coreografa in prima istanza per sperimentare un mezzo audiovisivo, ma soprattutto per offrire ai produttori una sorta di preview di quello che potrebbe essere il suo film, dato che essi pretendono di ricevere una sceneggiatura, cosa che Pina Bausch non vuole fermamente fare. In realtà le due produzioni sono molto diverse soprattutto dal punto di vista linguistico, ma la manovra "diversiva" orchestrata dalla coreografa tedesca funziona e così vanno in porto entrambe.

*AHNEN ahnen*<sup>114</sup> del 1987, girato a colori, si configura a prima vista come un backstage delle prove dello spettacolo *Ahnen*, messo in scena nel medesimo anno, ma lo sguardo di Pina Bausch evita accuratamente di scivolare nei cliché classici di una qualsiasi video-documentazione. La prima scelta interessante è la gestione della presenza della stessa Pina Bausch: a volte compare sul palco mentre prova con i danzatori, altre volte seduta sulla scrivania intenta a prendere appunti, ma per la quasi totalità dell'opera la coreografa tedesca si manifesta come voce fuori campo, si scioglie dentro alle immagini tanto che il punto di vista di tutte le inquadrature sembrano sue soggettive, sguardi che si soffermano a lungo sui visi dei danzatori che reagiscono a ciò che succede sul palco e che viene lasciato fuori campo, invisibile agli spettatori.

Alla coreografa tedesca non interessa descrivere le azioni dello spettacolo, quanto le reazioni e le emozioni dei danzatori: scruta il loro modo di approcciarsi allo spettacolo, ridefinisce i loro ruoli a seconda di come la loro natura muta durante il processo delle prove. «Proviamo ancora» è la frase di Pina Bausch che scandisce tutta l'opera, e che accompagna le varie fasi di un processo di montaggio di scene coreografiche che si interseca con il montaggio del video stesso. La telecamera, sempre piazzata su cavalletto, segue le azioni attraverso lunghe panoramiche o si ferma per articolare primissimi piani e campi più larghi, ma per la maggior parte si concentra sulla presenza di un danzatore, al massimo tre per volta, come a voler scandagliare chirurgicamente l'andamento delle prove. Il fatto che tutta l'azione si svolga nella location unica di una sala prove rende il video vagamente claustrofobico, ma

<sup>114</sup> Disponibile in Dvd: *Pina Bausch. AHNEN Ahnen. Fragments de répétition/Rehearsal Fragments*, cit.

al contempo si evince che quello è lo spazio necessario nel quale poter operare degli esperimenti di comportamento legati in gran parte alla concentrazione e all'ascolto. La sala prove diventa un vero e proprio laboratorio controllato, utile anche per chi deve effettuare le riprese che esaminano nei dettagli le reazioni dei danzatori.

La prima immagine dell'opera è già di per sé significativa dell'approccio che Pina Bausch ha nei confronti del concetto di documentazione: alcune scene dello spettacolo vengono riflesse su due grandi specchi che deformano i corpi dei danzatori, la telecamera si addentra fino a eliminare le cornici – e quindi la percezione dello specchio stesso – per mostrare a tutto campo i riflessi di una realtà alterata. Attraverso lo sguardo di Pina Bausch, che a sua volta interagisce con l'occhio tecnologico di una telecamera, non si possono ottenere altro se non frammenti deformati di un processo: non c'è nessuna verità in queste immagini, ma solo sguardi che osservano, interpretano, modificano il contenuto originale offrendo una visione altamente soggettiva dell'evento.

La suggestione del “vagare dello sguardo” che osserva un evento performativo nel suo essere in atto è il motivo costante del lungometraggio (di novantanove minuti) di danza di Pina Bausch, *Die Klage der Kaiserin (Il lamento dell'Imperatrice)*<sup>115</sup>, realizzato a colori nel 1990 dopo un lungo processo di riprese durato due anni. Per gran parte dell'opera il set privilegiato è il paesaggio naturale e urbano di Wuppertal. Il film è una vera e propria trasposizione cinematografica senza compromessi dell'estetica teatrale di Pina Bausch: l'adozione del formato filmico non impone alla coreografa tedesca nessuna tentazione narrativa. Il film è costituito da vari quadri alternati che possono essere liberamente collegati a livello di senso dallo spettatore: la struttura frammentaria appare comunque cementata da una sorta di coerenza interna che lavora sulla presenza di temi sviluppati di volta in volta in modo differente. I singoli episodi sono ripresi per lo più da una cinepresa su cavalletto che segue le azioni spingendosi raramente verso primi piani ma lasciando sempre uno spazio necessario per integrare il corpo del performer nello spazio naturale o urbano. Il tema più diffusamente visualizzato è la difficoltà di movimento, a volte causata dalla superficie sulla quale si muovono i danzatori, a volte dalla presenza di un oggetto ingombrante o usato

<sup>115</sup> Disponibile in Dvd: *Die Klage der Kaiserin. Ein film von Pina Bausch*, L'Arche Éditeur.

in modo anticonvenzionale. Così si vedono una danzatrice alle prese con un pesantissimo attrezzo per togliere le foglie che però viene usato in un bosco, per cui si crea una nuvola incontrollabile di foglie, una performer vestita da coniglietto di Playboy che tenta di salire scalza una collina di fango, un danzatore che attraversa un prato con un enorme armadio attaccato alla schiena, varie scene in cui performer infreddoliti si muovono semi-immersi nella neve, una danzatrice che cerca disperatamente di domare un capretto che la trascina in una fattoria.

A volte compaiono azioni estreme e senza senso, come quella di un danzatore che lega il corpo di un bambino piangente per issarlo sul ramo di un albero, o un performer che incessantemente scava con una vanga il terreno di un bosco, senza un motivo apparente. In quasi tutto il film lo sguardo si perde in maniera ipnotica in questo vagare senza meta, in questo moto continuo che per un qualche motivo misterioso non si può fermare: la fatica è un altro tema che il movimento dei performer quasi costantemente richiama. Fatica per azioni apparentemente inutili, come portare sulle spalle un armadio. O la paura, come evidenzia l'azione di una danzatrice che fugge disperatamente lungo un viale alberato non si sa da cosa o perché.

A queste scene in cui le azioni dei performer servono a presentare un'umanità dolente e caotica che si muove senza un fine preciso, giusto per dimostrare una vitalità futile ma drammaticamente necessaria, vengono alternate situazioni in cui i danzatori sono immobili, per lo più in scorci urbani: una performer seduta su una poltrona sul ciglio di un'affollatissima via, un danzatore chino sul bordo di una strada bagnata in attesa che le macchine passino sulle pozzanghere schizzando l'acqua sul suo viso, un performer seduto in un bar che espone una vistosa giarrettiera che spunta dal soprabito.

Una terza traccia visiva è costituita da una serie di azioni costruita all'interno di un teatro dove si vedono alternativamente delle prove o delle performance vere e proprie che a volte utilizzano elementi naturali ricostruiti artificialmente, come la pioggia, o che ricostruiscono ambienti interni, come stanze, chiaramente frutto di una scenografia. In questo contesto interno compaiono i rarissimi primi piani del film che mostrano visi variamente truccati, alcuni dei quali vengono manipolati da mani che arrivano dal fuori campo.

La struttura enigmatica dell'intero film spinge lo spettatore a immedesimarsi in quella che è la tensione principale di Pina Bausch: l'osservazione. Non c'è altro da fare, se non guardare, abbandonarsi al movimento e lasciarsi

trascinare in un'atmosfera che anche e soprattutto la musica rende rarefatta e a volte inquietante. La colonna sonora è costituita da brani di musica popolare, tutti piuttosto ritmici, i quali vengono spesso ripetuti, come all'inizio del film dove una marcia funebre viene reiterata per più di dieci minuti e diventa un motivo ricorrente e ossessivo per tutto il film. La musica è costantemente mixata con i rumori d'ambiente, in modo tale da non riempire mai tutto il campo sonoro e offrendosi come sottofondo ai suoni che i performer o gli ambienti producono. Sporadicamente Pina Bausch usa anche voci che compaiono come dialoghi spezzati, recitati in linguaggi differenti come il tedesco e il francese.

*Die Klage der Kaiserin* è un'operazione di puro *montaggio*. Per essere più precisi, di montaggio di ellissi, perché la sensazione è che il "prima" e il "dopo" di tutte le azioni, la loro causa e il loro fine, siano costantemente omessi, lasciando lo spettatore in attesa di qualcosa che non viene mai rivelato. La coreografa tedesca evidentemente si trova a suo agio nel concetto di assemblaggio e gioca, soprattutto per quello che riguarda le azioni in ambienti naturali, con il linguaggio del montaggio alternato senza mai di fatto dichiarare quale sia il rapporto temporale, se sincronico o meno, delle singole sequenze. Sembrano svolgersi nello stesso momento ma di fatto lo spettatore non può saperlo anche perché i singoli personaggi raramente si incontrano, ma rimangono sempre isolati nelle loro performance, ancorati al loro spazio d'azione. L'unica possibilità di incontro è rappresentata da uno spazio artificiale: l'interno del palco, il mondo virtuale e per certi versi rassicurante delle scenografie teatrali. Qui i performer duettano, fuori c'è solo un ambiente autunnale pieno di fango, foglie che non si possono eliminare, alberi spogli, neve, oppure traffico e macchine che attraversano pozzanghere d'acqua. Un ambiente tutto sommato freddo e ostile. Il rifugio diventa il teatro, dove si vedono coppie di innamorati, danzatori in sintonia fra di loro, ma anche litigi e piccoli giochi di potere e di soggiogamento, come se l'incontro a due nello spazio virtuale del teatro determini a volte l'insorgere di rapporti di forza.

La ripetizione: questo elemento fondamentale nel linguaggio coreografico di Pina Bausch viene poco sfruttato in questo film, dove le singole azioni lavorano più sul concetto di dilatazione, ma è un "arma" in mano al montatore che l'artista tedesca usa volentieri per costruire l'architettura delle immagini e soprattutto della colonna sonora del film costruito in gran parte dalla giu-

stapposizione di monologhi senza parole trasformati in immagini, di flussi di coscienza rappresentati grazie a gesti e azioni, in uno scorrere di eventi apparentemente irrazionale ma molto simile alla casualità dell'esistenza dell'essere umano, osservato ed esaminato in tutta la sua povertà e grandezza.

*Joëlle Bouvier e Régis Obadia*

Joëlle Bouvier<sup>116</sup> et Régis Obadia<sup>117</sup> sono due coreografi francesi che per un certo periodo della loro carriera sono stati anche una coppia nella vita. La loro produzione di cinema di danza rappresenta uno spartiacque importante nel percorso che stiamo descrivendo e un modello esemplare di come la produzione europea degli anni Ottanta, soprattutto quella realizzata da coreografi, si stia allontanando sempre più da quella che potremmo definire la “tradizione” sperimentale americana. Questo processo, già iniziato dalle opere di Daniel Ambash, Philippe Decoufflé e Pina Bausch, cerca di inserire l'elemento della danza all'interno del tessuto filmico creando un ibrido che non vuole mettere più in discussione il linguaggio cinematografico tout-court. Questi autori non provengono dall'alveo del cinema sperimentale o, come vedremo, della videoarte, e quindi non sono interessati a destrutturare il linguaggio filmico, che al contrario diventa sempre più curato dal punto di vista fotografico e presenta scelte di riprese e di montaggio più tradizionali, ma cercano di trasformare l'evento coreografico in un prodotto cinematografico.

L'insorgenza della narrazione comincia a essere sempre più forte, pur lavorando su modalità di sintesi più simili alla poesia, e al contempo avanza un'estetica descrittiva, che preserva il più possibile la figura del danzatore e l'integrità della coreografia. Bisogna anche ricordare che soprattutto in Europa i partner produttivi sono diversi da quelli americani: se questi ultimi sono rappresentati da fondazioni di arte contemporanea alleate a piccoli centri di produzione connessi a televisioni locali, in Europa – e soprattutto in Francia – la committenza è quasi esclusivamente rappresentata da canali televisivi non locali che si rivolgono a un pubblico piuttosto generico coadiuvati da strutture statali o regionali che supportano produzioni coreografiche o cinematografiche. Insomma: cambiano il pubblico di riferimento e soprattutto la distribuzione. Al di là della messa in onda in televisione le produzioni di screendance europee trovano

<sup>116</sup> <http://joellebouvier.com/public/>.

<sup>117</sup> <https://www.regisobadia.com>.

un notevole spazio nei festival di cinema che accettano formati corti e in quei festival specializzati sul cinema di danza che lentamente stanno nascendo in questi anni. Il cortometraggio di danza, complice anche la nascita dei video musicali e di MTV, sta cominciando a trovare un suo pubblico cinematografico e televisivo al di là delle aree specializzate della danza contemporanea, e quindi è inevitabile che diventi naturale e in alcuni casi necessario non disintegrare la “forma-cortometraggio”, in modo tale da sperimentare le varie formule attraverso le quali la danza può diventare parte integrante di questo linguaggio ormai consolidato, piuttosto che metterlo in discussione. La narrazione fa parte integrante di questa formula. Le opere di Joëlle Bouvier e di Régis Obadia costituiscono un tassello importante in questo processo.

Il primo lavoro cinematografico della coppia dei coreografi è il cortometraggio *L'étreinte*<sup>118</sup>, del 1988. Pur non nascendo come opera di cinema di danza autonoma, ma come contributo visivo da proiettare durante alcuni dei loro spettacoli, questa opera è divenuta col tempo un prodotto indipendente dalla sua funzione originale. Girato in bianco e nero (l'assenza di colore in questi anni è una scelta stilistica consapevole che vuole conferire alle opere un'atmosfera atemporale e sospesa), è la visualizzazione di un abbraccio sempre più disperato e violento che una danzatrice compie ripetutamente con un performer. Lo spazio è minimale: lo sfondo è una scenografia che rappresenta un cielo in tempesta, mentre il pavimento, nero e bagnato come se avesse appena piovuto, ospita un materasso sul quale i performer a volte si gettano l'uno nelle braccia dell'altra. La camera è sempre frontale e segue i movimenti della donna, alternando piani diversi, ma senza effettuare primi o primissimi piani. L'azione viene rallentata e spezzata in fase di montaggio. L'audio è costituito dai rumori rallentati dei due danzatori miscelati da un adagio di Antonio Vivaldi (Sinfonia *Al Santo Seplocro*).

La semplicità dell'azione e della messa in scena (entrambe debitrice dell'estetica di Pina Bausch) pongono in evidenza uno dei temi costanti delle opere dei due coreografi francesi, ovvero quel tipo di relazione di coppia dove la figura femminile viene intrappolata in un corto circuito emozionale senza via d'uscita di attrazione e repulsione nei confronti di una figura maschile prevaricatrice e in alcuni casi violenta.

Un altro tema ricorrente è la rappresentazione del mondo femminile

<sup>118</sup> <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/letreinte?s>.

come un luogo tempestoso, denso di cicatrici e di contraddizioni, dove si possono compiere gesti estremi. La seconda opera del duo di coreografi, *La chambre*<sup>119</sup> del 1988, è ispirata al romanzo di Marguerite Duras del 1944, *La Vie tranquille (La vita tranquilla)*, che narra di una giovane donna dominata dalla noia che, nell'ambiente soffocante di una sperduta campagna francese, assiste al vortice di esistenze maschili disperate, votate al suicidio e all'omicidio, che le ruota intorno. Il riferimento letterario, anche se viene gestito molto liberamente dal punto di vista coreografico, è un segnale interessante del rinnovato interesse della screendance europea di questi anni nei confronti della narrazione, testimoniato anche dal fatto che questa opera inizia con una voce femminile fuori campo che legge alcuni brani del testo originale.

Anch'esso girato in bianco e nero e dotato di una fotografia che richiama il cinema degli anni Venti, il cortometraggio presenta una scenografia suggestiva e visionaria: una serie di donne posizionate su sedie fissate sul muro di uno spazio che sembra una grande stalla. Su di esse viene proiettata l'immagine fissa di un cielo nuvoloso. Sotto questa sorta di cupola fatta di corpi c'è un pavimento fatto di terriccio sul quale è posizionata una sedia, occupata da una danzatrice. Tutte le donne sono vestite e pettinate nello stesso modo, per cui lo spettatore ha la sensazione di vedere appese al muro dei cloni della danzatrice protagonista. Questa volta la camera approfitta dello spazio per costruire un'architettura di piani e di campi più complessa del cortometraggio precedente, e anche il montaggio non si limita a spezzare le azioni ma gestisce lo sviluppo temporale della coreografia. Inizialmente la danzatrice a terra esegue delle azioni che vengono accompagnate dalle performer sospese sulle pareti, in seguito tutte le figure femminili si trovano nella dimensione "terrena" sulla quale scoppia una forte temporale, e la coreografia diventa una lotta. Nel finale la protagonista si trova da sola, su un terreno desolato ed esterno alla stalla, con gli occhi chiusi e in preda al vento.

Il sonoro è composto in gran parte da rumori ambientali accompagnati sporadicamente da un quartetto d'archi e da atmosfere musicali rarefatte, e produce un segnale contrastante per lo spettatore: quando tutte le danzatrici sono a terra oltre ai suoni del loro fiato e delle loro azioni si inserisce il rumore fragoroso delle onde del mare che si infrangono sulla scogliera. Non ha senso

<sup>119</sup> <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/la-chambre?s>.

sentire questo suono in un ambiente chiuso, così come non lo ha il fatto che scoppi un temporale: lo spazio, pur rappresentato realisticamente come una stalla chiusa, è un luogo simbolico nel quale può succedere qualsiasi cosa, dove gli elementi naturali esterni inevitabilmente e tragicamente irrompono nel mondo chiuso per scuotere le figure che lo abitano, in balia di avvenimenti che non possono controllare. *La chambre* è un interessante esperimento di interazione, surreale e simbolica, fra ambiente interno scenografato e ambiente naturale esterno richiamato dal sonoro.

Con la loro terza opera, *La lampe*<sup>120</sup> del 1990, si approfondisce il tema dell'alternanza fra sottomissione e dominazione all'interno di una coppia, guardata dal punto di vista della figura femminile. I protagonisti dell'opera sono un uomo e una donna interpretati da Régis Obadia e da Joëlle Bouvier, i quali eseguono le loro azioni in un hammâm abbandonato: il coreografo e danzatore è nato a Oran, all'epoca un distretto francese in Algeria, e quindi probabilmente lo spazio dell'azione diventa simbolicamente un riferimento all'universo maschile. Girato a colori, il cortometraggio denota un'attenzione sempre maggiore ad aspetti formali quali la fotografia, i tagli delle inquadrature e lo stile del montaggio.

Una donna vestita con un tailleur nero si sveglia e intontita si muove nello spazio dell'hammâm: una delle sue scarpe è abbandonata in un angolo e quindi non si capisce da quale tipo di situazione, se drammatica o meno, emerge questo personaggio. La donna comincia a danzare e, come se fossero dei flashback, compaiono delle immagini in cui si vede una figura maschile vestita con un lungo cappotto di pelle nera muoversi in uno spazio fatto di tende scure e lucide. La donna si appoggia alla parete e sul suo volto compare un effetto luminoso che richiama l'idea del finestrino di un treno, confermata dall'audio che emette un suono di rotaie. Finora la colonna sonora è un mix di rumori d'ambiente e di frammenti musicali ora nostalgici ora drammatici, ma come spesso avviene nei cortometraggi del duo coreografico i suoni richiamano situazioni o eventi che non sono presenti nell'azione visualizzata. La donna lentamente si sposta in un altro ambiente, si spoglia e aspetta che una lampada meccanica appesa al soffitto scenda fino al pavimento, in modo da "scannerizzare" il suo corpo con una fessura di luce. Improvvisamente lo spettatore si rende conto che la figura maschile non fa parte della memoria

<sup>120</sup> <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/la-lampe?s>.

del personaggio femminile ma è presente nell'ambiente, separato da un vetro semitrasparente. Lei supera la barriera ed entra nell'ambiente nero del personaggio maschile, presentandosi con alcune colombe appoggiate sulle braccia. I due eseguono azioni che dimostrano il rapporto di attrazione e repulsione da parte del personaggio femminile, che alla fine si ritrova solo a entrare in una stanza vuota completamente rossa. L'immagine diventa progressivamente fuori fuoco e la figura femminile si scioglie nel colore.

Il cortometraggio dura otto minuti, per cui tutte queste micro-sequenze sono svolte in modo rapido, accatastando molteplici elementi visivi in un arco temporale piuttosto ridotto. Régis Obadia, come Découfle, in questi anni realizza anche video musicali ed è evidente in *La Chambre* che il linguaggio di questo genere audiovisivo si sta contaminando sempre più con la formula del "film breve". Così come diventa chiaro che la gestione di una narrazione senza parole, che passa solo ed esclusivamente attraverso la gestualità, ha bisogno di situazioni e immagini simboliche semplici come le colombe, un certo tipo di abbigliamento, i teli neri, un certo stile di accompagnamento musicale fortemente descrittivo e soprattutto un modello di coreografia che sia leggibile da un pubblico più ampio di quello della danza contemporanea. Fermo restando (come il rumore del mare di *La Chambre* e il richiamo al finestrino del treno di questo cortometraggio) che con la danza possono succedere cose inaspettate, irreali e surreali, come avveniva nel cinema di danza degli esordi. La danza può diventare il veicolo di costruzioni visive che usano la narrazione ma che al contempo sono libere di sviluppare delle visioni, dense di simboli e di "depistaggi" fra immagine e suono. In questo caso la "terza protagonista" di quest'opera è la luce che gestisce parti importanti della narrazione, immettendo altri temi come quello del viaggio, dell'incontro, dell'essere nudi o letteralmente spogliati di fronte alle proprie contraddizioni e alla propria irrazionalità.

L'ultima opera cinematografica del duo coreografico è *La Noce*<sup>121</sup> del 1991, una satira corrosiva sul matrimonio. Una serie di donne e di uomini vestiti da cerimonia nuziale danza in un ambiente spoglio con un lungo tavolo coperto da una tovaglia bianca, ma è chiaro fin da subito – dal tipo di gestualità e dalla tensione emotiva della musica – che si tratta di una sorta di rito sacrificale, dove le figure femminili si immolano impotenti alla volontà di quelle maschili.

<sup>121</sup> <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/la-noce?s>.

Lo spazio prende fuoco e la performance diventa più caotica e in apparenza più disperatamente liberatoria, ma nel finale del video, in una situazione quasi completamente buia, le figure maschili riprendono il controllo della situazione. Nell'ultima scena un danzatore trascina in cerchio una danzatrice sdraiata su un tavolo con delle ruote, infine essi si esibiscono in un duo dove la figura femminile sembra un cadavere guidato dalle azioni del performer. Il montaggio serrato e le inquadrature dinamiche rendono questo cortometraggio il più energetico e coinvolgente della coppia di coreografi. A metà fra un'opera di cinema di danza e un video musicale, la linea para-narrativa già sperimentata nelle opere precedenti si raffina da un lato e si semplifica dall'altro, strutturando una serie di varianti intorno a un tema unico e facilmente decifrabile.

### *Wim Vandekeybus*

Wim Vandekeybus, oltre a confermare il fatto che il primato della screendance europea prosegue anche negli anni Novanta e Duemila, è un coreografo particolarmente importante perché salda ulteriormente il cinema di danza con un certo tipo di estetica cinematografica d'autore attenta alla narrazione poetica, tanto che nella sua ampia filmografia compaiono anche opere che si presentano come cortometraggi fiction, senza la presenza della danza, anche se è chiaramente avvertibile il fatto che chi sta dietro la macchina da presa è un coreografo e non un semplice regista. Come vedremo, la presenza della parola e in alcuni casi di veri e propri dialoghi comincia ad avere un ruolo preminente in accordo con la sua estetica coreografica. La linea descrittiva tipica della cinema di danza realizzato da coreografi viene confermata da Vandekeybus, che inizia a sondare il linguaggio audiovisivo realizzando documentazioni di spettacoli preesistenti realizzate sia in video sia in pellicola senza che vi siano differenze sensibili di linguaggio, per cui verranno inserite tutte insieme in questo paragrafo.

Le prime due opere del coreografo belga, realizzate in tandem con Walter Verdin<sup>122</sup>, videoartista e regista di video musicali, sono due documentazioni realizzate in video: *Roseland*<sup>123</sup> (1990) e *La Mentira*<sup>124</sup> (1992). Innanzitutto bisogna evidenziare il fatto che le documentazioni di Vandekeybus sono

<sup>122</sup> <http://www.walterverdin.com/>.

<sup>123</sup> [http://www.ubu.com/dance/vandekeybus\\_roseland.html](http://www.ubu.com/dance/vandekeybus_roseland.html). Tutte le opere di Wim Vandekeybus fino al 2006 sono contenute nel cofanetto di Dvd *Wim Vandekeybus. Dance & Short Fiction Films*, Naïve Vision.

<sup>124</sup> [http://www.ubu.com/dance/vandekeybus\\_mentira.html](http://www.ubu.com/dance/vandekeybus_mentira.html).

piuttosto particolari: in alcuni casi, come in *Roseland*, vengono miscelati più spettacoli fra loro; in altri casi, come in *La Mentira*, l'origine è un singolo spettacolo che ha un titolo differente e che viene arricchito di materiale visivo esterno alla coreografia originale. In sintesi, in Vandekeybus emerge in maniera prepotente il desiderio, pur restando nell'alveo della documentazione, di trasformare l'opera audiovisiva in un oggetto autonomo e leggibile "a parte" anche se non si conoscono gli spettacoli di riferimento. Desiderio che lo spinge negli anni successivi ad allontanarsi sempre più dalla modalità della documentazione.

*Roseland*, girato a colori e in bianco e nero, combina tre diversi spettacoli di Vandekeybus lavorando su una modalità che come vedremo sarà molto usata nell'ambito della documentazione: la rilocazione, ovvero l'inserimento delle performance originali in spazi alternativi. Qui si alterna la presenza di un edificio abbandonato e di uno luogo più specificamente teatrale. La prima caratteristica specifica dello stile di Vandekeybus è l'estrema libertà dei punti di vista della camera che spesso registra le azioni dall'alto, offrendo una visione possibile solo grazie all'uso di uno strumento tecnologico. La seconda è il montaggio che non lascia respiro allo spettatore e segmenta, con un ritmo simile a quello dei video musicali, l'andamento di tutta l'opera. Quasi sempre nelle performance di Vandekeybus i personaggi sono in preda a una sorta di possessione irrazionale che li spinge a sondare la loro parte più oscura, ferina, incontrollabile, fino a sfociare in atteggiamenti isterici, rabbiosi o folli. Lo stile della documentazione si adegua a questo tema come se tutte le cellule del linguaggio audiovisivo avessero i nervi a fior di pelle, come se ci fosse uno stato d'ansia perenne che può sfociare da un momento all'altro nella totale perdita di controllo del linguaggio stesso. Il coreografo belga alterna musiche a rumori d'ambiente, rispettando la trama sonora degli spettacoli originali di riferimento.

*La Mentira*, girato a colori, gioca sulla coniugazione di due linguaggi: la documentazione da un lato e il documentario vero e proprio dall'altro. Vandekeybus durante le riprese di quest'opera incontra casualmente Carlo Verano, un ex artista di varietà tedesco, anziano e indigente, conosciuto anche con il nome di Carlo Wegener. Il coreografo belga intervista il performer documentando lo stato della sua esistenza e crea un livello audiovisivo parallelo che si interseca con quello della documentazione, anch'essa rimodulata all'interno di vari spazi: un teatro vero e proprio, scorci di cittadine rurali, e infine

ambienti naturali. La natura si affaccia in modo prepotente in quest'opera perdendo qualsiasi atmosfera arcadica e presentandosi come il luogo privilegiato dove l'inconscio ferino dei protagonisti può manifestarsi appieno. Si tratta di paesaggi brulli, selvaggi, contro i quali i corpi dei performer letteralmente combattono esibendosi in performance animalesche, riprese e montate con il solito stile adrenalinico. La natura diventa sempre di più nelle opere di Vandekeybus il luogo dell'inconscio, della liberazione che può portare alla totale perdita di sé. Anche in questo caso dialoghi, musiche e rumori d'ambiente si intersecano per tutta la durata dell'opera.

Spesso Vandekeybus usa le immagini in movimento come parte integrante dei suoi spettacoli, realizzando cortometraggi di danza che diventano anche opere autonome. È il caso del cortometraggio *Mountains Made of Barking*, realizzato in pellicola e a colori nel 1994, liberamente tratto da *La storia di Petkutin e Kalina* inserita nell'opera *Il dizionario dei Chazari* (1988) dello scrittore serbo Milorad Pavić<sup>125</sup>. Ambientato in Marocco, in quest'opera il protagonista è Saïd Gharbi, un danzatore cieco che compare spesso nella filmografia di Vandekeybus, il quale comincia a sperimentare una gestione della narrazione sempre più personale che lavora sulle ellissi, le sospensioni, la creazione di atmosfere rarefatte e a tratti allucinatorie. La danza vera e propria non è più la protagonista dell'azione scenica, ma compare solo in alcune sequenze: la logica della frammentazione usata nelle opere precedenti qui è funzionale alla creazione alcune brevi situazioni visive, apparentemente scollegate fra loro, che costruiscono brandelli narrativi liberamente ricomponibili dallo spettatore. La musica in quest'opera diventa d'atmosfera, la parola non si struttura in dialoghi ma si articola nel canto o nella confusione del vociare e i suoni d'ambiente diventano i veri protagonisti.

Come nel caso di *La chambre* di Joëlle Bouvier e Régis Obadia che era ispirato a un romanzo di Marguerite Duras, nell'alveo del cinema di danza realizzato da coreografi i riferimenti letterari cominciano a essere numerosi. Nel cortometraggio *Berefit of a Blissful Union* del 1996 l'ispirazione deriva sempre dalla medesima opera citata prima di Milorad Pavić, uno scrittore che unisce un'estetica fantastica, fiabesca e contemporaneamente folclorica che ben si adatta al linguaggio coreografico e filmico di Vandekeybus. Girato in pellicola a colori quest'opera costituisce una sorta di sequel di *Mountains Made of Barking*,

<sup>125</sup> <http://www.khazars.com/>.

anche grazie al fatto che i protagonisti della vicenda sono gli stessi, compreso il danzatore arabo Saïd Gharbi. Il cortometraggio inizia con l'immagine di una donna che dorme su un enorme tappeto bianco appoggiato a pelo d'acqua: sotto di lei un universo di corpi sommersi tenta disperatamente di conquistare la superficie, ma il tappeto che li sovrasta sembra essere un limite invalicabile. I corpi si immobilizzano, come fossero morti: nel frattempo la figura femminile si sveglia, spalancando gli occhi, e il suo viso è diviso in due parti simmetriche e autonome che compiono gesti assurdi per un corpo umano. Compiono varie azioni: Saïd Gharbi che balla in una piccola stanza invasa da uccelli, un vaso bianco che esplode in reverse, scorci di paesaggi marocchini e scene che richiamano in maniera diretta il cortometraggio precedente, infine sempre Saïd Gharbi che recita un lungo e disperato monologo in arabo rivolto a una giacca sospesa in una stanza bianca. Come avviene spesso anche nel teatro-danza di Pina Bausch, le voci recitano in lingue molto diverse e spesso non immediatamente traducibili: rappresentano un suono di cui non è fondamentale capirne il significato, ma comprenderne l'atmosfera. In questi due cortometraggi Vandekeybus alterna stili di riprese e di montaggio più controllati, alternati a dei veri e propri "scatenamenti" visivi tipici delle produzioni precedenti, dimostrando di procedere verso scelte linguistiche più raffinate e complesse.

Il coreografo belga si prende una sorta di pausa e realizza insieme a un altro importante coreografo, regista teatrale e artista, Jan Fabre<sup>126</sup>, un cortometraggio che nasce anch'esso come supporto audiovisivo all'omonimo spettacolo, ma che diventa un'opera autonoma: *Body, Body on the Wall...*<sup>127</sup> del 1997. Della durata di sette minuti e interamente musicale, quest'opera, realizzata in pellicola a colori, sembra una sorta di video musicale sperimentale di danza, dove le suggestioni narrative sono sviluppate solo all'interno della performance teatrale originale: un monologo coreografato in cui Vandekeybus interpreta la parte di un danzatore il cui corpo viene manipolato da una fotografa. Il cortometraggio è ambientato in un bagno pubblico all'interno del quale il corpo seminudo di Vandekeybus si esibisce in una performance particolarmente dinamica: la camera alterna primi piani e mezze figure seguendo l'andamento dell'azione. Nell'arco dei sette minuti, attraverso semplici stacchi di montaggio, lo spettatore vede il corpo del coreografo belga dipinto con diversi colori che si mettono

<sup>126</sup> <https://www.troubleyn.be/>.

<sup>127</sup> [http://www.ubu.com/dance/vandekeybus\\_body.html](http://www.ubu.com/dance/vandekeybus_body.html).

in relazione alla tinta delle pareti dell'ambiente, anch'esso modificato in modo da creare un contrasto cromatico fra corpo e sfondo. Apparentemente semplice e a suo modo ipnotico questo cortometraggio, il più astratto della produzione di Vandekeybus, sviluppa un'atmosfera sottilmente inquietante e a tratti disturbante grazie anche allo sfondo sonoro costituito da suoni elettronici aggressivi che sottolineano i movimenti del danzatore.

Vandekeybus torna al suo personale universo realizzando due cortometraggi, entrambi girati in pellicola a colori, che fanno parte integrante anch'essi di performance dal vivo, ma che diluiscono sempre più la presenza della danza: *The Last Words* del 1999, ispirato a due racconti di Julio Cortázar, e *Inasmuch...*, del 2000. Il primo si presenta come un'opera recitata in italiano e in inglese dal forte impianto teatrale: lo stile di ripresa e di montaggio si semplifica, senza rinunciare ai punti di vista dall'alto e all'idea della camera che vola sul set, una scelta tipica della cinematografia di Vandekeybus. La storia è ambientata in uno spazio-tempo fantastico che rimanda a un passato reinventato, nel quale un personaggio possiede il potere di "spacciare" vari tipi di urla a chi ne ha bisogno, e che vuole vendere al Re del villaggio in cui abita le sue ultime parole.

Attraverso lunghi pianisequenza e inquadrature controllate da steadicam e cavalletti, e grazie anche alla cura estrema sulla fotografia, quest'opera vuole avvicinarsi il più possibile agli standard visivi del cinema da sala, pur presentando un stile fortemente contaminato con il teatro e la danza, come si evince soprattutto nelle sequenze dove si visualizzano il Re e la sua corte. I dialoghi in questo caso diventano fondamentali per la comprensione del plot narrativo, e la consapevolezza coreografica del regista e dei performer viene esaltata dal loro rapporto con lo spazio e dalla gestione dei loro movimenti. È evidente che sta nascendo una sorta di nuova figura all'interno della screen-dance, ovvero quella del danzatore-attore: un performer che non sia solo in grado di recitare alcune battute in scena, come spesso avviene negli spettacoli di teatro-danza, ma che sia capace di interpretare un personaggio davanti alla macchina da presa, di fondere creativamente modelli recitativi che attraversano sia teatro sia il cinema, riuscendo infine a convincere e coinvolgere lo spettatore – in questo caso – cinematografico. *The Last Words* è un'opera significativa per quel processo di osmosi fra cinema narrativo e cinema di danza di cui è promotore un coreografo di cui si parlerà più avanti, Lloyd Newson e la sua compagnia DV8 Physical Theater.

*Inasmuch...* è invece una sorta di esperimento uguale e contrario a *The Last*

*Words*, perché affronta una sfida coraggiosa per la filmografia di Vandekeybus: l'assenza totale di parola, a favore di suoni, rumori e musica. Attraverso una serie di inquadrature realizzata con una grande cura nella composizione degli elementi nel quadro, vari gesti quotidiani – uomini che corrono, un parto, un bambino che salta su un divano, corpi nudi che si agitano in un bosco – vengono ri-coreografati attraverso dinamiche di montaggio che lavorano sullo slow-motion, sul reverse e soprattutto sulla ripetizione. La danza sembra non esserci, ma trasuda da ogni inquadratura grazie alla macchina-cinema che reinterpreta movimenti, gesti, posture. Questo cortometraggio, nel quale si avvertono distintamente echi del cinema di Stan Brakhage, soprattutto per quello che riguarda il montaggio, crea una osmosi efficace fra la tradizione del cinema sperimentale e il cinema di danza. Anche i temi che il cortometraggio affronta, quali la nascita, la vita, la morte e soprattutto la vecchiaia rimandano ad atmosfere tipiche del famoso cineasta americano, a testimonianza del fatto che la sperimentazione cinematografica continua a giacere sottotraccia anche nel cinema di danza più descrittivo.

Dopo aver realizzato nel 2002 *In Spite of Wishing and Wanting*<sup>128</sup>, una documentazione in video che si presenta in linea con le produzioni precedenti, salvo registrare il ruolo sempre più importante dato alla parola e ai dialoghi, Wim Vandekeybus realizza nel 2005 un lungometraggio in pellicola di cinquanta minuti che si presenta come il suo capolavoro: *Blush*<sup>129</sup>. Come vedremo nel cinema di danza si sta diffondendo uno “standard di durata” per il lungometraggio che non supera l'ora, al quale anche Vandekeybus si adegua volentieri.

*Blush* è un compendio di tutte le sperimentazioni effettuate nella sua carriera di coreografo e di filmmaker, che in questo caso diventa anche montatore dell'opera. L'urgenza narrativa che ritorna prepotente in quest'opera è rappresentata soprattutto dalla presenza di monologhi e dialoghi realizzati in parte dallo scrittore e poeta fiammingo Peter Verhelst, ma di fatto il plot è un pretesto per delineare i rapporti di forza che si instaurano in un gruppo di persone durante momenti conviviali quali feste, incontri o pranzi che diventano veri e propri campi di battaglia dove scoppiano in maniera incontrollata istinti animaleschi, comportamenti aggressivi e irrazionali, conflitti irrisolti. La natura ritorna a essere il luogo dell'inconscio ferino e l'acqua il terreno ideale dove i

<sup>128</sup> [http://www.ubu.com/dance/vandekeybus\\_wishing.html](http://www.ubu.com/dance/vandekeybus_wishing.html).

<sup>129</sup> [http://www.ubu.com/dance/vandekeybus\\_blush.html](http://www.ubu.com/dance/vandekeybus_blush.html).

corpi si abbandonano per liberarsi temporaneamente dal peso del mondo. Gli interni rappresentano i luoghi di una socialità imposta a corpi che devono in qualche modo “scoppiare” per tornare a essere animali, compiendo gesti sacrificali e apparentemente estremi, come all’inizio del film dove, durante una cena apparentemente tranquilla che degenera in una serie di sfide iniziatiche, una donna beve una rana che è stata messa in un frullatore, animale che viene “restituito” alla natura in una sequenza successiva dove un’altra donna immersa nell’acqua apre la bocca dalla quale fuoriesce la rana intera.

Non ci sono solo interni “borghesi”, ma zone più oscure, come un enorme scantinato illuminato di rosso, una sorta di grotta infernale dove una moltitudine di corpi inginocchiati si agita, senza riuscire ad andare da nessuna parte, un luogo dove i protagonisti di quest’opera vengono catapultati per seminare ulteriore disordine, rabbia e violenza. Il tema centrale di *Blush* deriva dal suo titolo: provare vergogna, arrossire, ma di fatto si parla sostanzialmente dei sensi di colpa innestati da una società che non permette al corpo di liberarsi appieno. Per scrollarsi di dosso i mattoni delle convenzioni l’unico modo è compiere gesti estremi, dimenticarsi della vergogna, ritornare tribù, assecondare gli istinti, cibarsi di animali e tornare animali, per poi recuperare il proprio senso di umanità, come nella scena finale, al tramonto, dove i personaggi che ora sono vestiti di rosso si ritrovano in una danza liberatoria e – forse solo temporaneamente – non più così aggressiva. La musica è uno strumento essenziale – quasi rituale – che accompagna tutto il film, ed è incarnata dalla presenza in scena del musicista rock americano David Eugene Edwards nel ruolo di un sacerdote moderno che accompagna il percorso di liberazione dei protagonisti. Il tema del rito, latente in tante opere di Vandekeybus, diventa più esplicito e si biforca: da un lato la convivialità legata al cibo (la convenzione sociale dell’incontro della comunità per eccellenza), dall’altro il passaggio violento da uno stato all’altro che può essere tanto purificatorio quanto liberatorio. Così come diventa più evidente il riferimento alle teorie teatrali di Antonin Artaud che qui acquistano una sorta di “forma” cinematografica.

*Blush* è una vera e propria sintesi “illuminata” dei linguaggi e delle tematiche utilizzati nelle opere precedenti in grado di creare un’opera dura, enigmatica e affascinante, dove l’osmosi fra cinema narrativo, cinema sperimentale e cinema di danza raggiunge uno dei risultati più convincenti. Sul solco di questa acquisita maturità Wim Vandekeybus realizza altri tre lungometraggi di danza: *Hereafter* (2007), *Monkey Sandwich* (2011) e *Galloping Mind* (2015).

*Racconti danzati: DV8 Physical Theater*

Lloyd Newson, danzatore e coreografo australiano, si trasferisce nel 1986 in Inghilterra e fonda una compagnia che già dal nome si presenta in modo originale: DV8 Physical Theater<sup>130</sup>, dove DV sta per Dance Visual. Non solo danza quindi e neanche teatro-danza, ma “teatro fisico” e immagine. Lloyd Newson si presenta come un innovatore radicale, che vuole sfruttare tutti i mezzi possibili oltre la danza (quindi il teatro, la parola, l’immagine) per veicolare i suoi messaggi che sono fortemente legati alla realtà e soprattutto alla società contemporanea. Ma il fattore più interessante da sottolineare è che a metà degli anni Ottanta nasce una compagnia il cui nome manifesta una saldatura forte fra danza e immagine. Nonostante Newson non diventi subito anche regista di cinema di danza, egli è responsabile di un processo di osmosi molto forte fra il cinema narrativo e la danza.

La prima opera che nasce da questa realtà è *Dead Dreams of Monochrome Men*<sup>131</sup> del 1990, diretta da David Hinton e della durata di cinquanta minuti. David Hinton è un regista di documentari che lavora prevalentemente per la televisione inglese e che dopo quest’esperienza produrrà altri film di danza più legati al genere della documentazione.

*Dead Dreams of Monochrome Men* è liberamente ispirato alla figura di un serial killer diventato piuttosto noto in Inghilterra: Dennis Nilsen<sup>132</sup>, un omosessuale predatore di giovani uomini, per lo più disoccupati o fuggiti dalle loro famiglie, attivo fra il 1978 e il 1983. Nilsen adescava le sue vittime in bar e discoteche, le portava a casa e le uccideva per strangolamento o annegamento. Poi lavava i corpi e li conservava il più a lungo possibile, usandoli a scopi sessuali o semplicemente per avere compagnia. Il luogo preferito per questo tipo di attività era la vasca da bagno. La tipologia della traccia narrativa di fondo è sintomatica

<sup>130</sup> <https://www.dv8.co.uk/>.

<sup>131</sup> I film *Dead Dreams of Monochrome Men*, *Strange Fish* ed *Enter Achilles* sono raccolti del Dvd e Blu-Ray *Lloyd Newson DV8 Physical Theater*, Arthaus Musik, mentre *The Cost of Living* è distribuito in Dvd da Digital Classics Dvd. Tutti i film dei DV8 sono visionabili in streaming abbonandosi alla sezione Media del loro sito ufficiale. Di *Dead Dreams of Monochrome Men* è disponibile un estratto di tre minuti qui: <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/dead-dreams-monochrome-men?s>.

<sup>132</sup> Sulle azioni di Dennis Nilsen si conoscono dettagli approfonditi grazie al libro-inchiesta di Brian Masters, *Killing for Company, The Case of Dennis Nilsen*, Random House, New York, 1985, realizzato con la collaborazione di Nilsen stesso.

di un tratto caratteristico dell'estetica coreografica e cinematografica di Lloyd Newson: il rifiuto del riferimento letterario a favore del rapporto con la realtà, con la cronaca e con temi antropologici e sociali attuali e delicati, come quelli dell'omosessualità e della povertà. Lungi dal voler narrare linearmente la storia di Nilsen, il coreografo australiano approfitta di questo spunto per sviluppare i temi sopracitati in vario modo, inanellando numerose riflessioni quali: il senso di stordimento nei confronti della bellezza del corpo maschile connesso alla scoperta della propria omosessualità, la mascolinità intesa come "fratellanza" di persone dello stesso sesso che cercano un rifugio dalla solitudine, l'oppressione di una società che non accetta determinati comportamenti sessuali e li relega in un confine dove possono svilupparsi devianze che diventano una sorta di scudo al pensare comune, infine il sentirsi continuamente fuori posto – anche dal punto di vista economico – inadeguato, diverso.

Il film è girato in un bianco e nero curato che ricorda lo stile di *Un chant d'amour* di Jean Genet (1950), denso di luci e di ombre che spesso servono a segmentare lo spazio in modo suggestivo fino a identificarlo, come nella prima scena del film dove il gioco di luci intermittenti che tagliano geometricamente un ambiente neutro comunica immediatamente allo spettatore il fatto che siamo in una discoteca. Le riprese sono rigorosamente controllate su cavalletto e gli spostamenti sono fluidi, mentre il montaggio segue le regole dei raccordi: l'adeguamento a una certa correttezza grammaticale cinematografica è una traccia comune del cinema di danza di questi anni, così come l'utilizzo del bianco e nero.

Lloyd Newson si mette in scena, come si scoprirà chiaramente nell'ultima parte del film, nel ruolo di Dennis Nilsen. L'inizio dell'opera coreografa la situazione in cui il protagonista è in una discoteca e comincia ad avvicinare dei ragazzi; come è stato già accennato prima questo luogo è una sorta di grande garage dalle pareti spoglie illuminato da tagli di luce intermittente: sulle pareti sono disegnate delle sagome umane, come normalmente si fa nelle scene del crimine. Uno stile caratteristico di Lloyd Newson consiste nel creare delle situazioni visive che per sintesi riescono a condensare la traccia narrativa che sorregge il film: le sagome avvertono lo spettatore che c'è un'intenzione delittuosa e un forte feticismo nei confronti della figura del cadavere, pulsione visualizzata dalla sequenza in cui il protagonista, non trovando un partner disponibile, si adagia su una delle sagome accarezzandole e muovendosi come se compiesse un atto sessuale.

Si aggiungono altre tre figure maschili che diventano le coprotagoniste dell'interno film, ognuna con caratteristiche psicologiche diverse evidenziate dal modo in cui si muovono: c'è il ragazzo timido e introverso, quello più sicuro di sé e quasi sfrontato, infine quello consapevole della propria bellezza. Inizialmente non si capisce in modo chiaro quale sia il serial killer, e per buona parte del film tutti questi personaggi sembrano interpretare tratti diversi della stessa figura, come se frammenti emozionali di Nilsen fossero distribuiti equamente in tutti i danzatori. Questa indeterminatezza è dovuta anche al fatto che, una volta usciti dalla discoteca ed entrati in uno altro spazio neutro ridefinito dalle luci, tutti i personaggi cominciano a eseguire a turno una serie di giochi sadomasochisti dove alternativamente interpretano il ruolo della figura attiva e di quella passiva.

Tutta l'opera è condotta collegando singoli episodi accompagnati da brani musicali differenti, quasi tutti ispirati alla musica techno o ambient, una scelta che vuole proiettare il film in un'atmosfera più contemporanea e meno classica. L'unico intervento della parola è affidato a un monologo recitato dal personaggio consapevole della propria bellezza. Negli altri episodi, dove è presente una coreografia energica, violenta, al limite dello sfinimento fisico, vengono visualizzate situazioni di inseguimento, di sfida, di disperazione, di esasperata ricerca di un contatto fisico, di un amore che non riesce a essere espresso se non attraverso corpi che si ritorcono, che cadono a terra, che spalancano la bocca senza emettere alcun rumore, che compiono meccanicamente abbracci forzati e ripetuti all'infinito.

Nell'ultima parte del film si ritorna al riferimento cronachistico: compare la scenografia stilizzata di un bagno, il luogo privilegiato da Nilsen, dove i corpi dei danzatori a turno vengono lavati in una vasca, spogliati, rivestiti, e dove il personaggio di Lloyd Newson diventa sempre più riferito alla figura del serial killer. Gli altri tre danzatori cadono e si rialzano più volte, come se morissero e diventassero di nuovo qualcosa di vivo, e infine nell'ultima scena il protagonista è seduto in un salotto con lo sguardo vuoto, mentre due degli altri personaggi giacciono definitivamente a terra e il terzo è appeso per i piedi, come se improvvisamente si aprisse uno squarcio di realtà, di cronaca, all'interno della struttura coreografica del film.

*Dead Dreams of Monochrome Men* è uno dei capolavori più riusciti del cinema di danza narrativo, e un vero e proprio spartiacque, insieme a *Die Klage der Kaiserin* di Pina Basuch (non a caso le due opere sono dello stesso

anno), nella storia del film di danza. L'opera mette lo spettatore nella posizione scomoda di guardare – idealmente – la vicenda di Nilsen con i suoi stessi occhi, uno sguardo capace di estetizzare le proprie azioni, di raccontarle come fosse un raffinato film in bianco e nero. Ma questo punto di vista fa emergere tutte le contraddizioni che uno sguardo esterno non può a prima vista capire: la solitudine, la violenza dell'essere esclusi che determina altra violenza, l'incapacità di potersi esprimere come un essere umano che ama o che desidera. Al contempo in Lloyd Newson non c'è alcuna indulgenza, e tutta la prima parte del film viaggia abilmente fra una messa in scena onirica e sospesa e brevi momenti di crudezza e di realismo, per giungere all'ultima parte dove la realtà dei fatti inesorabilmente prende il sopravvento, dove il gioco della visione soggettiva viene sostituito da un'architettura d'immagini più descrittiva e meno immaginifica.

La seconda opera dei DV8 è *Strange Fish*<sup>133</sup> (1992), un film a colori di cinquantacinque minuti diretto da David Hinton e Lloyd Newson, il quale comincia ad assumere un ruolo più preminente nelle sue produzioni cinematografiche. Ancora una volta il tema portante dell'opera è quello delle relazioni interpersonali, in questo caso fra uomini e donne. Qui non c'è nessun riferimento alla cronaca, fatto che determina la realizzazione di una delle opere più introspettive ed enigmatiche della produzione cinematografica di Lloyd Newson, a partire dal titolo stesso del film, che probabilmente si riferisce alla figura della Sirena, o più metaforicamente alla presenza di un femminile perturbante e seducente che destabilizza l'ordine del mondo, soprattutto maschile. Ma da questo tema generale si dipanano altre questioni: l'incomunicabilità e la solitudine che determinano comportamenti forzati del singolo nel gruppo, la società che castra la passionalità ferina e la libertà dei corpi – soprattutto quello femminile – obbligandoli a recitare ruoli predefiniti, la forzatura di alcuni rituali sociali adibiti all'incontro delle persone, infine la distanza siderale dei mondi del maschile e del femminile, quasi costretti a toccarsi per un istinto di conservazione che viene erroneamente interpretato come amore. Alcuni di questi temi, come abbiamo visto, saranno presenti anche nelle opere di Vandekybus.

Lo stile di questo film, a parte la presenza di un colore denso e quasi pittorico, è sostanzialmente uguale a quello di *Dead Dreams of Monochrome Men*, così come la struttura generale composta da singoli episodi collegati fra loro.

<sup>133</sup> Estratto di tre minuti: <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/strange-fish?>

Questa volta le location sono più definite e collocate in spazi reali, sostanzialmente interni di quello che sembrerebbe un vecchio albergo, e la colonna sonora è originale e suddivisa in due varianti: musica corale composta da Jocelyn Pook<sup>134</sup>, e strumentale da Adrian Johnston. Lo stile delle composizioni, tutte realizzate con strumenti acustici, spazia da riferimenti al tango, alla musica sinfonica classica, alla musica corale sacra, conferendo un'atmosfera sospesa e in alcuni casi rituale, quasi solenne.

I riferimenti al rito e al sacro sono espliciti fin dalla prima scena, nella quale una figura femminile entra in una chiesa dove è presente una grande croce sulla quale è posizionata una donna che, cantando, comincia a muoversi e ad arrampicarsi sulla parte alta della struttura. Il primo personaggio femminile, la protagonista del film, esce dalla chiesa sbattendo la porta per ritrovarsi nel corridoio dell'albergo, con un salto spaziale gestito in fase di montaggio che già abbiamo ritrovato nel cinema di danza sperimentale degli esordi, soprattutto di Maya Deren. Lloyd Newson anche in questo caso condensa molteplici temi con una semplice azione e con l'utilizzo di immagini in questo caso altamente simboliche. Nella tradizione iconografica cristiana l'unica donna crocifissa è Santa Giulia di Corsica, una martire rappresentata completamente vestita in alcuni quadri (come il *Trittico della martire crocifissa* di Hieronymus Bosch del 1497), mentre compare a seno nudo in una scultura in marmo della metà del XVII secolo attribuita a Carlo e Giovanni Carra. In questo caso il coreografo australiano ribalta il gender della figura di Cristo, visto che la donna crocifissa visualizzata in questa parte dell'opera è vestita e posizionata esattamente come Gesù, associandola allo stesso tempo al concetto di martirio. La religione che impone un ruolo remissivo alla figura della donna viene combattuta in modo diverso da entrambi i personaggi: la cantante che cerca di staccarsi dalla croce e la protagonista che esce dalla chiesa.

All'interno dell'albergo si aggiungono personaggi femminili e maschili che inscenano una serie di incontri e approcci spesso forzati che deridono le regole della socialità. Le donne catalizzano l'attenzione delle figure maschili determinando inevitabili esclusioni che generano momenti di danza impazzita. In particolare un performer, all'interno di una festa dove le coppie si sono inesorabilmente formate, si esercita in uno straziante monologo senza senso che diventa sempre più aggressivo. Ma ci sono anche momenti intimi e poetici, dove i corpi si incontrano per

<sup>134</sup> <http://www.jocelynpook.com/>.

un fugace momento, che conducono però sull'orlo di una tragedia imminente, come quando la protagonista, una presenza sempre più selvaggia, ferina e solitaria, si offre a un uomo, e la stanza dove si consuma questo incontro viene ricoperta di sassi che cadono dall'alto e che invadono rumorosamente il pavimento.

La fragilità dello spazio è un tema ricorrente di questo film, come se ci fosse da un momento all'altro la possibilità che tutto si frantumi: la protagonista, poco dopo la scena descritta prima, sradica con le mani le assi del pavimento di una stanza per scoprire uno specchio d'acqua sul quale si riflette il viso della cantante che nella prima scena era crocifissa. Quest'ultima si manifesta come presenza con diversi costumi più volte durante il film, compiendo varie performance, come un duo con un danzatore nella stanza piena d'acqua: è una figura misteriosa, che canta e dialoga con la parte intima dei vari personaggi ai quali si avvicina, ma che sembra in contrasto con la protagonista. Con un salto temporale dallo specchio d'acqua della stanza descritta prima emerge violentemente la protagonista, dopo aver attirato a sé la figura maschile che prima non era riuscita a trovare un partner, scatenando con questi una lotta violenta.

Nell'ultima scena ricompare la chiesa, oramai abbandonata e semidistrutta, dove la cantante è di nuovo crocifissa: la protagonista, ancora completamente bagnata, entra con un calice in mano, si arrampica sulla croce, obbliga la cantante a bere un liquido rosso – che potrebbe essere sia sangue sia vino – e infine la bacia sulla bocca: la cantante scende dalla croce e si accascia a terra, svanendo nel nulla. La protagonista raggiunge la porta, esita e prima di uscire guarda verso la camera. I riferimenti religiosi quali il battesimo e la comunione vengono, come spesso succede in questo film, rovesciati e messi visivamente in contraddizione: il primo diventa una violenta emersione, quasi un'espulsione, e il secondo un gesto forzato in cui, idealmente, la figura di Cristo compie il rito con sé stesso, come se bevessimo il suo stesso sangue.

In questo film i temi di fondo sono lo scontro fra tradizione e modernità, e il tentativo di levarsi di dosso il peso – i sassi che cadono nella stanza – dell'atavico senso di colpa che la religione impone ai corpi, soprattutto a quelli femminili. La cantante, alter ego della protagonista, è un personaggio fantastico che scompare alla fine del film con un trucco da cinema degli anni Venti, eliminato dalla protagonista che compie un atto rituale e contemporaneamente sacrilego, come farle bere il sangue. Al contempo il bacio può essere interpretato come un gesto estremo di accettazione non del ruolo imposto da

una cultura misogina ma del fatto che quel modello può essere vanificato con un gesto d'amore liberatorio, per cui in realtà la vera e unica vittima diventa la cantante crocifissa.

Dopo aver scandagliato i misteri dei rapporti fra uomini e donne, Lloyd Newson ritorna a indagare il tema della mascolinità nel 1995 con un film a colori della durata di quarantotto minuti, *Enter Achilles*<sup>135</sup>, diretto dal coreografo australiano e da Clara Van Gool<sup>136</sup>. Il titolo altisonante e il riferimento all'eroe dell'*Illiade* di Omero non devono trarre in inganno perché il film tratta delle vicende di un gruppo di uomini che trascorre una lunga notte alcolica in un tipico pub inglese. A parte l'introduzione dell'opera che si svolge a casa di uno dei protagonisti, la location dell'intero film è unica (l'interno e il cortile del pub) e l'andamento cronologico delle azioni simula una sorta di tempo reale nel quale il pubblico viene trascinato come se stesse assistendo in diretta agli eventi. Lo stile di ripresa si fa più dinamico e, pur mantenendo la cinepresa fissa su un supporto e rinunciando alla tentazione della camera a mano, adotta uno stile più documentaristico e meno attento alla composizione del quadro.

Nella prima sequenza, l'unica non ambientata nel pub, un personaggio maschile si sveglia dopo aver fatto un incubo in cui vari uomini si agitano e urlano come fossero un branco di animali furiosi in uno spazio nero. Nel letto c'è una bambola gonfiabile con la quale l'uomo amoreggia, fino a quando viene interrotto da una voce femminile che proviene dalla segreteria del suo telefono. La voce chiede all'uomo dove sia finito, ed egli per tutta risposta esce e raggiunge un gruppo di amici al pub, i quali sembra che si stiano preparando per una festa: sono davanti a uno specchio, si pavoneggiano, si sistemano la cravatta a turno, già armati di un voluminoso boccale di birra. Nel pub non ci sono camerieri o avventori, ma solo un folto gruppo di uomini che ha preso possesso dello spazio. I temi evidenziati dall'inizio del film sono già piuttosto espliciti, ovvero la derisione di una serie di cliché del machismo: lo stare in gruppo per allontanare qualsiasi presenza femminile, il "bastare a sé stessi" che maschera paure ataviche mascherate da un comportamento tribale dominato dalla vanità. La fratellanza della "tribù dei maschi" spesso nasconde una latente – e a volte molto appariscente – omosessualità che viene chiaramente negata dai singoli. La sostituzione della presenza femminile con un feticcio di scarsa qualità e a

<sup>135</sup> [http://www.ubu.com/dance/dv8\\_achilles.html](http://www.ubu.com/dance/dv8_achilles.html).

<sup>136</sup> <https://www.claravangool.nl/>.

buon prezzo dimostra il bisogno di dimostrare la propria estrema autonomia, l'assenza di sentimenti e di empatia nei confronti della controparte femminile.

Tutti questi temi vengono sviluppati, come sempre avviene nella filmografia di Lloyd Newson, attraverso vari episodi svolti da azioni coreografiche che sintetizzano in maniera leggibile le questioni prese in considerazione: e così gli uomini si esibiscono in performance adatte a non far cadere neanche una goccia dal boccale di birra che tengono in mano, o in infantili karaoke, inventano danze adatte per poter fumare in compagnia, guardano la partita di calcio in televisione, giocano a flipper, deridono l'universo femminile danzando in modo effeminato. Le musiche, brani pop e rock accuratamente selezionati (come l'immancabile *Staying Alive* dei Bee Gees) sono in gran parte interni all'azione, dato che nel pub non manca un juke-box, o intervengono come colonna sonora esterna, cambiando decisamente stile e ricorrendo alla formula del tango. Anche in questo film è presente la parola strutturata in brevi dialoghi a soprattutto in urla corali.

La traccia narrativa si arricchisce di un espediente che è funzionale a mettere in discussione lo "status quo" fin qui delineato: l'ingresso di un nuovo arrivato, il vero protagonista del film, che vuole entrare nella tribù dei maschi con un fare ambiguo, dato che sembra molto attratto dalla fisicità di alcuni dei personaggi del pub. Da questo momento si sviluppano alcune sequenze esilaranti, come quella in cui il protagonista, più volte rifiutato dal gruppo, si presenta prima vestito con il costume un poco stropicciato di Superman, e in seguito (sempre vestito da super-eroe) armato di un pallone da football, irrinunciabile oggetto sacro dato in offerta alla tribù dei maschi. Non mancano momenti drammatici in cui la presenza di questo personaggio esterno innesca rivalità e conflitti all'interno del gruppo di uomini.

Nell'ultima parte del film l'azione si sposta nel cortile interno del pub: ormai è notte fonda e la situazione fra il protagonista e il gruppo non sembra essere cambiata, ovvero un alternarsi di rifiuto e di accettazione. Ma all'improvviso un membro del gruppo di uomini spunta fuori tenendo in mano la bambola gonfiabile del personaggio visto all'inizi del film, e improvvisamente tutti si coalizzano contro quest'ultimo. La bambola viene presa a turno dai singoli uomini che si esercitano nella simulazione di vari atti sessuali anche violenti (il tema dello stupro è esplicito in questa sequenza), mentre il "legittimo" proprietario dell'oggetto urla e si dispera, come se ciò che sta vedendo stesse accadendo a una persona per la quale prova dei veri sentimenti. La bambola viene distrutta, e tutti i componenti del gruppo si dileguano al di là del muro del cortile del pub, la-

sciando il suo proprietario steso a terra, sofferente, mentre abbraccia quello che rimane del suo feticcio. Subito dopo dal cornicione spunta lentamente un'altra bambola gonfiabile che si muove come fosse viva, e con uno stacco si inquadra il protagonista che passeggia sul tetto del pub. Ormai è mattina, e il traffico di Londra ricomincia a scorrere sulle strade vicine al pub.

Dopo aver trattato il tema dell'omosessualità repressa e delle sue eventuali drammatiche conseguenze, e quello della lotta dei sessi dominata dall'oppressione della figura femminile, Lloyd Newson descrive un certo tipo di universo maschile che si rifugia in una fratellanza di gruppo immatura, si rifiuta di crescere ed è terrorizzato dalle donne e paradossalmente reprime la propria vera natura: l'omosessualità. Un universo maschile che più di una volta Lloyd Newson guarda con una sorta di inesorabile e scanzonato affetto. Al contempo ritornano i temi della solitudine, della difficoltà di comunicazione fra esseri umani, di qualsiasi sesso siano, e delle convenzioni sociali di gruppo che determinano solo fallimenti.

La linearità con la quale si susseguono i singoli episodi accompagna lo spettatore in una struttura linguistica che si avvicina sempre più a una formula di cinema narrativo fatto di corpi e azioni performative. Le opere di Lloyd Newson assomigliano sempre più a "film danzati", un modello di cinema di danza che verrà seguito da molti altri registi, compreso il già citato Wim Vandekeybus.

La sintesi esemplare di questa formula è rappresentata da un mediometraggio di trentacinque minuti, sicuramente l'opera più conosciuta di Lloyd Newson che questa volta è da solo alla regia: *The Cost of Living*<sup>137</sup>, girato a colori nel 2004. Questa volta i dialoghi fanno parte integrante del tessuto coreografico e costituiscono un elemento importante per comprendere appieno la psicologia dei personaggi.

Ambientato a Norfolk, una zona dell'Inghilterra affacciata sul Mare del Nord e che vive di pesca e di turismo balneare, il film narra dell'inoscidabile amicizia fra il protagonista, un disoccupato che vivacchia facendo teatro di strada, logorroico, attaccabrighe, che passa la maggior parte del tempo al pub ad adescare donne che inevitabilmente lascia dopo poco, un poco furfante e delinquente ma alla fine un sognatore irresistibilmente carismatico, e Dave, un uomo senza gambe. Quest'ultimo è interpretato da David Toole, un dan-

<sup>137</sup> [http://www.ubu.com/dance/dv8\\_fish.html](http://www.ubu.com/dance/dv8_fish.html). Nel sito il film è erroneamente accreditato come *Strange Fish*.

zatore nato senza gli arti inferiori che nella sua carriera ha più volte esercitato anche il ruolo di attore cinematografico, e nonostante risulti la “spalla” del protagonista (che non viene mai chiamato per nome), di fatto è il vero personaggio principale dell’intera opera.

Come avviene solitamente nei film di Lloyd Newson, vari episodi vengono collegati gli uni con gli altri per fornire un affresco sociale che si concentra su quelle esistenze ai margini, al confine con la povertà e con la mancanza di futuro, che al contempo credono ancora fermamente nell’espressione artistica, in questo caso la danza, e che sono tutte inesorabilmente alla ricerca di una cosa sola: una soluzione alla solitudine, che sia l’amore o l’amicizia poco importa.

Il legame di ferro che lega il protagonista e Dave, entrambi “pagliacci di strada” che vivono nello stesso minuscolo appartamento, sta a metà fra un’amicizia adolescenziale e un vero e proprio rapporto a due, nonostante entrambi dimostrino fieramente un’attrazione ossessiva nei confronti delle donne. Il protagonista è un omofobo che, appena vede dei comportamenti sospetti in altri membri maschi della scalcagnata compagnia, urla commenti poco gradevoli, e quando incontra una danzatrice in una discoteca, la presenta agli amici ma parla sempre e solo lui, le impone i passi di danza, la trascina nella sua vita per poi abbandonarla per una ragazza molto più giovane. Dave, accompagnato in un pub perché deve andare in bagno, si esercita in un monologo danzato, parlando e guardando direttamente in macchina, in cui si rivolge a un’ipotetica figura femminile elencando tutti i pregi del suo corpo, non senza fare battute spinte; verso la fine del film entra in una scuola di danza e si esibisce in un tenero duo con una danzatrice. Ma alla fine i due personaggi si ritrovano sempre insieme, a sognare una vita diversa da qualche altra parte. Nell’ultima scena il protagonista aiuta Dave a fare una passeggiata in spiaggia piazzandoselo sulla parte bassa della schiena, ottenendo come risultato quello di vedere uno strano corpo fatto di due tronchi, ma al contempo la posizione è chiaramente riferibile a un atto sessuale.

L’unica coppia che si crea è quella di un membro della compagnia di pagliacci e di una danzatrice con un hula hoop: gli unici due personaggi silenziosi che si esprimono solo con gesti, incarnazioni viventi dell’unica via di salvezza da una vita grigia e misera: la danza. A circa metà del film Dave, appollaiato su un prato, viene molestato verbalmente da un personaggio con una telecamera in mano che deride il corpo del danzatore: una serie di performer si muove come se fosse senza gambe creando una coreografia nella quale si può inserire anche lui. Ma è solo una sorta di

parentesi visiva all'interno del contesto della realtà; è una proiezione dell'universo mentale di Dave che si difende dal mondo esterno con gli unici strumenti che conosce: la fantasia e la danza.

Così come è danzando che il protagonista denuncia la sua situazione: quella di essere considerato nessuno perché non ha un lavoro "vero", di non avere neanche il valore del francobollo attaccato alle busta che contiene il suo curriculum. Il titolo del film gioca su una serie di significati del termine "cost": letteralmente è traducibile come "Il costo della vita" ma anche "Il prezzo da pagare per vivere" e metaforicamente anche "il valore della vita". Il valore di una vita conta più di qualsiasi calcolo economico che possa individuare un "costo della vita" utile a spaccare l'umanità in ricchi e poveri: la vita è un valore di per sé, purché ci sia la danza. Nell'ultima scena citata prima il protagonista si esibisce in uno dei suoi soliti soliloqui dove propone a Dave di andare a Maiorca nel circuito dei club per fare il numero del ventriloquo o indossare un poncho per essere più sexy, ma poi improvvisamente la natura della conversazione cambia: «Non avrò più da dire bugie a nessuno. A ciascuno le proprie colpe. Mio padre diceva "C'è sempre uno che paga per lo colpe degli altri". Il che mi suggerisce che dovremmo fare un numero sul tema dei valori. Non finanziari ma metaforici», al che Dave gli dice «Ma di cosa stai parlando?», e lui risponde «Di tutto... Di nulla. In realtà è lo stesso. In effetti credo sia il titolo di un libro che ho letto di Jean-Paul Sartre». Dave gli chiede «Quale titolo? *In realtà è lo stesso?*» e il protagonista risponde: «No: *Il tutto e il nulla*». Dave: «Ah...», dopo un attimo di pausa il protagonista conclude: «Ti va un gelato?».

La citazione sbagliata a *L'Être et le Néant: essai d'ontologie phénoménologique* (*L'essere e il nulla*), saggio di Jean-Paul Sartre del 1954 è l'ennesimo gag del film che scolpisce i due personaggi come una vera e propria "coppia comica" e al contempo tragica. Nel testo di Sartre la frase «L'uomo è condannato a essere libero» diventa una sorta di manifesto della drammatica necessità che l'uomo ha di usare il libero arbitrio. Libero arbitrio che spazia dallo scappare a Maiorca a mangiare un gelato: purché si danzi. Al di là dell'ironia divertita di questa scena, è chiaro che il riferimento ai valori metaforici e non finanziari è il tema che scorre in tutto il film, un altro capolavoro narrativo della storia del cinema di danza e della filmografia di Lloyd Newson.

*Cinema e danza in simbiosi: La La La Human Steps*

La compagnia canadese La La La Human Steps, creata e diretta dal danzatore e coreografo di origine marocchina Édouard Lock<sup>138</sup>, è una realtà che già dal punto di vista coreografico adotta strategie di linguaggio che si confrontano con il mondo audiovisivo, soprattutto con quello videomusicale. La produzione di screendance legata a questo gruppo, così come abbiamo visto anche per i DV8, viene diretta in un primo momento da un regista esterno, per passare successivamente nelle mani del coreografo stesso, e ci allontana solo apparentemente dalla “linea europea” del cinema di danza di questi anni perché i soggetti coinvolti in questo progetto vivono e lavorano nella provincia francofona del Québec. Gli spettacoli di questa compagnia si presentano come delle esplosive coreografie dove danzatori, musicisti rock in scena e proiezioni aggrediscono lo spettatore in un vortice di emozioni. Dal punto di vista coreografico i performer sono messi a dura prova da esibizioni muscolari e ginniche dove i residui della danza classica e moderna vengono destrutturati, il contatto fra i corpi diventa scontro, gli assoli si trasformano in estenuanti tour de force fisici e dove, in definitiva, il corpo è portato al limite delle sue possibilità.

L'estetica generale degli spettacoli è apparentemente fredda: i danzatori si presentano in completo scuro mentre le danzatrici sono vestite con un mix di elementi che ricorda la danza classica (rigorosamente ribaltata adottando colori neri) abbinata a corsetti, scarpe da ginnastica o anfibi, collant, richiamando sia un certo tipo di moda fetish sia punk. I volti dei performer sono assolutamente neutri o bloccati in un'espressione estatica o impaurita come se fossero degli automi in preda a una qualche convulsione isterica. Le scenografie sono praticamente assenti e i danzatori corrono e si inseguono circondati dal nero del palco. Eppure in questa struttura visiva così algida lo spettatore viene invaso dall'eccesso: le coreografie sono troppo intense, la musica troppo alta, le proiezioni invadono il palco divorando la visibilità dei performer, in un vortice adrenalinico di sensazioni senza controllo. Dal vivo lo spettatore è come se assistesse a una sorta di film in bianco e nero accelerato, o un video musicale “dark” dal vivo, anche grazie alle scelte musicali e alla struttura generale degli spettacoli che è composta da brevi episodi collegati gli uni con gli altri, tutti dominati dall'accostamento fra corpo in scena, immagini proiettate e musica dal vivo.

<sup>138</sup> <http://www.epidemic.net/en/art/lock/creations.html>.

La compagnia La La La Human Steps in breve tempo domina la scena coreografica contemporanea attirando un pubblico trasversale, non solo legato alla danza. Dal gruppo di performer emerge la figura di Louise Lecavalier<sup>139</sup>, una danzatrice androgina, muscolosa, con i capelli ossigenati e pettinati con lunghi dread che le disegnano una sorta di criniera leonina, che diventa ben presto il simbolo della compagnia e la musa di Édouard Lock e non solo, come vedremo in seguito, grazie al successo della compagnia e di questa danzatrice in particolare nel mondo videomusicale.

L'incontro con il cinema sembra inevitabile e il regista televisivo canadese Bernar Hébert<sup>140</sup> intuisce le potenzialità visive di questo gruppo, realizzando nel 1987 un cortometraggio in bianco e nero, *LA LA LA Human Sex duo no.* <sup>141</sup>. Hébert è un regista interessante perché realizza opere che apparentemente si presentano come documentazioni rilocate ma che in realtà acquistano un'autonomia da quel genere grazie a una sorta di cornice, una situazione visiva particolare, in grado di inserire la performance in un contesto filmico originale che trasforma la documentazione in un film di danza vero e proprio. In questo caso il duo originale di Édouard Lock viene inserito in un contesto para-narrativo surreale: all'inizio del cortometraggio si vedono le onde del mare infrangersi sulla spiaggia, una stanza semidistrutta che galleggia in fondo al mare, e subito dopo tramite una rapida dissolvenza incrociata la stessa stanza, pulita e asettica, dove si svolgerà il duo. Evidentemente il regista mostra allo spettatore il prima e il dopo di una situazione che ancora deve essere compresa fino in fondo. La stanza ospita una vasca per i pesci a fianco della quale Édouard Lock, guardando in macchina, si esibisce in una breve performance usando solo le mani e il viso, alla fine della quale mostra allo spettatore alcuni piccoli pesci che si agitano nella sua mano. Ora inizia il duo, ripreso in modo semplice ma efficace, mantenendo la camera quasi sempre frontale con dei campi utili a mostrare i performer e lo spazio, seguendo l'andamento della coreografia con brevi carrellate semicircolari e sottolineando alcuni momenti con campi medi e primi piani. Il montaggio è altrettanto semplice ma preciso nel segmentare la coreografia mantenendo intatta la continuità della performance.

Il duo è eseguito da un danzatore in smoking (ma senza giacca) e da Louise

<sup>139</sup> <https://louiselecavalier.com>.

<sup>140</sup> <https://anemickinetic.wordpress.com/>.

<sup>141</sup> <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/la-la-la-human-sex-duo-ndeg1?s>. Il cortometraggio è disponibile come extra nel Dvd di Raymond St-Jean *Louise Lecavalier, Sur Cheval de feu*, TVA Films.

Lecavalier che indossa un corpetto, un tutù, dei calzoncini attillati e delle scarpe da ginnastica tutti rigorosamente neri, diventando così una sorta di immagine in negativo di una danzatrice classica. La performance è una reinterpretazione iconoclasta del tradizionale “duo amoroso” della danza classica, al quale si aggiunge, come è evidente dal titolo, una componente erotica che però diventa una vera e propria guerra dei sessi. I due danzatori lottano, si cercano, si parlano a un orecchio, si scontrano e si allontanano violentemente l'uno dall'altra, si divincolano, si gettano a terra. Louise Lecavalier diventa il fulcro dell'azione: è lei che attira e allontana il partner, si mostra disponibile toccandosi il cuore con le mani o alzando le braccia al cielo, ma sembra costantemente posseduta da un'adrenalina isterica: sono gesti ripetuti a una velocità non umana, non c'è nessun sentimento ma pura azione e in alcuni casi dimostrazione di potere, di una superiorità fisica invincibile, per cui la danzatrice diventa una creatura desiderata e intoccabile. I performer durante la loro esibizione si sporcano i vestiti, sudano, sono esausti eppure ricominciano, come fossero guidati da un'energia sovrumana, e Louise Lecavalier sembra sempre più una bambola impazzita. Alla fine del cortometraggio il danzatore giace a terra, stremato, mentre la danzatrice si sistema vicino alla vasca per i pesci che perde visibilmente acqua. Lo spazio si inonda rapidamente, l'acqua conquista tutto il campo visivo, i due danzatori nuotano via e ricompaiono le onde del mare dell'inizio. La musica robotica e solenne di David Van Tieghem completa la colonna visiva aggiungendo un'atmosfera fredda e tragica allo stesso tempo.

Nella sua semplicità questo cortometraggio di poco più di sette minuti, simile a un video musicale di danza, offre allo spettatore varie suggestioni. Il coreografo che tiene in mano dei “pesci fuor d'acqua” può diventare, per associazione, una sorta di deus ex machina beffardo e crudele che detiene il destino dei danzatori destinati a essere travolti dall'acqua; lo spazio che letteralmente annega nel mare può assumere il ruolo del naufragio ultimo di due anime che si cercano senza potersi veramente incontrare mai; il mare stesso può diventare simbolo del disastro nel quale sono costretti a nuotare gli esseri umani. Corpi potenti e violenti che diventano nulla in balia della natura. Un brulicare isterico di vita che non può far altro che soccombere al proprio destino. Lo spettatore può dare la sua interpretazione o limitarsi a guardare il duo senza porsi domande.

*LA LA LA Human sex no. 1* diventa in breve tempo un cortometraggio di successo grazie alle molteplici messe in onda in televisioni di molti paesi e alla diffusione in numerosi festival di cortometraggi e di screendance, diffondendo l'estetica della compagnia e la presenza carismatica di Louise Lecavalier a

un pubblico sempre più ampio, e conquistando un posto significativo all'interno della storia della screendance.

La seconda esperienza di Bernar Hébert con la compagnia è un lungometraggio di sessanta minuti girato a colori: *Le petit musée de Velasquez (Velasquez's Little Museum)*<sup>142</sup> del 1994. La pittura di Diego Velázquez<sup>143</sup> è molto importante come iconografia di riferimento, come vedremo nella prima opera di screendance realizzata da Édouard Lock che è precedente al secondo film di Hébert. Il regista canadese crea un'interessante sintesi della maggior parte degli spettacoli della compagnia inserendoli di nuovo in una cornice para-narrativa che si svolge in una singola notte e viene ambientata in un luogo immaginario: un museo privato di quadri di Velázquez. La struttura di questo ambiente, fatto di varie stanze dislocate su due piani e di un ampio giardino esterno, permette al regista di inserire le differenti performance all'interno di singoli spazi architettonici o naturali. Il collegamento fra una performance e l'altra è rappresentato da un personaggio che non fa parte della compagnia: una donna vestita di rosso che a piedi nudi e in stato confusionario sta vagando di notte in un bosco fino a incontrare Louise Lecavalier, la quale ha una chiave attaccata al collo che cade a terra in un punto dove compare Édouard Lock che si esibisce in un solo. La donna afferra di nascosto la chiave, la nasconde in bocca mentre viene inseguita da un'auto in corsa, e raggiunge l'ingresso di una villa dalla quale stanno uscendo dei ladri che posizionano all'esterno degli oggetti d'arredamento come sedie, poltrone e divani antichi. I ladri vengono messi in fuga dalla donna che si sdraia su una panchina di legno, esausta, addormentandosi.

Da qui inizia quello che evidentemente è un sogno della protagonista, o l'ingresso in una sorta di mondo parallelo: Louise Lecavalier scende le scale della villa, vestita come l'infanta Margarita del quadro di Velázquez *Las Meninas* (1656-1657), e rientra nel portone camminando all'indietro: ora, con un effetto speciale tipico del cinema degli esordi, si sveglia il doppio della donna vestita di rosso che entra nel palazzo. All'interno vi sono numerose sale con appesi al muro vari quadri del pittore spagnolo, mentre furtivamente intorno alla donna cominciano a comparire, vestiti di nero, vari membri della compagnia La La La Human Steps. La donna entra in una stanza dove è appesa la *Venere Rokeby* (1648) di Velázquez, si avvicina

<sup>142</sup> Estratto di quattro minuti: <https://vimeo.com/116680675>. In versione integrale è disponibile come extra nel Dvd del documentario di Raymond St-Jean *Louise Lecavalier, Sur Cheval de feu*, TVA Films.

<sup>143</sup> Nel titolo del film di Bernar Hébert il nome del pittore spagnolo è scritto "Velasquez", trascrizione che manterrò solo quando sarà citato il film.

per toccare la tela ma è come se essa fosse immersa in un sottile strato d'acqua: a questo punto va alla finestra perché la donna sdraiata sulla panchina è caduta a terra, continuando a dormire. Dal corpo "originale" fuoriesce un secondo doppio che va verso l'ingresso della villa che si è trasformato in un enorme specchio: la donna si guarda e con un cambio teatrale di luci al posto del suo riflesso compare Louise Lecavalier che si dirige verso una stanza per eseguire la prima performance, un duo.

Il lungo incipit di questo film, della durata di circa tredici minuti, vuole immettere lo spettatore in un'atmosfera che vuole combinare due differenti tradizioni: il cinema surrealista da un lato e la pittura di Velázquez dall'altro, approfittando della figura dello specchio, così importante nell'immaginario del pittore spagnolo, come ponte di passaggio fra il mondo reale e il mondo onirico. In questo "doppio sogno" la danza rappresenta una sorta di terra di mezzo che plasticamente visualizza l'intersecarsi continuo di questi due universi: non solo il reale con il sogno, ma la pittura di Velázquez con il cinema surrealista. Le performance disseminate lungo tutta l'opera sono riprese con la solita precisione ed eleganza che contraddistingue lo stile di Bernar Hébert, e vogliono essere una sorta di omaggio all'intera compagnia, e non solo alla figura di Louise Lecavalier, che è presente in gran parte del video ma non ne diventa mai la protagonista vera e propria.

Anche qui, come in *LA LA LA Human Sex duo no. 1*, l'acqua diventa un elemento importante per creare passaggi visivi iperbolici: alla fine del primo duo i danzatori cambiano stanza e con un suggestivo e improvviso spostamento della camera la parete dove era appeso il quadro della *Venere Rokeby* diventa il pavimento: Louise Lecavalier si immerge letteralmente nel quadro, e si scopre un mondo subacqueo dove galleggia una versione "dal vero" del dipinto: la Venere è interpretata da un'altra danzatrice della compagnia, Sarah Lawrey, assisa nuda su un divano circondata da oggetti (il putto, lo specchio) che ricalcano fedelmente l'immagine originale. Louise Lecavalier, ora anche lei nuda, raggiunge a nuoto la danzatrice e insieme riemergono nella stanza precedente esibendosi in un duo al femminile. La camera, di nuovo con un movimento a scatto, risistema la prospettiva della stanza, e mentre Sarah Lawrey si riposiziona nel suo mondo subacqueo, Louise Lecavalier va alla finestra per guardare il corpo della donna addormentata, dalla quale esce un altro doppio che compie la stessa azione precedentemente descritta e che anticipa la presentazione di un'altra performance.

Il cinema surrealista è citato in modo esplicito in più punti: la chiave in bocca è un'azione presente nel capolavoro di Maya Deren *Meshes of the Afternoon*, lo specchio che diventa uno “specchio d'acqua” si riferisce direttamente a *Le sang d'un poète* (1930) di Jean Cocteau<sup>144</sup>, la ripetizione quasi rituale di segmenti narrativi è tipico del cinema di Jan Švankmajer<sup>145</sup>. In generale in quest'opera Hébert è particolarmente ispirato da tutta la filmografia di Cocteau. Il sogno può anche rappresentare l'ultimo passaggio dalla vita alla morte. L'ennesimo doppio della donna vestita di rosso questa volta, in preda al panico, corre via sulla strada e viene investita dalla macchina che la stava inseguendo: il suo corpo vola e si trasforma in quello di Louise Lecavalier, che atterrando perde la chiave che abbiamo visto all'inizio del film. Essa viene raccolta da Édouard Lock che si posiziona, insieme agli altri membri della compagnia, per mimare una versione dal vero de *Las Meninas*, dove Lock “interpreta” Velázquez: alle loro spalle campeggiano i grandi specchi presenti nel dipinto, e dopo l'ultima performance di gruppo vediamo il “corpo originale” della donna vestita di rosso svegliarsi ed essere accompagnata all'interno della casa dai membri del gruppo, per esserne definitivamente inglobata. L'opera alterna una colonna sonora composta appositamente che adotta stili diversi a seconda dei singoli episodi, ai brani musicali originali di alcune performance, cercando di creare un tappeto sonoro compatto.

Che sia un semplice sogno o l'ultima visione – compressa temporalmente come solo la macchina-cinema può fare – di una donna prima di essere investita da una macchina, *Le petit musée de Velasquez (Velasquez's Little Museum)* è un'opera importante nella storia del cinema di danza perché sperimenta in modo consapevole una sorta di terza via fra la sperimentazione formale che tende all'astrazione e la narrazione danzata, optando per una rappresentazione della danza densa di simboli e metafore che rinuncia alla realtà (e al realismo) a favore della creazione di una dimensione ultraterrena, dove tutto può succedere senza fornire spiegazioni, come accade nel cinema surrealista.

Durante la realizzazione di questi film Édouard Lock, Louise Lecavalier e la sua compagnia diventano, come vedremo nell'apposito capitolo, figure presenti in alcuni video musicali. Il coreografo comincia a sperimentare direttamente il montaggio e in breve tempo assume il controllo della produzione di immagini da usare direttamente in scena. Nel 1991 la compagnia realizza uno dei suoi spettacoli

<sup>144</sup> <http://www.jeancocteau.com/>.

<sup>145</sup> <http://www.jansvankmajer.art.pl/>.

più celebri e rappresentati intitolato *Infante-C'est Destroy* (in alcuni casi presentato coi titoli *Infante* o *Infante/Destroy*) che fa largo utilizzo di immagini in movimento proiettate dal vivo: come spesso succede in questo campo una produzione di screendance che nasce come supporto audiovisivo in scena viene distribuita come opera autonoma. Édouard Lock si pone alla regia di una produzione tecnologicamente complessa perché è girata in pellicola, ma montata in video, e lavora su un connubio interessante tra l'estetica del film di danza e quello della videodanza.

Pur essendo un'opera che, grazie all'uso di un certo tipo di elaborazione dell'immagine tipico dell'elettronica, determina uno spostamento stilistico ed estetico decisivo rispetto alle produzioni di Bernar Hébert, e che quindi dovrebbe essere inserita nel capitolo sulla videodanza, è preferibile analizzare questo lavoro in questa sezione, per non frammentare troppo la presenza di uno stesso coreografo-regista in più capitoli. Il titolo, che associa liberamente parole inglesi e francesi, si riferisce a una sorta di ossessione visiva di Édouard Lock, ovvero la pittura di Velázquez e la rappresentazione della "infanta" di Spagna per eccellenza, Margherita Teresa d'Asburgo. Ma al contempo "Infante" in spagnolo è al maschile, quindi può riferirsi in modo metaforico a qualcosa che, appena nato, deve confrontarsi con una realtà nella quale si viene costretti a essere adulti troppo in fretta.

Secondo Édouard Lock,

Il cinema permette di manipolare il tempo, di rallentarlo o velocizzarlo, e di giocare con la nozione di prossimità. Essere fisicamente vicini a qualcuno ha delle ripercussioni emotive. L'unica occasione in cui si sceglie di essere fisicamente molto vicini a qualcun altro è perché si vuole creare una situazione di intimità o di aggressione. Altrimenti, si mantiene una certa distanza. Il cinema, dato che può ingigantire la dimensione della figura, porta la figura del danzatore vicino al pubblico, e questo fatto determina altrettanti effetti collaterali emotivi. Il cinema agisce come un filtro fra il pubblico e il danzatore: modifica la loro relazione, la destabilizza<sup>146</sup>.

<sup>146</sup> Édouard Lock, *en entretien avec Chantal Pontbriand/An interview with Chantal Pontbriand*, *Parachute* n. 64, Fall 1991, Ed. Chantal Pontbriand, Montreal. Alcuni estratti sono presenti nel catalogo del Festival International de Nouvelle Danse del 1992, tra cui quello citato a pp. 23-24 (trad. mia). Il catalogo è disponibile in pdf al seguente link: [https://www.researchgate.net/profile/Mathieu\\_Albert/publication/315107037\\_Festival\\_international\\_de\\_nouvelle\\_danse\\_de\\_Montreal\\_-\\_1992\\_Entrevue\\_avec\\_Jean-Pierre\\_Perreault\\_et\\_plus/links/58ca686faca272a550893b8c/Festival-international-de-nouvelle-danse-de-Montreal-1992-Entrevue-avec-Jean-Pierre-Perreault-et-plus.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Mathieu_Albert/publication/315107037_Festival_international_de_nouvelle_danse_de_Montreal_-_1992_Entrevue_avec_Jean-Pierre_Perreault_et_plus/links/58ca686faca272a550893b8c/Festival-international-de-nouvelle-danse-de-Montreal-1992-Entrevue-avec-Jean-Pierre-Perreault-et-plus.pdf).

L'opera è divisa in quattro sezioni: *La chute*, *Armure*, *Danse* e *Ombres*; le prime due alternano il bianco e nero al colore, mentre tutte le altre sono in bianco e nero. *La chute* inizia in bianco e nero, mostrando il corpo nudo di Louise Lecavalier visto dal basso che emerge dal nero, di schiena, ed esegue una capriola per atterrare su una superficie trasparente. Il corpo per stabilizzarsi appoggia prima i piedi, poi le mani, mentre il collo e la testa compiono un violento colpo in avanti; la figura rimbalza per un breve istante in cui appoggia la mano toccandosi la fronte, come se avesse accusato il colpo alla testa, poi si ferma, guardando verso il basso, cioè verso lo spettatore, con gli occhi sbarrati. Il punto di vista cambia, e diventa frontale: la figura si alza, fiduciosa del sostegno sulla quale è appoggiata, ma improvvisamente, come se il pavimento di prima sparisse improvvisamente, cade di nuovo con uno sguardo sbigottito. Qui il corpo della danzatrice è particolarmente muscoloso e trattato con un pigmento bianco che, grazie anche all'illuminazione, la trasforma in una creatura possente ed evanescente allo stesso tempo; le ciocche dei capelli ricordano una criniera leonina ma anche dei serpenti che si muovono intorno al volto, o una serie di fiamme che circonda il capo. Altre inquadrature mostrano l'azione di questa caduta approfittando di vari punti di vista: frontale con il corpo distante dalla camera, dall'alto, e sempre dal basso. In alcuni punti la creatura sembra quasi volare, in altri essere terrorizzata dal senso di pericolo sottolineato anche dal fatto che, cadendo di schiena, si sottintende il fatto che qualcuno l'abbia spinta.

Édouard Lock affastella vari riferimenti simbolici piuttosto espliciti: al di là del fatto che questa prima parte può far riferimento a una generica nascita, il modo in cui è trattato il corpo di Louise Lecavalier – la criniera, la testa infuocata, l'androgenia – richiama in modo netto la figura di Lucifero, l'angelo caduto, appunto, rappresentato nel momento in cui precipita verso gli Inferi. Qui la caduta è visualizzata come una serie di tappe che colui che una volta era un angelo deve affrontare. Alcune inquadrature dal basso mostrano il viso di Louise Lecavalier sbattere ripetutamente sulla superficie invisibile, che ogni volta scompare per far cadere il corpo in un altro "stadio" del suo viaggio. Con una mano si tocca la testa, e oltre alla paura, si avverte la sorpresa di una nuova sensazione: il dolore. Evidentemente sta scoprendo il peso di un corpo che prima non aveva, e quindi anche il dolore che esso può provare. Lock evidentemente reinterpreta il mito, immaginando che la trasformazione da angelo a Lucifero comporti il fatto di perdere parte della propria natura

originale e trasformarsi in qualcosa che possiede anche un corpo e acquisisce nuovi poteri: infatti mentre la creatura cade verso il basso produce un bagliore sempre maggiore.

Delle catene eteree, leggere, che disegnano delle linee sinusoidali simili, nuovamente, a serpenti, interrompono l'episodio e lo dividono in due segmenti. È la prima e unica volta che questa immagine compare in questo episodio; volutamente contraddittoria, può determinare varie suggestioni: da un lato quello di qualcuno che si è "scatenato" da qualcosa, in questo caso l'angelo dall'autorità divina, dall'altro il fatto che, se pur leggero, questo personaggio "acquista" le catene della corporeità e dei limiti dell'umano che prima, come angelo puro, non conosceva. In effetti, queste catene disegnano anche la forma di una rete, come se la creatura stesse andando incontro a una sorta di trappola. Le catene introducono un forte cambio stilistico e formale: ora l'opera è a colori. Louise Lecavalier è china in avanti, e si sorregge la testa: lentamente, dalle orecchie scivolano due rivoli di sangue che disegnano una pozza sul pavimento trasparente sul quale è appoggiata. La metamorfosi iniziatica è avvenuta: ora l'angelo caduto scopre il sangue. La prima reazione della creatura, di fronte alla pozza col suo sangue, è quella di calpestarla con un piede per poi lasciare un'impronta, spiccando un salto per uscire dal campo. L'orma del piede è tradizionalmente considerata la traccia di un passaggio di qualcosa di divino (sia positivo sia negativo) sulla terra. Nella tradizione iconografica i piedi degli angeli hanno le ali, perché essi sono veloci e invisibili, pur calpestando di tanto in tanto questa terra, mentre l'orma, terribile, lasciata dalla creatura è fatta di sangue: segno del suo passaggio, ma anche traccia del peso del suo corpo riscoperto, simbolo di appartenenza stabile e duraturo di un luogo.

Emerge un'altra figura, questa volta decisamente femminile, coi capelli scuri e le labbra carnose pesantemente segnate dal rossetto, che a occhi chiusi sfiora con la bocca l'orma di sangue. Il gesto che il nuovo personaggio compie è quello di uno schiavo o di qualcuno di devoto: bacia l'orma, ovvero il piede, di chi l'ha lasciata. Di nuovo, la creatura si alza in piedi, e cade per l'ultima volta: ma ora è solo più una massa di luce sfumata, quasi senza una chiara definizione d'immagine. Il suo corpo entra fra le braccia tese e semiaperte dell'altra figura femminile, la quale si duplica a specchio per formare una sorta di ingresso; dalle braccia delle due "custodi" della soglia si levano delle fiamme rosse. Questo primo episodio è un esempio straordinario di come la danza può diventare il vettore di una serie di suggestioni in grado di richiamare in un processo di sin-

tesi miti del passato, tradizioni iconografiche e figure archetipali. Rinunciando alla narrazione tradizionale, qui comunque si “racconta” qualcosa approfittando della memoria collettiva che affonda in varie tradizioni culturali, pur usando un linguaggio fortemente contemporaneo.

Il secondo episodio, *Armure*, segna un passaggio musicale decisivo: se *La chute* era accompagnato da una musica solenne e tragica, qui si entra in un’atmosfera sonora percussiva e ritmica. Entrambi i brani sono firmati dal celebre gruppo tedesco di musica industriale Einstürzende Neubauten<sup>147</sup>. Anche il montaggio dell’opera si fa più serrato, alternando brevi inquadrature. Sempre circondata dal nero, Louise Lecavalier si presenta armata di spada e con un’armatura medievale ma, nonostante questa protezione apparentemente solida, deve guardarsi da una serie di nemici che non riesce a contrastare: una figura maschile (interpretata da Édouard Lock) che la sovrasta urlandole parole incomprensibili; una mano maschile che da fuori campo la colpisce ripetutamente con l’elsa di una spada che ricorda in modo evidente una croce; una lama che più volte penetra nella corazza e fa sgorgare un fiotto di sangue che pulsa ritmicamente a tempo di musica. Le singole inquadrature sembrano dei quadri “viventi” fatti da corpi in posa, e la danza è meno presente, rappresentata da fugaci movimenti subito tagliati in fase di montaggio. La posizione e la postura dei corpi disegnano situazioni facilmente decifrabili, come nel quadro in cui la figura femminile comparsa nel primo episodio giace di fronte a Louise Lecavalier con fare devoto, ma quest’ultima non le rivolge neanche lo sguardo.

Questa parte dell’opera ci proietta indirettamente in una serie di riferimenti alla pittura di Velázquez e delle sue “infante”, e rimodula alcune suggestioni lanciate nella prima parte: gli Inferi forse non sono altro che il mondo terreno, un luogo abitato da figure maschili prevaricatrici e violente, armate di spade simili a croci, e di figure femminili delle quali non conviene fidarsi. Nonostante l’armatura, qui Louise Lecavalier è una sorta di creatura vergine, incontaminata, catapultata in un mondo dominato dal tradimento, dalla sete di potere, da intrighi e complotti impossibili da gestire. Anche questo episodio è un esempio del talento di Édouard Lock nell’affastellare elementi visivi, suggestioni che richiamano particolari situazioni, o addirittura riferimenti storici, senza usare la narrazione classica, ma lavorando sulla pura presenza del corpo. In *Armure* vi sono molti primi e primissimi piani che aggrediscono il pubblico ed evidenziano le particolari capacità espressive e attoriali di Louise Lecavalier che rimodula la tradizionale fissità espressiva tipica

<sup>147</sup> <https://neubauten.org/>.

dei performer della compagnia, mostrando una gamma di emozioni che vanno dalla fierezza alla paura, alla rabbia.

*Danse* si libera da riferimenti iconografici o storici per raffigurare alcuni danzatori della compagnia in una serie di duo o assoli interpretata da Louise Lecavalier. Accompagnato da una musica atmosferica e suggestiva di David Van Tieghem, questo episodio è dominato da vari effetti elettronici che diventano parte integrante di una sorta di vocabolario di elementi tipico della videodanza. Da un lato lo sfilacciamento dell'immagine che crea scie luminose che enfatizzano il movimento, dall'altro l'effetto mirror applicato soprattutto a una serie di sequenze in cui Louise Lecavalier danza da sola. Ritornano i costumi tipici della compagnia. Come dice il titolo, è pura danza di corpi, anche qui immersi nel nero, costantemente rallentati e velocizzati in fase di montaggio. L'illuminazione suggestiva che lavora con forti controluci e tagli laterali che scolpiscono i corpi nel buio rendono questo episodio un piccolo saggio di videodanza pura, dove protagonisti sono i corpi e la loro danza.

L'ultimo episodio, *Ombres*, sintetizza le scelte stilistiche degli ultimi due. I danzatori sono trasformati in silhouette bianche su sfondo nero che ondeggiavano ritmicamente come fossero riflessi sull'acqua. Ritorna Louise Lecavalier armata di spada, ma senza armatura, e il suo indefinito antagonista maschile. La trasformazione del corpo del danzatore in silhouette monocromatica è una scelta che abbiamo incontrato nella linea sperimentale cinematografica astratta e che sarà costante in molta videodanza. Qui Édouard Lock utilizza abilmente una scelta stilistica apparentemente lontana dalla sua estetica – che rimane fortemente descrittiva – a favore di una suggestione che chiude il ciclo di *Infante/C'est Destroy* in modo enigmatico, perché queste figure, come suggerisce il titolo, non sono altro che ombre, tracce fugaci, invenzioni fragili, personaggi di un mondo onirico. Vibrano come fossero piene di vita, danzano e combattono, ma sono solo esili apparenze che al contempo (dal vivo durante lo spettacolo) si ergono come giganti minacciosi sui danzatori sul palco. Memorie di presenze che furono, sogni di personaggi nobili e antichi, condottieri di un mondo vuoto, fantasmi impauriti e allo stesso tempo temibili.

Quest'opera segna un passaggio importante nella storia della screendance (e della videodanza in particolare) per l'abilità con la quale la danza filmata riesce a lavorare sul "corpo della memoria" della cultura iconografica, letteraria e mitologica, combinando in maniera sintetica e poetica suggestioni della tradizione con un linguaggio contemporaneo. E rappresenta un vero e proprio omaggio al

corpo, al viso e alle capacità coreografiche di Louise Lecavalier, che diventa una sorta di icona della danza contemporanea.

Édouard Lock è l'autore di un altro lungometraggio di danza di sessanta minuti, questa volta girato tutto in pellicola a colori: *Amelia*<sup>148</sup>, del 2002, l'ultima produzione cinematografica targata La La La Human Steps. La compagnia viene chiusa nel 2006 a causa di problemi finanziari. Nel frattempo Louise Lecavalier, dopo essere stata ferma per un incidente al bacino, nel 1999 lascia la compagnia per intraprendere una fortunata carriera solista e così i volti e inevitabilmente anche lo stile della compagnia cambiano. *Amelia* rappresenta quindi un passaggio e in un qualche modo una sorta di testamento artistico di Édouard Lock, il quale a sua volta intraprende una carriera di successo come coreografo solista, senza compagnia. Anche quest'opera deriva da uno spettacolo dallo stesso titolo, senza diventarne una documentazione. Lo spazio in cui sono inserite le performance originali è costruito appositamente per il film, ed è costituito da un grande ambiente di legno totalmente chiuso a parte il soffitto che non viene mai mostrato e dal quale proviene la luce che illumina i danzatori. Le pareti sono semicircolari e presentano delle zone in cui i danzatori possono scivolare.

Attraverso quattordici quadri vengono visualizzati altrettanti duo eseguiti dai nuovi membri della compagnia. Lo stile coreografico di Lock nel frattempo è cambiato: ora l'utilizzo dei "residui" della danza classica non sono più destrutturati ma velocizzati in modo parossistico. I danzatori sono completamente spersonalizzati e quasi non si toccano più, ma eseguono separatamente le loro azioni, e quando vengono in contatto lo fanno in modo puramente funzionale, nel senso che il partner maschile manovra il corpo della danzatrice per aumentare ulteriormente la velocità dei suoi movimenti. La freddezza matematica dei movimenti trasforma i danzatori in robot meccanici e velocissimi, anche se più di una volta si intravede insinuarsi, soprattutto nei visi di alcune danzatrici, oltre all'usuale "glaciazione" delle espressioni facciali tipica dell'estetica di Lock, un segnale sottile di disperazione.

In tutto il film la camera sfrutta il più possibile le limitazioni dello spazio articolando varie inquadrature (dall'alto e frontali), spingendosi verso primi e primissimi piani, muovendosi con carrellate fluide, e ricordando la precisione di ripresa delle opere di Bernar Hébert. Spesso compaiono giochi di luce suggestivi che contraddicono la forma dello spazio che obbligherebbe a lavorare

<sup>148</sup> Il film è disponibile in Dvd e Blu-Ray: *AMELIA a film by Édouard Lock*, Opus Arte. Un estratto di sette minuti è visionabile qui: <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/amelia?>

solamente con fonti luminose che provengono dall'alto, articolando situazioni visive platealmente teatrali dove si simula il passaggio dal giorno alla notte, e viceversa. Nell'usuale dinamicità della danza della compagnia non mancano momenti di stasi, dove il performer viene ripreso in stop-motion, una tecnica che incontreremo nel paragrafo successivo, mentre è sdraiato, immobile, in modo da avvertire solo il movimento del suo respiro.

Cupo e claustrofobico, *Amelia* è forse l'opera più scura di Lock, la rappresentazione di un luogo chiuso dove bambole meccaniche eseguono le loro performance come fossero costrette da una qualche forza ineluttabile e tragica. La colonna sonora orchestrale è composta da David Lang<sup>149</sup>, che realizza brani strumentali alternati a suggestivi arrangiamenti di alcune canzoni dei Velvet Underground, i testi delle quali vengono cantati da Nadine Medawar<sup>150</sup>. Vengono scelti brani musicali in cui si parla di droga, di attese di pusher e di overdose e il contrasto fra la modalità di arrangiamento musicale, la crudezza dei testi e le immagini dei performer provoca un effetto straniante e in alcuni casi stridente. Il rapporto fra musica, testo e immagini in quest'opera è fra i più innovativi e coraggiosi nell'ambito del cinema di danza. *Amelia* è un tour de force visivo che mette a disagio e che instilla nello spettatore un'inquietudine che si espande lentamente, nonostante la messa in scena e la coreografia stessa appaiano a prima vista più tradizionali rispetto ad altre opere cinematografiche di Édouard Lock. La violenza, l'energia e le atmosfere oniriche e trasgressive tipiche della compagnia qui rimangono in sottotraccia dentro una "bolla" spazio temporale che da un momento all'altro potrebbe esplodere senza farlo mai e che costringe lo spettatore a rimanere in una situazione di sospensione costante.

### *Danza in stop-motion*

Le tecniche della stop-motion (o passo uno) e del time-lapse sono state sporadicamente citate precedentemente, ma per alcuni autori di cinema di danza diventano il perno tecnologico e stilistico attorno al quale strutturare delle coreografie riconfigurate dalla macchina-cinema. In alcuni casi la stop-motion applicata a immagini dal vero (prevalentemente corpi umani) viene anche chiamata pixellation – termine che non useremo.

<sup>149</sup> <https://davidlangmusic.com/>.

<sup>150</sup> <http://www.nadinemedawar.com/>.

Animare un corpo umano, approfittando della possibilità di lavorare fotogramma per fotogramma, è un'operazione che molti autori di animazione hanno sperimentato ottenendo diversi risultati, il più importante dei quali è sicuramente Jan Švankmajer. Ma il desiderio di applicare questa tecnica a un corpo danzante, in modo da creare una coreografia fatta quasi esclusivamente solo dall'intervento della tecnologia, comincia a nascere nel momento in cui la screendance diventa già un genere maturo, ovvero la fine degli anni Ottanta. Pur essendo una frontiera di sperimentazione feconda di possibilità, non si è creato un vero e proprio genere, ma esperienze sporadiche che hanno aperto una porta che rimane ancora oggi aperta.

### *Pascal Baes*

Pascal Baes<sup>151</sup> ha un curriculum da artista e da cineasta sperimentale ma compare anche in alcune sue opere di cinema di danza in qualità di performer insieme ad altri che hanno invece un background più specificamente da danzatori. Le coreografie dei suoi cortometraggi di danza sono firmate da un gruppo di performer tra cui spicca il nome di Jérôme Bel<sup>152</sup>, un danzatore e coreografo che diventerà noto negli anni successivi.

*46bis*<sup>153</sup> (1988) si configura subito, come spesso succede in questi anni nella produzione europea e soprattutto francese, come un video musicale di danza: girato in pellicola bianco e nero, della durata di tre minuti, l'opera è la visualizzazione di un tango cantato da Lili Boniche, un cantante francese nato in Algeria. La coreografia è affidata alle due danzatrici presenti nell'opera: Sara Denizot<sup>154</sup> e Laurence Rondoni<sup>155</sup>. Ambientato nell'interno del cortile del numero 46 bis di Rue de Belleville a Parigi, la via in cui nacque Edith Piaf situata in un quartiere vivace e multietnico vicino al cimitero di Père Lachaise, quest'opera è un omaggio nostalgico e polveroso a una certa idea romantica della città. Le due danzatrici, vestite di nero e con anфи neri ai piedi, si spostano nello spazio grazie alla tecnica della stop-motion come se stessero scivolando sul terreno mosse da una misteriosa energia. Anche i movimenti di macchina sono gestiti con questa tecnica, per cui il risultato finale è quello di

<sup>151</sup> [https://www.criticalsecret.net/\\_pascal-baes,050\\_.html](https://www.criticalsecret.net/_pascal-baes,050_.html).

<sup>152</sup> <http://www.jeromebel.fr/index.php>.

<sup>153</sup> <https://vimeo.com/8783421>.

<sup>154</sup> [https://data.bnf.fr/fr/14676304/sara\\_denizot/](https://data.bnf.fr/fr/14676304/sara_denizot/).

<sup>155</sup> <https://duadp.hypotheses.org/intervenants/artistes/laurence-rondoni>.

assistere a un vecchio film rovinato, che procede a stacchi, imperfetto e poco fluido, appena uscito fuori da un qualche archivio cinematografico. A volte le danzatrici sono riprese dall'alto, approfittando del fatto che il pavimento del cortile è bagnato e riflette l'architettura circostante, creando un suggestivo effetto speculare. Sul pavimento si intravede anche un diagramma che serve alle danzatrici per posizionarsi e rendere parzialmente più fluidi i loro spostamenti. A volte la camera si muove circolarmente intorno a loro, altre volte si allontana e si avvicina per puntualizzare alcuni momenti della coreografia. In altri punti dell'opera la camera è ferma, attenta a creare un dialogo fra corpi e architettura.

L'anno successivo, nel 1989, Pascal Baes realizza altre due opere anch'esse girate in bianco e nero: *Topic I (Frankenstein Family)* e *Topic II (Holidays, Come Back to Factory)*<sup>156</sup>, mantenendo ferme alcune scelte stilistiche, come l'uso del bianco e nero, l'utilizzo di scorci cittadini particolarmente suggestivi e la creazione di atmosfere nostalgiche. In entrambi i cortometraggi il numero dei danzatori si arricchisce di nuovi elementi, e oltre alle già citate Sara Denizot e Laurence Rondon sono presenti Jérôme Bel e la stessa Pascal Baes. *Topic I* è musicato da un brano del cantautore francese Philippe-Jean Touscoz, *Les souvenirs lointains*, ed è ambientato in un cimitero di Praga.

Pascal Baes affina tecnicamente le scelte operate finora, combinando stop-motion, time-lapse e tempi di posa lunghi, in modo tale da creare delle scie fra uno step e l'altro che costituiscono non solo degli elementi visivi suggestivi ma la visualizzazione dell'interpolazione fra varie fasi di uno stesso movimento: questo significa che, diversamente dal suo primo cortometraggio, la cineasta può *costruire* la coreografia stessa attraverso la macchina-cinema, e non più riprenderla e basta. Questa tecnica l'abbiamo già incontrata in *Thanatopsis* e in alcune parti di *Film With Three Dancers* di Ed Emshwiller. Quindi ora la regista francese ha uno strumento in più: non si limita a spostare in modo innaturale i soggetti danzanti attraverso lo stop-motion, ma reinterpreta i movimenti e i gesti trasformandoli in immagini evanescenti, umbratili, fantasmatiche, mostrando allo spettatore possibilità visive – derivate dal movimento di un corpo – che solo l'occhio della macchina da presa può vedere. In definitiva quelle che Baes crea sono coreografie virtuali realizzate in due

<sup>156</sup> In questo link i due cortometraggi sono riuniti in un'unica opera: <https://vimeo.com/8497063>.

modi: animando fotogramma per fotogramma soggetti in pose statiche, e destrutturando movimenti dal vero in immagini sfilacciate e fluttuanti dove, fra l'inizio e la fine del gesto compiuto dal performer, si intravedono le sue fasi intermedie. Se nel primo cortometraggio la regista francese frammenta una coreografia già pianificata, nella serie *Topic* insiste nel lavorare su gesti semplici, realizzabili anche da non danzatori, che possono diventare coreografie iperboliche grazie alle tecniche usate.

*Topic I* inizia con l'immagine di un danzatore che esegue una performance davanti alla tomba di una famiglia dal cognome Frankenstein. Il suo corpo si sfilaccia, si allunga, dimostra un estremo dinamismo negli arti che si muovono (torso, viso, braccia) e una glaciale fissità nelle gambe ancorate al terreno, diventando una creatura a metà fra una dimensione ultraterrena e naturale. Subito dopo in un altro spazio del cimitero una danzatrice sdraiata a terra si sposta in maniera innaturale lungo il pavimento, compiendo una semplice coreografia. Attraverso una serie di quadri dove la camera è quasi sempre fissa, sciorinano davanti allo spettatore situazioni differenti: una danzatrice si muove vicino alle radici di un enorme albero, un gruppo danza sempre davanti alla tomba Frankenstein, una performer in uno spazio chiuso moltiplica le sue braccia in modo da sembra la dea Kali, un'altra si muove nello spazio racchiuso da due alberi in riva ad un fiume. Scuro e ancora una volta nostalgico, il cortometraggio vuole visualizzare varie anime perse dentro al cimitero, approfittando del fatto che i performer sono vestiti con abiti comuni, che vagano da un punto all'altro, come fossero memorie di corpi, anche ancestrali, che hanno abitato i vari spazi visualizzati.

La scelta di esibirsi davanti alla tomba della famiglia Frankenstein produce una serie di riferimenti e di suggestioni: la letteratura gotica prima di tutto e le sue atmosfere, ma anche la presenza di creature a metà fra la vita e la morte, "resuscitate" dalla loro dimensione inerte; l'intervento della tecnologia (in questo caso l'animazione) che riesce a dare una nuova vita artificiale al corpo dei danzatori; infine la meccanizzazione del corpo stesso.

*Topic II* può essere considerato il lavoro più suggestivo della serie. Ambientato sempre a Praga, nella prima parte, *Holidays*, viene rappresentato un gruppo di lucciole in stop motion che vola in riva a un fiume. Subito dopo, la camera letteralmente insegue danzatrici per le strade di un'affascinante Praga notturna le quali scivolano via veloci attraverso la tecnica della stop-motion. La musica di accompagnamento è un brano di Jean-Pierre Touscoz che conferisce un'atmosfera ritmica e

solenne alle immagini. I performer nella loro fuga danzata incontrano altre figure, e in tutta questa prima parte la stop-motion e il time-lapse contribuiscono a creare coreografie impossibili dove i corpi sono sempre relazionati a strutture architettoniche come cortili, strade, scale sulle quali la camera si inerpica e striscia anch'essa per seguire gli spostamenti dei performer. Nell'ultima sequenza un danzatore è letteralmente trascinato dalla valigia che sta portando verso la porta di casa. La sensazione anche in questo caso è che i danzatori non sono creature di questo mondo, ma fantasmi che iterano gesti quotidiani senza avere la possibilità di portarli a compimento, come il personaggio con la valigia che si dissolve di fronte alla porta di casa che non si apre, come se stesse mimando un gesto quotidiano che però nella realtà non ha nessun effetto.

Se la stop-motion applicata a soggetti umani spesso produce l'effetto di trasformare i corpi in elementi robotici e meccanizzati, qui il risultato è simile ma si arricchisce di un elemento in più, perché diventano anche ectoplasmi, entità luminose e semitrasparenti che vagano senza meta nell'architettura cittadina, somigliando molto a quel gruppo di lucciole visualizzato all'inizio del cortometraggio.

La seconda parte (*Come Back to Factory*), accompagnata da un brano musicale dello stesso autore citato prima ma dall'atmosfera più malinconica e dolente, visualizza i medesimi personaggi persi di fronte a luoghi industriali. Ambientato anche in questo caso di notte, i performer ancora una volta girovagano in questi spazi senza mai entrarvi. Qui spesso compaiono dei primi piani nei quali la tecnica del time-lapse distrugge la visibilità dei volti trasformandoli in masse luminose dinamiche, quasi in immagini astratte. L'estetica vintage di Pascal Baes, data dal bianco e nero, dall'imperfezione quasi amatoriale di alcuni passaggi, dalle scelte musicali e dai luoghi scelti, trova il suo compimento nella serie *Topic*, due cortometraggi di danza che sembrano reperti di pellicole abbandonate e ritrovate per caso. I temi della memoria e della caducità sono i cardini attorno ai quali Pascal Baes muove i suoi danzatori che diventano, attraverso tecniche che derivano dalle origini della storia del cinema, memorie di corpi che lasciano al loro passaggio fugaci tracce di coreografie destinate a scomparire nel buio.

### *Antonin De Bemels*

Antonin De Bemels<sup>157</sup> è un artista visuale che nella sua carriera approfondisce

<sup>157</sup> <https://vimeo.com/antonindebemels>.

il tema della rappresentazione del corpo attraverso i media. Per diversi anni costruisce collaborazioni creative con danzatori e coreografi per la realizzazione delle sue opere. A differenza di altri autori che saranno smistati fra questo capitolo e quello dedicato al video e alle nuove tecnologie, in questo caso le sue opere realizzate in pellicola e in video saranno raggruppate in questo paragrafo perché non vi sono degli slittamenti di linguaggio significativi nel passaggio da un medium all'altro.

Il primo coreografo con il quale l'artista belga collabora è il danzatore americano Bud Blumenthal<sup>158</sup>; insieme realizzano tre cortometraggi girati in bianco e nero: *Scrub Solo 1-Sololiness* (1999), *Scrub Solo 2-Disolocation* (2000) e *Scrub Solo 3-Soliloquy* (2001)<sup>159</sup>. Lo “scrubbing” qui è inteso come una tecnica di montaggio simile all’“audio scratching” tipico dei dj, e si riferisce alla possibilità di intervenire sull'immagine facendola scorrere in avanti e indietro a diverse velocità, fino a fermarla completamente. In italiano si potrebbe definire “effetto moviola”. Questa tecnica è ottenibile sia in pellicola sia in video ma ha trovato la sua piena completezza di utilizzo nel momento in cui la fase di montaggio è gestita da un software, per cui si parla di editing non lineare o più semplicemente digitale.

Nella serie *Scrub* Antonin De Bemels approfitta del fatto che le riprese sono fatte sia in stop-motion sia in time-lapse, quindi in qualche modo sono già modificate dal punto di vista temporale. In *Scrub Solo 1-Sololiness* il torso nudo di Bud Blumenthal compie dei semplici gesti appoggiato alla cornice di uno specchio: la luce è bassa e taglia le linee del corpo creando un'atmosfera suggestiva. I suoi movimenti sono letteralmente disintegrati in sede di montaggio: improvvise accelerazioni e decelerazioni in avanti e all'indietro spezzano la continuità della coreografia, che spesso viene fermata totalmente per creare immagini fisse che possono durare anche molti secondi. Una serie di eventi sonori digitali “di scarto” – rumori, frequenze distorte e tracce di suoni – sottolinea sincronicamente gli eventi che modificano il movimento originale del corpo. Stessa cosa accade in *Scrub Solo 2-Disolocation*, con la sola differenza che il corpo in controluce del danzatore è ripreso quasi per intero in uno spazio buio, e in *Scrub Solo 3-Soliloquy*, l'opera più lunga (diciassette minuti) delle serie, dove si ritorna a una mezza figura. La camera è fissa, e in alcuni casi, come nel terzo, la

<sup>158</sup> <http://www.bud-hybrid.org/Public/index.php>.

<sup>159</sup> Tutte le opere citate in questo paragrafo sono visionabili nel Dvd Antonin De Bemels, *VIDEOCHOREOGRAPHIES & documents inédits 1999-2006*, Collection Electronic Libres.

sensazione è quella di assistere a un pianosequenza, a una performance ripresa in continuità se non fosse che la macchina-cinema (già digitale) interviene per modificare radicalmente l'andamento naturale della performance.

Al contrario dell'estetica di Pascal Baes, qui Antonin De Bemels lavora su un'atmosfera fredda, quasi chirurgica. Il bianco e nero accentua la sensazione di assistere a una sorta di documentario scientifico che analizza ed esamina minuziosamente il movimento di un corpo umano offerto come cavia per un esperimento di percezione. Lo sfondo sonoro rumoristico e freddamente digitale contrasta con la pastosità e la cura fotografica delle immagini creando un senso di disagio e di impotenza: è impossibile trarre piacere dalla visione di questo corpo danzante divorato dall'occhio della macchina che distrugge il senso della coreografia rendendola puro movimento casuale, senza senso, come un disco impazzito nelle mani di un dj che ha perso il controllo delle sue mani. Eppure, in questo magma di gesti che non arriva mai a concludere una sequenza coreografica che abbia un senso, lo spettatore ha il tempo di vedere dettagli del movimento che altrimenti non potrebbe osservare: partecipa anch'egli all'esperimento del "vedere di più", e sempre più a fondo, l'oggetto-danza che per sua natura si muove nel tempo, e analizzandolo in questo modo non può fare altro che distruggerlo, e quindi trasformarlo in qualcosa di differente dalla sua natura originale. L'artista belga qui coniuga abilmente diversi media: la pellicola in bianco e nero che "classicamente" riprende la coreografia e lo strumento di montaggio digitale che distrugge l'originale trasformandolo in un ibrido a metà fra passato e presente.

Antonin De Bemels prosegue con la sua estetica rigorosa nello scandagliare le possibilità di visione della danza adottando il colore. Nel 2003 realizza, con la coreografia di Ugo Dehaes, *il s'agit*<sup>160</sup>, un breve cortometraggio di quattro minuti. Sempre ripreso in stop motion, questa volta l'artista belga combina in fase di montaggio due sessioni di ripresa differenti: Ugo Dehaes a torso nudo che su uno sfondo nero muove velocemente le braccia e il medesimo danzatore dietro a un manichino ortopedico snodato e senza testa, in modo tale che coincida con le proporzioni del corpo del performer il quale manovra le braccia del manichino stesso. La traccia musicale è un tappeto fluido di suoni elettronici che contrasta con l'iper-velocità imposta ai movimenti in

<sup>160</sup> <https://vimeo.com/36834794>. Fra quelle analizzate, questa è l'unica opera di Antonin De Bemels disponibile sul suo canale Vimeo.

sede di montaggio. Il risultato finale consiste nel vedere una creatura naturale e robotizzata che attraverso rapidissimi gesti svela a tratti la sua doppia natura: in alcuni momenti l'effetto è quello di vedere delle braccia moltiplicate che trasformano il corpo umano-manichino in un polpo dai molti tentacoli. L'associazione del corpo alla figura della marionetta (manovrata dal corpo stesso) è palese e lavora su più livelli: da un lato la robotizzazione del movimento umano, dall'altro l'intervento dell'occhio macchinico del cinema e del montaggio digitale che trasformano la natura del corpo stesso. Il titolo è un suggestivo gioco di parole perché letteralmente "Il s'agit" significa "si tratta di...", ma "agit" da solo è "agisce", "si muove", e infine "si comporta". Insomma: il corpo umano si comporta come una macchina, tanto da condividere a tratti la natura del suo corrispettivo oggettuale: il manichino. Al contempo quest'opera ricorda l'uso di un certo tipo di effetti speciali vintage, tipico del cinema delle meraviglie di Méliès, come se questa creatura fosse un fenomeno da baraccone offerto agli occhi dello spettatore.

Nel 2004 De Bemels realizza *A quart de tour* con la coreografia di Bruno Marin. Accompagnato da una musica techno ritmica e ossessiva, l'artista belga ricombina sei differenti riprese del medesimo movimento del danzatore (vestito di scuro su sfondo nero), ognuna impostata in modo tale da avere una distanza diversa dal soggetto, dalla più lontana alla più vicina. L'opera è in formato verticale, che qui serve per inquadrare una figura umana nella sua totalità senza avere troppi spazi vuoti ai lati. Il montaggio assembla in maniera iper-cinetica tutte queste riprese facendo avvicinare l'osservatore sempre di più al viso del danzatore. Anche se in questo caso le riprese non sono state effettuate in stop-motion, l'editing produce un effetto simile a questa tecnica, e ricorda da vicino i montaggi "estremi" delle opere del regista sperimentale americano Scott Bartlett<sup>161</sup>. Nonostante in questi anni la maggior parte della screendance più interessante e innovativa sia prodotta in Europa, spesso gli autori fanno riferimento alla stagione sperimentale americana degli anni Sessanta e Settanta. La dinamica di montaggio imposta alle riprese determina una sorta di effetto stroboscopico, uno sfarfallamento continuo in cui si percepiscono brandelli velocissimi di immagini, quasi subliminali, che aggrediscono gli occhi dello spettatore. I frammenti delle varie riprese vengono assemblati in modo così rapido che l'avvicinamento al soggetto sembra quasi fluido, ma dominato da una sorta

<sup>161</sup> <http://www.ubu.com/film/bartlett.html>.

di nucleo frenetico interno alle immagini che terremota l'apparente leggibilità delle forme. In De Bemels, come anche in Pascal Baes, ritorna un'attitudine alla sperimentazione dei linguaggi che possono anche destrutturare la figura del danzatore e la presenza della coreografia.

L'ultima esperienza di De Bemels in collaborazione con il mondo della danza è il corto *Light Body Corpuscles* del 2005 coreografato da Ugo Dehaes e Melanie Munt. Quest'opera combina alcune idee dei cortometraggi precedenti creando un'ennesima variazione sullo stesso tema. Due corpi immersi nel nero, uno maschile e uno femminile, a torso nudo vengono ripresi separatamente mentre la camera da una mezza figura compie una zoomata fino ad arrivare a un primissimo piano. I due danzatori eseguono una serie di movimenti catturati in stop-motion e le riprese vengono montate alternativamente in modo velocissimo per ottenere l'effetto stroboscopico già descritto prima. La variante è costituita da corpuscoli di luce che vengono proiettati direttamente sul corpo dei danzatori e che costituiscono un potenziamento luminoso in grado di creare una sorta di texture in movimento. I performer sono illuminati in maniera fioca, per cui queste particelle luminose viaggiano sulla superficie dei corpi ridefinendoli. Durante il video l'illuminazione sui corpi dei danzatori aumenta, per poi spegnersi alla fine in modo tale che siano visibili solo i corpuscoli. La musica è costituita da una serie di suoni elettronici liquidi che accompagna tutta l'opera. Il processo di meccanizzazione e di spersonalizzazione dei corpi si arricchisce di un elemento in più che simula una sorta di vita organica luminosa e artificiale: questi corpuscoli di luce somigliano a cellule che attraversano la loro pelle, e diventano a tutti gli effetti un partner virtuale di un duo fra corpi ed elementi luminosi.

### *Paul Bush*

Paul Bush<sup>162</sup> è un regista sperimentale che utilizza la danza e la stop-motion nel cortometraggio *Pas de Deux de Deux*<sup>163</sup> del 2001, un'opera basata su un frammento della coreografia di Lev Ivanov realizzata per il celeberrimo spettacolo *Il lago dei cigni*. Come abbiamo già visto nel capolavoro di Norman McLaren *Pas de deux* la danza classica può diventare uno spunto per una sua riconfigurazione contemporanea, ma in questo caso il riferimento è voluta-

<sup>162</sup> <https://vimeo.com/user5238437>.

<sup>163</sup> <https://vimeo.com/253320767>. In questo link è presente un interessante making of: <https://vimeo.com/85828514>.

mente rivolto a quello che è lo spettacolo di danza classica più conosciuto al mondo. Qui il regista sfrutta un'idea simile a quella di Antonin De Bemels, ovvero rimontare due riprese differenti effettuate in stop-motion nelle quali due coppie diverse di danzatori su sfondo nero eseguono lo stesso frammento dello spettacolo. A differenza di De Bemels il regista inglese articola i campi che vanno da una figura intera, a una mezza figura a primi piani, per cui la difficoltà consiste nel mantenere le stesse posizioni delle due coppie di danzatori. La musica è quella originariamente composta da Pëtr Il'ič Čajkovskij.

Paul Bush nell'arco della durata del cortometraggio velocizza sempre di più l'alternanza delle due coppie, ottenendo un effetto stroboscopico che però non aggredisce lo sguardo dello spettatore perché le riprese sono realizzate con una grande cura nella continuità di movimento e di posizione dei danzatori, ma produce comunque un effetto straniante perché, man mano che la coreografia procede, i corpi mutano a una velocità tale che sembra di assistere a una metamorfosi costante e iterata dei soggetti. Data la classicità dei costumi e dell'accompagnamento musicale, il cortometraggio si presenta come una versione futuristica dello spettacolo originale, un frammento di passato che viene centrifugato dalla macchina-cinema non senza una buona dose di ironia irriverente. La capacità dei performer di eseguire quasi alla perfezione i movimenti e di rispettare le stesse posizioni serve anche a creare una riflessione sul ruolo del danzatore classico e sulla immutabilità di un modello di danza che può essere indifferentemente eseguita da diversi interpreti e che, almeno in questo cortometraggio, poco spazio offre all'interpretazione personale del performer.

### *La linea sperimentale contemporanea*

Dopo la prima sperimentazione degli anni Cinquanta, il passaggio a una fase più matura negli Sessanta e Settanta, caratterizzati da estetiche che tendono all'astrazione e dominati dalle produzioni americane, e il transito verso forme più narrative, poetiche e simboliche rappresentate dalle produzioni europee degli anni Ottanta e Novanta dove i coreografi diventano registi, alla fine degli anni Novanta e alle soglie del Duemila il cinema di danza elabora altri modelli di sperimentazione che inevitabilmente guardano a quella che oramai si può definire la tradizione del cinema di danza, elaborando prospettive per il futuro. Ritorna la figura del regista che interagisce con il coreografo per

creare opere in cui i due linguaggi collaborano, e cambia, come vedremo in seguito, il supporto di riferimento.

*Philippe Baylaucq*

Philippe Baylaucq<sup>164</sup> è un regista canadese del Quebec che grazie alla produzione del National Film Board of Canada, lo stesso ente che ha prodotto tutte le opere di Norman McLaren, realizza nel 1996 un mediometraggio di ventisei minuti girato in pellicola in bianco e nero dal titolo *Lodela*<sup>165</sup>. Il titolo è una semplificazione del termine “l’au-delà”, ovvero “l’aldilà”. Protagonisti sono José Navas<sup>166</sup>, anche coreografo dell’opera, e la danzatrice Chi Long, entrambi vestiti esclusivamente con un perizoma chiaro. Il corto inizia con l’immagine in primo piano di una mano femminile che accarezza un corpo sospeso nel vuoto: il performer ha gli occhi aperti con un’espressione fissa come se fosse vivo, ma inerte. La mano spinge il corpo che viene proiettato in una dimensione scura per atterrare a testa in giù su un grande disco bianco illuminato e circondato dal nero. L’uomo compie una performance rimanendo in una posizione fetale e la camera articola una serie di piani e campi (frontali, dall’alto, campi medi e primissimi piani) che descrive una sorta di nascita. A spezzare questa strategia di visione intervengono delle riprese effettuate con microcamere attaccate direttamente ad alcuni parti del corpo del danzatore in modo tale da offrire allo spettatore delle iper-soggettive che restituiscono vari livelli di emozioni: dalla scoperta alla fatica, alla paura.

Mentre il corpo prende consapevolezza dei propri movimenti, le inquadrature tendono a sezionare il quadro approfittando dello sfondo nero e del bianco del pavimento, creando suggestive articolazioni visive. Trattate in negativo compaiono delle immagini in cui appare una figura femminile che è posizionata idealmente in un altro spazio, uguale e contrario dal punto di vista del rapporto fra bianco e nero. La figura femminile danza in un luogo dove il pavimento è nero e lo sfondo è bianco, uno spazio che sembra non essere così distante da quello del danzatore. Con un gioco interessante di punti di vista, il danzatore è ripreso con il pavimento nella parte bassa dell’inquadratura, mentre la danzatrice è ripresa con la camera rovesciata, in modo tale che il “suo” pavimento sia nella parte alta dell’inquadratura, ipotizzando così il fatto che questo grande

<sup>164</sup> <http://www.informactionfilms.com/en/directors/philippe-baylaucq.php>.

<sup>165</sup> [http://www.nfb.ca/film/lodela\\_en/](http://www.nfb.ca/film/lodela_en/). In alternativa: <https://vimeo.com/29395335>.

<sup>166</sup> [flak.org/jose-navas/](http://flak.org/jose-navas/).

disco ha due facce: una che contiene il performer e l'altra che ospita la danzatrice. Due universi collegati ma distinti dal punto di vista del bilanciamento fra bianco e nero: uno in positivo e l'altro in negativo.

I due mondi si confrontano: ora attraverso linee geometriche che segmentano lo spazio dell'inquadratura le due dimensioni vengono collegate come in un collage, e i due performer si esibiscono in un duo virtuale, facendo in modo di essere l'uno lo specchio dell'altro. La giustapposizione di questi due mondi – uno positivo e l'altro negativo – crea giochi visivi affascinanti, dove lo spettatore perde la nozione fra alto e basso, fra pavimento e sfondo, perdendosi insieme ai performer in un mondo che obbedisce a sconcertanti leggi di gravità. La figura femminile penetra letteralmente nella dimensione di quella del performer e insieme compiono una danza che in un primo momento è fatta di cauti avvicinamenti e repentini allontanamenti, istanti in cui i corpi si accolgono per poi improvvisamente scappare o lottare, per poi diventare un duo armonioso alla fine del quale i due danzatori si addormentano.

Dopo un momento di stasi la danzatrice si sveglia e guarda il performer che invece non si muove più: con un atteggiamento consapevole di quello che è successo la danzatrice esegue una serie di movimenti che somiglia a una sorta di rito funebre o di ultimo commiato. La protagonista femminile lentamente conduce il corpo del danzatore “dall'altra parte” dello spazio e, rimasta sola, esegue un'ultima coreografia in cui ruota velocemente su sé stessa. Questo gesto sparge nello spazio varie immagini moltiplicate dove si vedono i due performer nudi abbracciati, ma poi la danzatrice, dopo aver spiccato un balzo ed essere tornata nella sua dimensione “in negativo”, è di nuovo sola, sdraiata in posizione fetale con il viso coperto dalle mani. La camera si avvicina al suo viso, lei sposta le mani, apre gli occhi guardando in macchina e scompare dentro il bianco. La colonna sonora, composta da Eric Longsworth, segue in maniera descrittiva i vari momenti, alternando atmosfere sospese a momenti più ritmici e lavorando su uno stile che, miscelando sonorità elettroniche e acustiche, combina vari generi tra cui la musica etnica.

Philippe Baylaucq dichiara di essersi ispirato al *Bardo Tödröl Chenmo*, o *Bardo Thodol*, più comunemente conosciuto come *Il libro tibetano dei morti*: il testo descrive il percorso che l'anima cosciente deve percorrere dall'esperienza della morte alla consapevolezza della rinascita, definendo *bardo* l'intervallo di tempo che intercorre tra uno stadio e l'altro. I tre momenti fondamentali sono il “bardo del momento della morte”, in cui l'anima vive uno stato di lucidità estrema definita “la luce chiara della realtà”; il “bardo dell'esperienza

della realtà”, dove compaiono visioni di varie forme del Buddha; infine il “bardo della rinascita”, una fase dominata da allucinazioni in cui corpi di uomini e di donne sono appassionatamente abbracciati. Questa indicazione è utile per decodificare le scelte visive del mediometraggio che già di per sé si presenta in maniera piuttosto chiara anche allo spettatore ignaro del riferimento letterario, a partire dal titolo stesso, come la rappresentazione di un aldilà immaginifico attraverso il linguaggio della danza. Fortemente ispirato dalla linea “simbolica” della screendance di Édouard Lock ed in particolare di *Infante/C'est destroy*, a parte alcune scelte stilistiche comuni come l'uso del bianco e nero, l'annullamento dello spazio e l'utilizzo di una fotografia “lunare” e diafana, *Lodela* riesce a conquistare una sua suggestiva originalità.

Uno degli elementi più interessanti è il gioco intrapreso fra i corpi e lo spazio, dove si insiste sulla figura del cerchio e sul rapporto fra immagine in positivo e in negativo, tanto che in alcuni punti dell'opera diventa esplicito il riferimento al Taijitu, il simbolo per eccellenza del Taoismo cinese che rappresenta la coniugazione dello Yin (nero) e dello Yang (bianco), questi ultimi impersonati dai due danzatori. Il disco bianco sul quale si posa il danzatore può essere il riferimento alla luce, alla Luna, al cerchio o alla ciclicità. Nell'opera si intersecano suggestioni che in alcuni casi liberamente trattano del passaggio estremo fra la morte e un'altra dimensione, approfittando di suggestioni provenienti da diverse culture, mentre in altri momenti si ispirano direttamente al testo di riferimento, come l'immagine dei corpi nudi abbracciati che è direttamente riferibile al “bardo della rinascita”.

Il rapporto fra la figura femminile e quella maschile è densa di possibili interpretazioni: è lei che getta il corpo dell'uomo all'inizio dell'opera, un gesto interpretabile come una nascita, o come l'inizio del percorso di consapevolezza dopo la morte del personaggio maschile, così come alla fine è sempre la danzatrice a vegliare sul corpo del performer morto, per consegnarlo nuovamente alla dimensione dalla quale era giunto. La danzatrice può essere interpretata come una figura che genera vita e che al contempo è custode della morte, come invece una figura che guida il morto verso la sua rinascita. Non è la prima volta che incontriamo opere di screendance che affrontano temi metafisici e spirituali riferendosi a vari modelli di culture orientali, come accade in *Tirtha* di Daniel Ambash. Per i coreografi e i danzatori lavorare costantemente sul corpo significa a volte entrare in contatto con dimensioni che vanno al di là della pura materia.

All'interno di una struttura che lavora sulla ciclicità, che cosa sia il nero e cosa sia il bianco, dove stia il sopra e il sotto, se l'inizio dell'opera descriva una nascita o l'attimo della morte, e se alla fine lo spettatore assista a una morte o a una rinascita, non ha molto senso saperlo: *Lodela* trasporta lo spettatore in un mondo senza punti di riferimento, poetico e inquietante allo stesso tempo, fatto di bianchi e di neri che si intersecano continuamente senza dare risposte certe, ma solo suggestioni abilmente orchestrate attraverso l'uso della danza e di uno spazio iperbolico.

### *Thierry De Mey*

Thierry de Mey<sup>167</sup> è un compositore belga molto attivo all'interno del mondo coreografico che diventa in breve tempo anche regista di opere di screendance. Lo incontreremo più avanti come importante esponente del fenomeno della documentazione rilocata di spettacoli di danza, ma è anche l'autore di lavori dove la coreografia è realizzata appositamente per la camera, come il mediometraggio girato in pellicola a colori *21 études à danser*<sup>168</sup> del 1999, realizzato insieme alla sorella e coreografa Michèle-Anne De Mey. L'opera è ambientata negli spazi di Le Fresnoy, una scuola e un centro di produzione di arte contemporanea a Tourcoing, in Francia, che compare anche come partner produttivo, mentre la musica è composta dallo stesso Thierry De Mey e si interseca con i suoni e le voci in presa diretta.

L'opera di ventitré minuti è composta da ventuno episodi, alcuni dei quali della durata di meno di un minuto e tutti preceduti da un titolo, in cui alcune danzatrici, da sole o in gruppo, interpretano con i loro gesti brevi monologhi che pronunciano guardando direttamente in macchina e recitando sia in francese sia in italiano. I testi non sono strutturati come dei veri e propri racconti, ma come l'esternazione di desideri, come quello di essere un uomo almeno una volta nella vita, di situazioni astratte, come quella di voler "entrare in campo" dove quest'ultimo è lo spazio dell'inquadratura, infine di ricordi d'infanzia esposti in maniera poetica o frammentata, come memorie dei tempi della scuola o dei primi amori. In alcuni casi le danzatrici si esibiscono in puri non-sense, come per esempio recitare un elenco di saluti che due mani si rivolgono l'una all'altra.

La fotografia segmenta gli spazi con tagli suggestivi, immergendo lo spet-

<sup>167</sup> [http://www.compositeurs.be/en/thierry\\_de\\_mey](http://www.compositeurs.be/en/thierry_de_mey).

<sup>168</sup> Estratto: <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/21-etudes-danser>. L'opera è disponibile nel cofanetto di Dvd *The Films of Thierry De Mey*, Cinéart.

tatore in una situazione da studio fotografico dove è evidente l'artificialità e la perfezione dell'illuminazione. Gli ambienti usati sono minimali: semplici pareti, scale e stanze arredate solo con poche sedie o tavoli. Le inquadrature alternano campi fissi a carrellate fluide che accompagnano alcuni movimenti, mentre il montaggio a volte si limita a segmentare l'azione mentre in altri casi lavora su un ritmo interno che frammenta con rapidità la performance. Campi lunghi e primi o primissimi piani si alternano fornendo una varietà di punti di vista che spinge lo spettatore a concentrarsi sui dettagli.

La dinamica costante e la prossimità imposta dalle inquadrature trasformano questi "studi" in vere e proprie confessioni sussurrate allo spettatore, ricordi personali a volte imbarazzanti, desideri inespressi tutti raccontati da parole e gesti inestricabilmente intrecciate. Il pubblico è l'osservatore privilegiato di una coreografia intima, possibile solo grazie alla macchina-cinema. I vari ambienti si trasformano in contenitori di memorie, spazi segreti dove lo spettatore viene accolto in un'atmosfera da un lato confidenziale, dall'altro altamente formalizzata. La messa in scena è evidente – e anche una certa freddezza di fondo – immergendo lo spettatore in un'atmosfera a volte contraddittoria e sottilmente destabilizzante. Per quale motivo i personaggi dell'opera si confidino così apertamente davanti allo sguardo dello spettatore mediato dalla macchina non è dato saperlo, anche se è percepibile in molti episodi un'ironia di fondo, come se in realtà tutto questo fosse solo un gioco, e la gran parte delle confessioni fossero giochi di parole, esternazioni letterarie, falsi ricordi utili solo alla messa in scena coreografica.

Thierry De Mey in quest'opera ragiona abilmente sulla destrutturazione dell'estetica narrativa di molto cinema di danza che abbiamo analizzato finora, prendendo spunto dal cinema francese della Nouvelle Vague e concentrandosi soprattutto sul rapporto fra parola, gesto e un meccanismo di disvelamento della finzione (lo sguardo in macchina) che da un lato trasforma i monologhi in un rapporto confidenziale a due fra il performer e lo spettatore e dall'altro innesca un gioco attraverso il quale, grazie al conquistato "rapporto di fiducia" con lo spettatore stesso, si può raccontare qualsiasi cosa spacciandola per verità. Quindi non a caso subentrano episodi quasi muti o dove la voce delle protagoniste non articola situazioni finite ma racconti interrotti, frasi senza senso apparente, singole parole, imprecazioni, desideri impossibili da realizzare: il pubblico viene trascinato dentro le emozioni delle performer, che in quanto tali non sempre possono essere verbalizzate attra-

verso la formula del racconto, anche perché in questo caso non si tratta solo di attrici, ma di danzatrici che non si esprimono attraverso l'uso della parola ma di tutto il corpo.

Il corpo non si adegua alle regole della narrazione: ha bisogno di sintesi, di emozioni, in una parola di poesia, e può trovare il suo spazio d'azione privilegiato in una singola parola, un saluto, un insulto o il respiro affannato che emettono le danzatrici durante le loro esibizioni quando gli episodi non hanno testi recitati. L'ultimo episodio di pochi secondi chiude l'opera con la frase "Come gocce di inchiostro che cadono nell'acqua", e forse il senso dell'opera è proprio questo: una serie di frammenti di piccole verità che si scioglie nel magma della danza, pronte a essere raccolte dallo spettatore per recuperare un suo personale affresco.

Un discorso a parte merita un'altra opera realizzata in pellicola in bianco e nero nel 1999: *Wall Work*<sup>169</sup>. In realtà questo cortometraggio di cinque minuti fa parte di un mediometraggio di trenta minuti, *Dom Svobode*<sup>170</sup>, diretto e coreografato da Yztoc Kovač<sup>171</sup> che affida a Thierry de Mey, oltre alla realizzazione delle musiche di tutta l'opera, anche la direzione di questa singola parte che diventa un cortometraggio autonomo. Alcuni danzatori abbigliati con vestiti dei primi del Novecento e sostenuti da una lunga corda fissata da qualche parte fuori campo, stanno in piedi su un costone di roccia verticale e si esibiscono in una coreografia che approfitta della loro particolare posizione. L'opera articola un montaggio rapido e ritmico avvalendosi delle varie distanze con la quale la camera, posizionata quasi sempre frontale e dall'alto, altre volte laterale rispetto ai danzatori, registra la performance. I movimenti a volte vengono ripetuti a favore di macchina, e questa continua iterazione – associata al montaggio che spezza costantemente la coreografia – crea un lavoro suggestivo ed enigmatico fatto fondamentalmente di ritmo. L'atmosfera gioca sulla contraddizione visiva fra la patina vintage del bianco e nero e dei vestiti dei danzatori e la loro coreografia che sembra una versione "all'antica" dell'aerial dance. Breve e a suo modo fulminante, *Wall Work* è un ottimo esempio di utilizzo della danza per creare un'atmosfera e comunicare emozioni allo spettatore senza ricorrere a soluzioni narrative.

<sup>169</sup> <https://www.numeridanse.tv/en/dance-videotheque/dom-svobode?s>.

<sup>170</sup> [http://www.en-knap.com/14/85/dom\\_svobode.html](http://www.en-knap.com/14/85/dom_svobode.html).

<sup>171</sup> [http://www.en-knap.com/15/436/iztok\\_kovac.html](http://www.en-knap.com/15/436/iztok_kovac.html).

*David Anderson*

David Anderson<sup>172</sup> è un regista inglese di cortometraggi d'animazione realizzati con varie tecniche che incontra il mondo della danza solo per una, ma molto significativa, opera girata in pellicola a colori: *Motion Control*<sup>173</sup>, del 2002, interpretata dalla danzatrice Liz Aggiss<sup>174</sup> e coreografata da lei e da Billy Cowie<sup>175</sup>, quest'ultimo autore anche delle musiche. Il motion control è un sistema di controllo di movimento della camera che consiste in un braccio meccanico pilotato da un computer in grado di programmare i movimenti di macchina che possono quindi essere eseguiti nello stesso modo durante diversi ciak. Mancando un operatore la camera può compiere movimenti impossibili per un essere umano. Questo strumento viene spesso usato dai registi di animazione che usano la stop-motion o il time-lapse e vogliono ottenere una fluidità perfetta nel risultato finale. È interessante che un regista che proviene da quest'area usi questa tecnologia per un'opera che non è fatta in animazione.

Il cortometraggio di otto minuti è diviso in tre parti distinte. La prima inizia con una soggettiva rasoterra che velocemente percorre delle strade per entrare in un androne, salire le scale di un condominio, spaventare un gatto e accedere alla stanza della protagonista, stesa nel letto. I suoni sono un mix di una musica velocizzata (il brano usato per l'ultima parte) e di suoni cacofonici. La camera si alza per mostrarci dall'alto il corpo addormentato della protagonista su un letto. L'arredamento della stanza ricorda lo stile gotico tipico di certi film horror, e l'abito della protagonista è un lungo cappotto scuro in stile vittoriano. La danzatrice comincia a muoversi e la camera la segue in maniera simbiotica, tanto che è difficile capire se sono i movimenti della donna a dirigere la camera o viceversa. Con stacchi veloci compaiono alcune immagini della seconda parte, come se fossero tracce di un incubo che hanno destato la protagonista. La donna si sveglia e guarda in macchina, come se si fosse accorta che un intruso è entrato nella sua stanza. La protagonista esegue una sorta di duo a tratti comico con la camera rivolgendosi costantemente il suo sguardo verso di essa, in alcuni casi giocando col fatto che l'inquadratura costituisce un reale limite fisico contro il quale la sua testa va a

<sup>172</sup> <http://www.screenonline.org.uk/people/id/1115040/index.html>.

<sup>173</sup> <https://vimeo.com/316804174>. Il video è anche disponibile nel libro-Dvd Liz Aggiss, Billy Cowie, Bramley Ian (eds.), *Anarchic Dance*, Routledge, London-New York, 2006.

<sup>174</sup> <https://www.lizaggiss.com>.

<sup>175</sup> <http://www.billycowie.com/>.

sbattere. La donna comincia progressivamente a manifestare un certo fastidio per la presenza di questo intruso e quindi avvicina il suo volto il più possibile alla camera trattandola come se fosse uno specchio (tanto che compare una texture che simula la presenza di un vetro sporco e rovinato), si strofina con le unghie i denti e, arrabbiata, sputa verso la camera, si alza dal letto, si avvicina con fare minaccioso fino a quando la camera con un movimento velocissimo si getta verso il suo viso. In questa parte tutti i movimenti della camera e della protagonista sono commentati da suoni meccanici, rumori, battiti, puntine che graffiano su giradischi e suoni velocizzati.

La seconda parte, anticipata precedentemente sotto forma di brevi flash-back, presenta una situazione molto diversa. Su una enorme parete totalmente bianca la protagonista è costretta dentro un incavo rettangolare che la contiene a malapena. I movimenti di macchina sono meno articolati, si limitano a seguire, tenendo una posizione frontale, i vari tentativi della donna muoversi in questo spazio angusto. La protagonista continua a lanciare sguardi minacciosi verso la camera, come se ci fosse qualcuno che la sta guardando. L'incavo comincia a rimpicciolirsi e la donna, con uno sguardo dominato dal terrore, si getta verso il basso. Anche questa parte è commentata da rumori derivati dai movimenti della protagonista, miscelati in brevi momenti dal brano musicale della terza parte che si sente come se venisse da uno spazio distante.

La camera in soggettiva spacca un vetro e inizia la terza parte, nella quale la protagonista è vestita con un lungo abito rosso di plastica inchiodato su un pavimento fatto di vetri rotti. Intorno lo spazio è circondato da teli di plastica trasparente, tanto che l'ambiente assomiglia a una camera d'ospedale abbandonata o distrutta. Il vestito della protagonista è screziato da una serie di venature che ricordano le striature dei muscoli di un corpo spellato o delle formazioni arteriose. La danzatrice è costretta a muoversi ancorata a un perno e anche questa volta intraprende un duo con la camera che si muove davanti a lei, avvicinandosi e allontanandosi. Questa parte è accompagnata da un potente e ritmico brano musicale elettronico dove una voce lirica femminile canta un testo che parla di paura, di essere in bilico sull'orlo di un abisso, della notte che deve essere abbracciata. Anche questa parte finisce con una velocissima carrellata che si dirige addosso al corpo della danzatrice.

Questo cortometraggio, che costituisce un'innovativa proposta all'interno della storia della screendance, colleziona una serie di temi e di riflessioni.

Innanzitutto rappresenta un'affascinante evoluzione tecnologica del concetto di "choreography for camera" caro a Maya Deren: laddove per la cineasta americana la soggettiva, effettuata con la camera a mano, trasforma la macchina in un vero e proprio partner del performer, qui lo strumento è controllato dalla macchina digitale, il computer che elimina la presenza fisica dell'operatore trasformando lo sguardo in qualcosa di robotico, troppo efficiente, asetticamente fluido e capace di punti di vista impossibili per un essere umano. La macchina non lascia libero il movimento, ma tende a controllarlo: motion control, appunto, letteralmente "controllo del movimento". Più, come avviene soprattutto nella prima parte, la camera si esibisce in una serie di evoluzioni intriganti, funamboliche e virtuosistiche, più il corpo umano si sente imprigionato in una gabbia. La danzatrice è chiusa in una stanza, combatte con un spazio rettangolare che assomiglia molto a un loculo funerario, infine è bloccata a terra da un vestito.

Se Maya Deren usa la macchina a mano per avvertire lo spettatore che il suo sguardo coincide con le soggettive delle riprese, qui non è dato sapere a chi appartiene lo sguardo della macchina. Sicuramente a qualcosa di simile a una animale che striscia velocemente per terra, a qualcosa di super-umano in grado di sollevarsi da terra, insomma a una presenza ultraterrena in grado di terrorizzare un gatto che ricorda molto da vicino alcuni film horror come *The Evil Dead (La casa, 1981)* di Sam Raimi, dove non a caso molte delle soggettive estreme degli spiriti malvagi che aggrediscono i personaggi del film sono realizzate in stop-motion. Questa presenza più che inseguire cerca costantemente il confronto con la protagonista, la osserva, danza e lotta con lei, dimostrando una superiorità contro la quale nessun corpo umano può vincere. Il riferimento a un certo immaginario gotico e horror "pop", dato anche dall'arredamento della stanza e dall'abito della protagonista presenti nella prima parte, rimanda direttamente al tema di cui è intriso, direttamente o indirettamente, tutta la letteratura e il cinema di questo genere: la morte. La danzatrice si sveglia da un incubo in cui la morte è chiaramente richiamata dal "salto nel vuoto" finale, mentre nell'ultima il suo corpo è rigido, impossibilitato quasi a muoversi, ostacolato dal rigor mortis, chiuso in un vestito dalla texture "anatomica" la cui base inchiodata a terra ricorda la forma di una macchia di sangue. Chiudere il corpo in una gabbia e impedirgli di muoversi, metaforicamente significa ucciderlo: il controllo del movimento non può che portare alla fine della danza, alla fine della vitalità del corpo. Nella prima

parte la danzatrice cerca di ingannare lo sguardo che la domina scherzando, in alcuni casi offendendo, in altri casi aggredendo, ma il destino la conduce a una fine inevitabile. Forse lo sguardo delle soggettive di quest'opera è proprio quello della morte.

La presenza di Liz Aggiss in questo cortometraggio è particolarmente interessante: dal viso pallido, con gli occhi segnati e le labbra pesantemente evidenziate dal rossetto scuro, si esibisce in una serie di espressioni facciali tipica del cinema muto: sgrana gli occhi, urla, fa le smorfie, o al contrario immobilizza lo sguardo trasformandolo in qualcosa di fisso, glaciale, catatonico, come avviene nell'ultima parte dove il vetro si è rotto definitivamente, l'ultimo passaggio si è compiuto e la protagonista si trova in una dimensione post-mortem.

*Motion Control* segna un passaggio importante nella storia della screen-dance perché miscela abilmente alcune caratteristiche della sperimentazione fin qui descritta con il linguaggio del video musicale ma soprattutto con scelte linguistiche originali che cercano, da un lato, di attrarre un pubblico generico adottando un'atmosfera pop e facilmente assimilabile a generi cinematografici riconoscibili, come l'horror, dall'altro di elaborare temi profondi che rimangono in sottotraccia ma che al contempo costituiscono le fondamenta di un'architettura di senso che lavora su più livelli. Il successo, soprattutto televisivo e nei festival di cinema e di cinema di danza, testimonia la riuscita dell'operazione e della sinergia fra gli artisti coinvolti.

### *Il cinema digitale di danza*

Come avviene anche per il cinema contemporaneo, la pellicola viene sostituita dal formato digitale in Alta Definizione (o HD): per alcuni autori questo fatto non determina nessun tipo di cambiamento di linguaggio, così come accadrà per gli sperimentatori dell'immagine elettronica, che nel digitale scopriranno uno strumento per testare ulteriormente la propria personale estetica. Chi lo vede come proseguimento naturale del linguaggio del cinema (narrativo o sperimentale), chi lo considera uno strumento versatile in più per poter approfondire la ricerca elettronica sperimentale o videoartistica, dagli anni Duemila in poi con gradualità l'HD diventa il formato utilizzato da tutto il mondo audiovisivo.

*Bruno Aveillan*

Bruno Aveillan<sup>176</sup> è un fotografo e regista francese di video musicali, spot pubblicitari prevalentemente di moda, corti più autoriali e cortometraggi di danza. Il fatto che un regista legato a una casa di produzione commerciale (la Quad Production, con sede a Parigi) realizzi produzioni all'apparenza così eterogenee non deve trarre in inganno, perché i mondi della musica e della moda (nella loro versione audiovisiva) sono sempre più legati da un linguaggio comune: quello della danza contemporanea. E si sottolinea il termine "contemporanea", non la danza "da musical" tipica di un certo linguaggio di intrattenimento che ha attraversato, e continua comunque ad attraversare, il teatro, il cinema e la televisione. Questo significa, nel bene e nel male, che la screendance ha trovato un nuovo mercato, ovvero quell'area produttiva dispersa in generi piuttosto specifici legati alla musica e alla moda, in quei paesi dove questi settori producono un vero mercato che ha bisogno di oggetti audiovisivi per potersi promuovere sotto svariate forme. Quest'ultimo settore, come vedremo, ha sviluppato un nuovo genere audiovisivo separato dal tradizionale "spot" definito "fashion movie", un ambito nel quale avviene uno scambio costante con i linguaggi della danza contemporanea. Dagli anni Duemila in poi quindi non è raro incontrare registi come Bruno Aveillan che lavorano su settori specifici usando un linguaggio commerciale e che allo stesso tempo si esprimono in maniera più sperimentale adottando la formula della screendance. Per la Quad Productions produrre delle opere di questo tipo significa arricchire la qualità del proprio "portfolio" audiovisivo, motivo per cui il linguaggio della danza contemporanea sta diventando in questi anni il luogo di una sperimentazione non più rivolta solo agli "addetti ai lavori" o agli appassionati di danza contemporanea, ma a un pubblico più diffuso, composto anche da professionisti dell'immagine. Questo fenomeno da un lato determina il fiorire di produzioni di screendance che non sono minimamente interessate a una qualsiasi forma di ricerca di linguaggio, tanto che molte opere di questi anni sembrano essere degli "spot lunghi" di moda glamour, dall'altro allarga le possibilità di produzione a soggetti, come Bruno Aveillan, che abilmente riescono a coniugare produzioni commerciali a esperienze di ricerca.

Il regista francese attiva una proficua collaborazione con il coreografo Philippe Combes per la creazione di due lavori entrambi realizzati in HD a

<sup>176</sup> <https://prod.quad.fr/bruno-aveillan>.

colori: il primo è *Minotaur-Ex*<sup>177</sup>, del 2001. L'opera di dieci minuti è suddivisa in quattro "capitoli" introdotti da numeri progressivi a tutto schermo. Una serie di corpi nudi maschili e femminili, ricoperti di argilla bianca, danza all'interno di una fabbrica abbandonata. Da soli o a gruppi di due o di tre, i performer si incontrano e si scontrano, mentre l'argilla che li copre crea vari effetti di sgretolamento o di sottolineatura dei loro movimenti, e vengono ripresi con un'estrema variabilità di punti di vista: dall'alto, frontalmente, con inquadrature rasoterra, con campi lunghi che li mettono in rapporto con lo spazio o con primissimi piani. Spesso l'immagine va fuori fuoco o si mette a fuoco davanti agli occhi dello spettatore, creando effetti interessanti di profondità di campo. Le immagini sono fotograficamente molto curate.

Non c'è un reale svolgimento tematico o simbolico, ma un alternarsi continuo di fasi in cui i corpi si cercano e altre in cui lottano violentemente. I vari episodi scandiscono cambiamenti di spazio e di situazioni: all'inizio i performer sono in una zona della fabbrica piena di terriccio marrone, nella seconda si esibiscono su strutture architettoniche di cemento, nella terza in uno spazio dove il pavimento è solcato da profonde pozzanghere d'acqua con le quali i performer interagiscono creando effetti visivi, nella quarta i danzatori, lavati e apparentemente dotati di una sembianza più umana, vengono ricoperti da cumuli di sabbia bianca che scendono violentemente dall'alto. Il montaggio giustappone le varie riprese creando un ritmo interno che spesso non segue l'andamento delle musiche, elaborando sapientemente una sua linea ritmica visiva autonoma che gioca sulla contrapposizione di elementi all'interno del quadro, evitando qualsiasi tentazione di simulare una qualsivoglia continuità. L'opera è totalmente musicale e alterna brani, non composti appositamente per l'opera, di vari autori fra cui Clint Mansell, celebre compositore di colonne sonore di film, e Laurent Garnier<sup>178</sup>, dj e autore di musica elettronica.

*Minotaur-Ex* lavora solo ed esclusivamente su suggestioni visive che associano danza e musica ed evita qualsiasi soluzione narrativa preferendo evocare in maniera molto libera il mito del Minotauro. Il labirinto è rappresentato dalla fabbrica abbandonata, un luogo molto "frequentato" dal genere della screendance rilocata e da molti video musicali, ma che qui assume un ruolo piuttosto preciso, ovvero lo spazio in cui performer deambolano senza tro-

<sup>177</sup> Il video è visionabile nella pagina Facebook ufficiale di Bruno Aveillan: <https://www.facebook.com/watch/?v=1018205348866>.

<sup>178</sup> <https://www.laurentgarnier.com/>.

vare una sostanziale via d'uscita. I danzatori sono rappresentati come entità primordiali stordite e dominate da pulsioni primitive ma al contempo fragili come l'argilla: mentre si muovono perdono letteralmente i pezzi, diventano parte integrante della fabbrica in disfacimento. Anche la presenza dell'acqua non determina, neppure simbolicamente, alcuna via di fuga vitale, perché i loro corpi sono condannati a essere ricoperti di sabbia e si dimenano in uno sfogo rabbioso nel quale schizzi d'acqua e grumi di sabbia vengono lanciati nello spazio, diventando elementi visivi che contribuiscono a creare una sorta di violenta coreografia danzata da esseri umani ed elementi naturali, entrambi imprigionati nell'inestricabile labirinto della fabbrica abbandonata. La sensazione che i protagonisti dell'opera siano schiacciati da un destino opprimente contribuisce ad avvicinare l'opera a tematiche genericamente riferite alla mitologia greca a alla figura di Ananke, la dea della "necessità" che costringe e punisce gli esseri umani.

La seconda opera, sempre girata in HD a colori lavora su atmosfere diverse ma con risultati visivi in qualche modo simili alla precedente: *Morpholab*<sup>179</sup>, del 2009, realizzata con telecamere ad alta velocità che producono slow-motion particolarmente fluidi. Anche questa opera della durata di diciassette minuti può essere divisa in varie sezioni. Nella prima parte alcuni corpi maschili e femminili, a volte vestiti con una camicia bianca aperta a volte a torso nudo, lentamente attraversano lo schermo mentre compiono dei balzi ripresi al rallentatore: le figure sono deformate da lunghe scie sfocate che aggiungono ai corpi degli effetti suggestivi e paradossalmente dinamici, perché sottolineano la direzione dei loro movimenti. I performer sono circondati dal nero e la fotografia desaturata crea immagini soffuse e un'atmosfera ipnotica e sospesa. Le inquadrature alternano campi lunghi e primi piani e si mantengono frontali all'azione. Le sfocature a volte invadono gran parte dell'inquadratura in modo tale che i performer affondino in una materia soffice e luminosa.

Con rapidi stacchi compaiono sequenze velocizzate e più definite dei danzatori e inizia la seconda parte dell'opera, dove tornano i movimenti al rallentatore, questa volta accompagnati da oggetti scaraventati nello spazio: piatti, tazze e posate. A causa dell'eccessivo rallentamento delle immagini non si capisce se i danzatori stanno saltando o cadendo, e se questi oggetti che volano sono l'effetto di un disastro o degli elementi che magicamente partecipano alla danza. La terza parte

<sup>179</sup> <https://vimeo.com/12763954>.

visualizza i corpi interi dei performer eseguire una serie di coreografie sempre in slow-motion: le sfocature sono scomparse, gli oggetti pure e questa sezione si presenta come la visualizzazione di una danza osservata nei minimi dettagli. Nella quarta parte ritornano le sfocature e l'atmosfera si fa più ansiosa: volano sedie che si infrangono sui corpi dei danzatori, gabbie di legno e piume invadono lo spazio, schizzi d'acqua creano orditi luminosi contro i quali i performer si infrangono: ora sembra di assistere all'esplosione di un ambiente al rallentatore, alla rappresentazione di un disastro dal quale i danzatori non riescono a fuggire.

La quinta e ultima parte segna un cambiamento di atmosfera piuttosto deciso: i danzatori continuano a volare nell'aria, le sfocature deformano la loro immagine, ma lo spazio questa volta è invaso da una miriade di coriandoli argentati che fuoriescono dagli occhi di un danzatore. I performer si perdono, come se annegassero, in questa dimensione pulviscolare. Una musica elettronica ambientale e a tratti rumoristica accompagna tutta l'opera.

Anche in questo caso Bruno Aveilan lavora su una singola suggestione articolando diverse variazioni che vanno in crescendo, fino a una situazione visiva caotica grazie all'intervento di elementi di disturbo, spesso naturali come l'acqua. L'atmosfera dell'opera porta lo spettatore in differenti stati emozionali: all'inizio sembra di assistere a una danza immaginifica di corpi e oggetti che condividono un mondo in assenza di gravità, ma poi si insinua un senso di catastrofe, di naufragio, di perdita di peso che prelude a una caduta fatale. Se nell'ultima parte gli elementi che invadono lo spazio non sono di per sé minacciosi, oramai la sensazione, come in *Minotaur-Ex*, è quella di essere in preda a un destino opprimente che obbliga i corpi a soccombere. Con leggerezza, ma a cadere comunque. Il mistero che avvolge il personaggio che scatena dai suoi occhi l'invasione di particelle luminose non si svela, e non è necessario farlo, perché tutta l'opera di Bruno Aveillan lavora sull'ignoto o forse sulla semplice accettazione, per un certo verso tragicamente giocosa, dell'Ananke.

### *Pedro Pires*

Il tema della caducità e della mortalità del corpo attraversa molto cinema di danza europeo e trova il suo riuscito compimento in un'opera della durata di nove minuti realizzata da Pedro Pires<sup>180</sup> in collaborazione con l'importante

<sup>180</sup> <http://pedropiresfilms.com/>.

regista teatrale Robert Lepage<sup>181</sup> e con la danzatrice AnneBruce Falconer<sup>182</sup>: *Danse Macabre*<sup>183</sup>, del 2008, girato in HD a colori. Con quest'opera, dal punto di vista produttivo, torniamo nel Quebec. In questo caso, nonostante il titolo richiami una tradizione iconografica già affrontata da altri lavori, non vengono visualizzati scheletri danzanti, ma la morte di una danzatrice. L'opera inizia mostrandoci scorci interni di luoghi abbandonati e strutture dismesse tra cui una chiesa, un ospedale e un bagno pubblico. Improvvisamente in una piccola stanza un corpo di donna con una vestaglia bianca fa cadere una sedia e rimane sospesa nel vuoto, impiccata. La fotografia di questo lavoro si basa su due colori: il verde muffa e un arancione ambrato. Il corpo della protagonista è appeso grazie a una spessa fune che però non le avvolge il collo ma il busto e ruota lentamente intorno a sé stessa, come se stesse coreografando il momento della morte. I suoi piedi lambiscono un tavolo operatorio da autopsia posizionato sul palco di un teatro deserto. Alle sue spalle compare la scenografia di uno scorcio campestre dipinto su un grande telo. Con uno stratagemma di montaggio che abbiamo già incontrato molte volte nel cinema di danza, si sfrutta la continuità del movimento del performer per ottenere un paradossale cambio di spazio: il corpo della danzatrice si appoggia su un fianco, sempre ruotando sospesa alla fune e la sua mano tocca il tavolo operatorio che ora è posizionato dentro una stanza d'ospedale. Compaiono dei flash accompagnati dal classico rumore dello scatto fotografico: il corpo cade e si posiziona sul tavolo operatorio, mentre una raffica di immagini presenta velocemente numerose foto che ritraggono dettagli del cadavere, alcune mani che con delle forbici tagliano i suoi vestiti e immagini della protagonista da bambina.

Le mani che compaiono velocemente in questa sequenza fotografica sono l'unico segnale di una presenza umana esterna, perché in tutta l'opera si vedrà solo il corpo della protagonista in relazione ad azioni gestite da presenze lasciate fuori campo o da macchine. Ora il corpo nudo della protagonista giace sul tavolo operatorio: un getto d'acqua lo sta lavando, compaiono tubi di gomma attraverso i quali i suoi liquidi vengono drenati, e lo scolo nel quale viene espulso il suo sangue. La protagonista si muove e si blocca in una posizione rigida e innaturale, muovendo lentamente il busto solcato dalle cicatrici dell'analisi autoptica: il riflesso della sua figura compare sulla super-

<sup>181</sup> <http://lacaserne.net/index2.php/robertlepage/>.

<sup>182</sup> <http://www.cellovision.com/>.

<sup>183</sup> <https://vimeo.com/77168541>.

ficie metallica di macchine sparse nella stanza, creando immagini suggestive e deformate del suo viso. Il corpo cade dal tavolo, la camera penetra lo scolo dove viene raccolto il suo sangue e compare l'immagine della danzatrice che lentamente si muove immersa nell'acqua e avvolta da un telo bianco. A stacco vediamo un cuore che viene trasportato da mani invisibili in un contenitore di vetro, e un primissimo piano dell'occhio della protagonista, questa volta sdraiata sul tavolo, dal quale esce lentamente una goccia d'acqua che somiglia a una lacrima.

Se fino a ora le immagini per quanto strazianti sono trattate con una pasta quasi pittorica, e il gioco dei riflessi e lo stile delle inquadrature immergono lo spettatore in un'atmosfera tragica ma poetica, lo stile dell'opera si fa più freddo e descrittivo. Il corpo della danzatrice viene trasportato tramite un elevatore dal tavolo operatorio alla bara. Con una ripresa dall'alto vediamo l'interno della bara dove il suo corpo vestito di bianco, inerte, si muove, esibendosi in una paradossale danza, perché il feretro viene trasportato da un oggetto semovente. Compagno delle carrellate dove si vedono interni di una chiesa, si apre un forno crematorio dove stanno bruciando gli ultimi resti che vengono raccolti con una pala. Il forno si chiude e con questo anche l'opera, musicata dalla celeberrima aria *Casta Diva* cantata da Maria Callas, tratta dall'opera di Vincenzo Bellini *Norma* (1831).

L'opera raccoglie la sfida, vincendola, di rappresentare coreograficamente il momento della morte e del dopo-morte affrontati non da un punto di vista metafisico, religioso o filosofico, ma concentrandosi solo ed esclusivamente sulla presenza del corpo, verrebbe da dire sulla potenza che il corpo continua ad avere anche dopo la morte. Citando consapevolmente *The Act of Seeing with One's Own Eyes* di Stan Barkhage (1971) e la serie fotografica *Morgue*<sup>184</sup> di Andres Serrano (1992), quest'opera compie un passaggio estetico ulteriore rispetto ad altri lavori che trattano lo stesso argomento, perché costringe lo spettatore a vedere la morte dal punto di vista di un cadavere coreografato da una danzatrice. Al di là dei momenti in cui la protagonista si muove interpretando l'impiccagione e l'insorgere del rigor mortis, anche nelle sequenze in cui il suo corpo scivola sul tavolo operatorio pieno d'acqua, viene trasportato dall'elevatore, e viene sballottato dall'automobile che trasporta la bara vengono mostrati atti che diventano pure coreografie.

<sup>184</sup> <https://andresserrano.org/series/the-morgue>.

Lo stile estetizzante di alcune sequenze lavora su una consapevole contraddizione percettiva: le immagini dei riflessi del corpo e del viso della protagonista nella stanza operatoria e quelle della sequenza della bara, con il suo corpo vestito di bianco che scivola morbidamente sulla fodera di seta bianca, hanno una qualità e una bellezza pittorica che destabilizzano lo sguardo dello spettatore, ma lo portano al contempo alla consapevolezza che non può comprendere quale sia il motivo che ha spinto la protagonista a questo gesto estremo: possiamo solo sentire attraverso il suo corpo il percorso che compie verso un nulla probabilmente liberatorio. Coreografare la propria morte significa liberarsi della morte stessa, celebrando (comunque) la presenza del corpo: la danzatrice che mette in scena il suo suicidio in un teatro deserto, appesa a una fune, lambendo col piede il tavolo operatorio, è presente comunque come figura danzante in tutti i momenti successivi alla sua morte, fino a scomparire del tutto, trasformata in un cumulo di ceneri che viene raccolto da mani esterne. Il viaggio verso la fine del corpo, verso il suo ultimo disfacimento, è rappresentato da vari eventi coreografici, alcuni drammatici, altri ancora tragicamente poetici: una danza fatta di tavoli operatori, cuori che vengono trasportati, macchine che drenano liquidi, ambienti che si trasformano da ospedali a palchi teatrali: tutta la materia che circonda il corpo è partecipe dell'ultima danza del corpo della protagonista.

*Sabine Molenaar & Lisa De Boeck*

Sabine Molenaar<sup>185</sup> è una coreografa belga fortemente contaminata col mondo dell'immagini in movimento. Insieme alla fotografa Lisa De Boeck realizza nel 2013, in HD a colori, *That's It*<sup>186</sup>, una reinterpretazione in immagini in movimento di un solo dal medesimo titolo. Con una serie di inquadrature quasi sempre fisse la camera segue le peregrinazioni di un corpo danzante in vari ambienti disabitati: appartamenti, ascensori, teatri, androni, sale d'attesa, lunghi corridoi, hall di alberghi. La protagonista compare di volta in volta con vestiti e parrucche differenti e si esibisce in alcune performance dominate dalla distorsione e dalla mancanza di equilibrio, assumendo a volte pose simili alle tensioni iperboliche delle contorsioniste. Dal punto di vista fotografico l'opera lavora su tessiture cromatiche dense, sature e non realistiche, proiettando lo spettatore in

<sup>185</sup> <http://sandmandance.com/>.

<sup>186</sup> <https://vimeo.com/69158192>.

un mondo apparentemente riconoscibile, ma immerso in un'atmosfera a volte da sogno a volte da incubo. Il commento sonoro elettronico lavora su frequenze basse, inquietanti, attraversate da suoni disturbanti.

Quest'opera deve molto alle atmosfere sospese e inquietanti del cinema di David Lynch<sup>187</sup> e si concentra sulla presenza di un'unica performer che si trasforma di volta in volta in personaggi differenti e che deambula in spazi deserti, come se qualcosa di catastrofico fosse successo e lei fosse l'unica sopravvissuta di un mondo in cui gli spazi sono rimasti intatti ma gli esseri umani sono misteriosamente scomparsi. Leggeri effetti di velocizzazione, di slow-motion e di reverse rendono i movimenti della protagonista ancora più stranianti, tanto che in alcuni punti le posizioni sconnesse del suo corpo collegate alla fotografia scura di certi ambienti fanno riferimento alle figure femminili che arrivano dall'oltretomba tipiche di un certo tipo di horror cinematografico giapponese.

Il rapporto fra la figura, i suoi movimenti e lo spazio circostante è sempre molto curato e determina la creazione di inquadrature in cui a volte il corpo è distante, soggiogato dall'architettura o dall'arredamento che la circonda. Ci sono alcuni luoghi ricorrenti come un ascensore nel quale la protagonista diventa sempre più disarticolata e con il quale la camera intraprende una sua personale coreografia, avvicinandosi e allontanandosi ritmicamente. Non mancano episodi dove si intravede un'ironia sottile, come nella sequenza in cui la danzatrice combatte con una borsetta che si ostina a caderle dalle mani, come se fosse impossibilitata a mantenere una qualsiasi situazione in equilibrio.

Il senso di fragilità del corpo e di caduta imminente è molto forte, tanto che verso la fine dell'opera la protagonista con una lunga parrucca rossa e vestita solo con una gonna di seta rosso scura, vista di schiena all'interno di un teatro deserto, lentamente si toglie la parrucca e, abbassando la testa sul suo torace, provoca l'illusione di staccarsi la testa e tenerla stretta per i capelli. L'integrità del corpo stesso è messa in discussione in un mondo post-atomico, disabitato e sospeso. Non è dato sapere se la protagonista è alla ricerca di qualcosa, o sia solamente frastornata, o una sorta di fantasma costretto a ripercorrere gli ambienti che frequentava in vita, o una sopravvissuta a un qualche evento catastrofico. Ipnotica e suggestiva, quest'opera di sedici minuti apparentemente molto semplice immerge lo spettatore in un'atmosfera inquietante sorretta dalla presenza carismatica della coreografa in veste di protagonista.

<sup>187</sup> <https://www.davidlynch.com/>

*Warren Du Preez, Nick Thornton Jones*

I fotografi di moda e registi Warren Du Preez e Nick Thornton Jones<sup>188</sup> realizzano nel 2014 in HD a colori *Erebus*<sup>189</sup>, interpretazione audiovisiva dello spettacolo di Russell Maliphant<sup>190</sup> ispirato alle sculture di Auguste Rodin<sup>191</sup> e alla figura mitologica di Erebo, figlio di Caos e Caligine, progenitore di varie divinità come Emera, Etere, Ipno, Caronte e le tre Moire. L'opera inizia con un omaggio digitale all'astrazione cinematografica, mostrano un'immagine che appare come una sorta di universo particellare in lenta espansione. Da questo momento in poi si susseguono brevi sequenze desaturate, quasi in bianco e nero, in cui corpi maschili e femminili, a volte nudi a volte seminudi, danzano inseriti in spazi neri pieni di fumo, o in semplici scenografie dove si intravedono delle tende ed elementi di legno. L'illuminazione fioca illumina i corpi dei danzatori e delle danzatrici esaltando le loro forme che a volte sono bagnate, oliate o immerse in un fango scuro. Le inquadrature costruiscono composizioni suggestive attraverso punti di vista dal basso, campi totali e primi piani, mentre il montaggio segmenta in continuazione le sequenze coreografiche lavorando su accelerazioni e rallentamenti dei gesti. In numerosi momenti dell'opera alcune parti delle inquadrature sono fortemente fuori fuoco, e riflessi di luce invadono l'obiettivo creando effetti di lens flare usati come elemento decorativo aggiuntivo.

I corpi sono plasticamente rappresentati tanto da sembrare sculture in movimento, e tutta l'opera lavora su un impianto stilistico di tipo pittorico grazie al quale le singole sequenze diventano quadri in movimento in slow-motion. In alcuni brevi momenti del video le immagini dei performer diventano completamente astratte come fossero dei magmi indistinti in movimento. L'opera alterna la presenza di singoli danzatori a gruppi di performer sempre sospesi in uno spazio poco definito, come se volassero o fossero in bilico su un pavimento sospeso nel vuoto. Intervengono nella scena elementi naturali, come sabbia e grumi di terreno che vengono lanciati nell'aria all'unisono con i movimenti dei performer, creando degli effetti di esplosione di materiali naturali. La musica composta da James Lavelle alterna momenti epici orchestrali a dissonanze elettroniche.

<sup>188</sup> <http://www.warrendupreeznickthorntonjones.com/>.

<sup>189</sup> <http://www.warrendupreeznickthorntonjones.com/erebus/>.

<sup>190</sup> <https://russellmaliphantdancecompany.com/>.

<sup>191</sup> <http://www.musee-rodin.fr/>.

*Erebus* vuole combinare riferimenti all'estetica scultorea di Auguste Rodin con personaggi mitologici creando una situazione in cui i personaggi sembrano uscire da un film fantasy o da un videogioco: l'artificialità della messa in scena e la cura "neoclassica" applicata alla rappresentazione della perfezione dei corpi producono uno scontro temporale fra antichità fantasmatica e un futuro immaginato secondo i canoni di una certa iconografia cinematografica. Alcune dinamiche classiche della screendance (lo sfondo nero, l'assenza di punti di riferimento spaziali, le immagini astratte) vengono in questa opera miscelate a favore di un immaginario colto e pop allo stesso tempo, dove la danza è continuamente riconfigurata attraverso effetti di montaggio. Come nel cinema digitale di danza di Bruno Aveillan, anche in questo caso la coesistenza fra riferimenti a figure mitologiche e un certo tipo di trattamento dell'immagine produce un'atmosfera senza tempo, sospesa fra passato e futuro.

### *L'arte della documentazione*

Nonostante il focus di questo libro non sia la documentazione audiovisiva di un evento coreografico, è utile segnalare la presenza di alcuni registi che si concentrano su questo genere perché sviluppano delle linee autoriali e perché in alcuni casi, come sempre succede nel mondo dell'arte, refrattario a qualsiasi classificazione, realizzano opere a metà fra la documentazione vera e propria e la screendance.

La rilocazione è la strategia più usata dai registi per reinterpretare lo spazio originale dello spettacolo coreografico e rendere il prodotto audiovisivo un'opera autonoma, cercando di ambientare la performance, senza modificarla nella sua struttura coreografica, in luoghi architettonicamente interessanti o in spazi naturali adattabili. La rilocazione è una modalità presente in molte opere che abbiamo analizzato, come la produzione di Lloyd Newson o di Bernar Hébert, ma in questi casi diventa una scelta scenografica all'interno di una reinterpretazione narrativa o simbolica dello spettacolo originale che si svincola dalla funzione di documentazione.

In questo paragrafo verranno trattati autori che lavorano indifferentemente in pellicola e in video.

### *Babette Mangolte*

Babette Mangolte<sup>192</sup>, nome che abbiamo già incontrato come collaboratrice di Yvonne Reiner, è una cineasta sperimentale che lavora assiduamente nel campo della documentazione della danza. Nel 1973 realizza per Trisha Brown il mediometraggio di trentadue minuti in pellicola a colori *Roof and Fire Piece*<sup>193</sup>. Trisha Brown in questi anni sta realizzando degli eventi coreografici ambientati in spazi urbani, inaugurando una tendenza che sarà seguita da molti coreografi ma soprattutto da molti filmmaker che si rendono conto delle possibilità cinematografiche di un'idea di questo tipo. In questo caso l'ambientazione è ancora di più suggestiva, perché si tratta di una performance ideata per essere eseguita sui tetti delle case<sup>194</sup>. Con una serie di inquadrature fisse vari performer vestiti di rosso, tra cui Trisha Brown, eseguono dei semplici movimenti. L'opera è muta: lo spettatore deve concentrarsi esclusivamente sulle immagini.

L'articolazione fra corpo e spazio architettonico in questo caso produce immagini spettacolari e surreali che già da sole potrebbero costruire mediometraggio di danza originale, se non fosse che quest'opera è una fedele documentazione della performance originale, con una particolarità non indifferente: l'opera offre allo spettatore un punto di vista privilegiato che dal vivo non può avere, perché tutte le inquadrature sono realizzate piazzando la cinepresa su un tetto, in modo tale da stare alla stessa altezza dei danzatori e offrire come sfondo la veduta dei tetti che crea uno sfondo suggestivo e articolato di elementi. Quindi nessuno può vedere questa performance in questo modo se non attraverso la visione di questo mediometraggio, se non mediando il proprio sguardo con quello della cinepresa. Per questo motivo *Roof and Fire Piece* è un classico esempio di opera che sta a metà fra una documentazione (non rilocata) e un'opera di cinema di danza, perché senza l'ausilio della macchina cinema non esisterebbe un punto di vista in grado di guardare e registrare questa particolare performance.

### *Charles Atlas*

Charles Atlas è un nome che incontreremo spesso, anche e soprattutto come esponente di primo piano del movimento della videodanza. Autore di un nu-

<sup>192</sup> <http://babettemangolte.org/>.

<sup>193</sup> [http://www.ubu.com/dance/brown\\_roof.html](http://www.ubu.com/dance/brown_roof.html). Il mediometraggio è disponibile nel Dvd *Trisha Brown. Early Works 1966-1979*, ARTPIX Notebooks.

<sup>194</sup> <http://babettemangolte.org/maps.html>. In questo link Babette Mangolte racconta degli interessanti retroscena sulla performance originale.

mero copiosissimo di opere instaura durature collaborazioni con coreografi importanti per e con i quali realizza opere di documentazione, e stabilisce con Merce Cunningham una sorta di sodalizio artistico. Il coreografo americano spesso usa il video per riprendere le improvvisazioni dei danzatori della sua compagnia in modo tale da poterle utilizzare come “campioni” per la creazione i suoi spettacoli. Charles Atlas è l'autore di gran parte di queste riprese che a volte diventano prima dei video e successivamente degli spettacoli. Per questo motivo molti video firmati da Charles Atlas in collaborazione con Cunningham – che vengono presentati come opere specifiche di videodanza – sono in realtà documentazioni di work in progress di futuri spettacoli. Come vedremo nel capitolo sulla videodanza, Atlas e Cunningham sono gli autori di un'opera fondamentale per questo genere che si sgancia completamente da qualsiasi intento documentario. Ma nel frattempo i due artisti producono una serie numerosa di opere ibride che qui verranno molto parzialmente citate, concentrandoci su un periodo storico che ruota intorno alla produzione dell'opera di videodanza sopra accennata.

Nel 1978 Charles Atlas realizza in video a colori e in bianco e nero *Fractions I*<sup>195</sup>, dove il linguaggio audiovisivo comincia a diventare un poco più complesso di una semplice documentazione: la camera si muove per sottolineare i movimenti dei performer, l'alternarsi fra bianco e nero sottolinea alcuni passaggi, ma soprattutto la maggior parte delle riprese è pensata per integrare all'interno dell'inquadratura la presenza di quattro monitor che trasmettono in tempo reale varie fonti: le riprese della performance, altri momenti della coreografia e primi piani di alcuni danzatori che si rivolgono direttamente alla camera. La musica è affidata al compositore minimalista Jon Gibson, membro dell'orchestra di Philip Glass<sup>196</sup>. La visione simultanea della performance e dei quattro monitor all'interno dei quali avvengono eventi diversi pone lo spettatore in una situazione di molteplicità della visione che lo obbliga a compiere delle scelte e a fruire della coreografia in maniera mediata. Inizialmente pensata solo per il video questa performance viene rappresentata a teatro nello stesso anno.

Sempre nel 1978 Charles Atlas realizza due opere in pellicola a colori: *Ex-*

<sup>195</sup> Estratto: [https://www.youtube.com/watch?v=P3Xj\\_HcjuvM](https://www.youtube.com/watch?v=P3Xj_HcjuvM).

<sup>196</sup> <https://philipglass.com/>.

*change*<sup>197</sup> e *Locale*<sup>198</sup>. Nella prima le scelte di inquadratura sono rigorose: vengono usate due camere frontali, una piazzata in alto in modo tale da riprendere la totalità della coreografia eseguita da un gruppo di performer inserito in una sorta di “cubo nero”, e una seconda ad altezza del palco che sottolinea alcuni momenti privilegiando la presenza di alcuni danzatori. La musica è di David Tudor. La seconda opera rappresenta uno scarto piuttosto significativo rispetto al rigore documentaristico delle opere precedenti, perché in questo caso la camera sta dentro il palco e segue i danzatori da vicino, muovendosi con panoramiche e carrellate fluide – ma partecipi – e diventando una sorta di spettatore privilegiato che vive lo spettacolo al suo interno, accompagnato dalla musica di Takehisa Kosugi.

### *Elliot Caplan*

Elliot Caplan<sup>199</sup> è un altro cineasta che per un certo periodo di tempo crea un sodalizio importante con Merce Cunningham, realizzando anch'egli varie documentazioni alcune delle quali sperimentano le possibilità visive della rilocalizzazione. La sua carriera inizia facendo l'operatore per alcune opere di Charles Atlas. Nel 1986 realizza per la BBC Television in pellicola a colori *Points in Space*<sup>200</sup>, un'opera che nasce “for camera” e diventa uno spettacolo del repertorio della compagnia. Nella prima parte viene visualizzata una sorta di backstage dove le prove della performance vengono alternate a interviste di Merce Cunningham, John Cage e danzatori della compagnia. La seconda parte invece visualizza la coreografia girata in studio dove le camere, come avviene in *Locale* di Charles Atlas partecipano alla danza lavorando in prossimità dei movimenti dei danzatori, coinvolgendo lo spettatore in un'estrema varietà di piani e campi che rimangono comunque sempre frontali allo spettacolo.

Nel 1987 Elliot Caplan realizza un'opera piuttosto particolare, girata in video a colori e in bianco e nero prodotta dalla televisione francese La Sept, *Changing Steps*<sup>201</sup>. La presenza di emittenti come la BCC e La Sept in veste di partner produttivi testimonia l'interesse che in questi anni il sistema televisivo

<sup>197</sup> Estratto: <https://www.youtube.com/watch?v=kjVCLdwTtZA>.

<sup>198</sup> Estratto: <https://www.youtube.com/watch?v=uBTPMzysdo>.

<sup>199</sup> <https://www.picturestartfilms.com/>.

<sup>200</sup> Estratto: <https://vimeo.com/304906943>. L'opera integrale è disponibile nel Dvd *Merce Cunningham Dance Company. Points in Space*, Kultur.

<sup>201</sup> Estratto: <https://vimeo.com/141212557>.

europeo dimostra nei confronti della danza filmata. Quest'opera è un'articolazione visiva della performance originale di Cunningham declinata in varie situazioni: in un ambiente naturale e in uno spazio interno dotato di grandi finestre e illuminato con luce naturale. Queste riprese vengono alternate con materiale video in bianco e nero del 1974 dove si vedono le prove dello spettacolo eseguite da performer differenti. Queste ultime sono realizzate a mano, con una qualità amatoriale e si scontrano con le riprese del 1989 caratterizzate da un'estrema cura fotografica e rigore formale delle inquadrature. L'alternarsi di questi due differenti flussi visivi, uno appartenente al passato e l'altro al presente, determinano la nascita di un'opera a suo modo coinvolgente che si svincola dalla funzione di pura documentazione addentrandosi in una possibilità di linguaggio più coinvolgente per lo spettatore. Anche in questo caso torna la collaborazione fra Cunningham e il musicista John Cage.

L'opera più riuscita della collaborazione fra Caplan e Cunningham, e quella più vista in televisione e nei festival di screendance, è *Beach Birds for Camera*<sup>202</sup>, girato in pellicola a colori e in bianco e nero nel 1992. L'opera è sonorizzata attraverso un mix fra i rumori prodotti dai movimenti dei danzatori e interventi audio rumoristici. Se fino a ora le opere dei due artisti sono sempre firmate in tandem, in questo caso Caplan risulta l'unico regista. Il cineasta evidentemente è più libero di compiere le sue scelte e il titolo stesso dell'opera, dove ricompare la terminologia "for Camera" inaugurata da Maya Deren, lo testimonia. Non si tratta quindi solo della documentazione dello spettacolo *Beach Birds*, ma qualcosa di più. Al contempo i due artisti collaborano su altri aspetti, come il montaggio che è firmato da entrambi, o la scenografia che viene reinterpretata da Caplan per la realizzazione del mediometraggio, segno questo dell'estrema libertà e fiducia che Cunningham concede al regista. L'opera è divisa in due parti, una in bianco e nero e ambientata in una grande sala prove dalle pareti bianche e dalle enormi finestre che mostrano uno scorcio urbano, e la seconda, a colori, situata in un'enorme sala prove dove sullo sfondo campeggia un grande rettangolo blu che funge da sfondo scenografico.

La prima parte dell'opera crea una serie di suggestioni visive approfittando del fatto che i costumi sono realizzati in modo tale che la parte superiore del corpo sia nera e quella inferiore bianca, per ricordare la figura dei gabbiani.

<sup>202</sup> Estratto: <https://vimeo.com/141096694>. L'opera integrale è disponibile nel Dvd *Merce Cunningham Collection. Volume I*, éditions à voir.

Dissolvenze incrociate, parti del corpo fuori fuoco e altre a fuoco costituiscono un'architettura visiva che più che documentare crea una vera e propria trasfigurazione in immagini della performance originale. In un secondo momento il linguaggio diventa più descrittivo e segue l'andamento della coreografia attraverso inquadrature fisse attente alla composizione del quadro e movimenti fluidi effettuati in steadicam che sottolineano alcuni momenti della performance.

L'articolazione fra la posizione dei corpi e le finestre dietro di loro crea un'atmosfera sospesa che comunque è in grado di offrire una documentazione suggestiva dello spettacolo originale. Il passaggio al colore e al secondo spazio segna l'inizio di un percorso visivo ancora più descrittivo ma sempre attento a creare inquadrature in cui il posizionamento dei danzatori rispetto allo sfondo è in grado di creare immagini visivamente complesse e suggestive che accompagnano lo spettatore in una visione privilegiata e non fredda dello spettacolo stesso.

### *Rosas*

Se negli Stati Uniti il coreografo più documentato è Merce Cunningham, in Europa questo "primato" appartiene alla coreografa belga Anne Teresa De Keersmaecker e alla sua compagnia Rosas<sup>203</sup>. Anche lei intraprende una collaborazione privilegiata con un regista che sarà trattato nel paragrafo successivo, ma al contempo le sue coreografie sono state oggetto di interesse da parte di vari cineasti. Anche per quello che riguarda il genere della documentazione dal punto di vista produttivo si registra una sorta di "passaggio di testimone" dagli Stati Uniti all'Europa, e la quantità di produzioni audiovisive legate alle coreografie di Keersmaecker ne è una testimonianza. La rilocalizzazione diventa una modalità usata per quasi tutte queste produzioni.

### *Wolfgang Kolbe*

Nel 1989 Wolfgang Kolbe realizza *Hoppla*<sup>204</sup>, adattamento dello spettacolo *Rosa Bartók*, girato in pellicola a colori negli interni della biblioteca di Ghent e prodotto da un consorzio di televisioni europee. Kolbe inserisce sia i danzatori sia i musicisti che eseguono vari brani di Béla Bartók all'interno dello spazio architettonico, seguendo le diverse performance sia con inquadrature fisse sia con

<sup>203</sup> <https://www.rosas.be/en/>.

<sup>204</sup> <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/hoppla?s>.

carrellate fluide che seguono alcuni passaggi della coreografia. Il punto di vista è sempre frontale e i danzatori sono inquadrati a corpo intero. Nella sua semplicità è un esempio interessante di “grado zero” delle possibilità della rilocazione.

*Peter Greenaway*

Come abbiamo visto nei paragrafi precedenti gli anni Novanta rappresentano l’inizio di un processo di osmosi fra il cinema di danza, cinema sperimentale, cinema narrativo e video musicali: alla “cinematografizzazione” impressa da molti autori, soprattutto dai coreografi-registi, non corrisponde un processo al contrario, ovvero la nascita di un’interesse di registi di cinema nei confronti del cinema di danza, a parte alcune eccezioni tra cui quella rappresentata da Peter Greenaway, regista contaminato di per sé, attento ai processi della narrazione e al contempo alla sperimentazione dei linguaggi. Nel 1992 realizza in pellicola e in bianco e nero *Rosa*<sup>205</sup>, un cortometraggio di quindici minuti con la musica ancora una volta di Béla Bartók. Greenaway estrapola un duo tratto dall’omonima coreografia di Anne Teresa de Keersmaecker e la inserisce nel foyer del Teatro dell’Opera di Ghent. Le scelte di inquadrature, tutte frontali ai soggetti, oscillano fra un campo totale in cui le figure dei danzatori sono quasi sommerse dal sontuoso arredamento del foyer, a piani medi che si concentrano sul busto o piani ravvicinati che mostrano solo i piedi o le braccia in azione. Alcune carrellate sottolineano i momenti più dinamici della performance, ma tutta l’opera gioca su alternare dimensioni di prossimità e di distanza articolate da un montaggio che abilmente spezza la coreografia senza modificarne la fluidità e che invita lo sguardo dello spettatore a osservare i dettagli del movimento e al contempo il rapporto che il corpo intraprende con lo spazio architettonico.

*Anne Teresa De Keersmaecker*

Nel 1993 la compagnia è oggetto di una documentazione realmente “d’autore” perché è realizzata dalla coreografa stessa: Anne Teresa De Keersmaecker dirige in pellicola in bianco e nero *Achterland*<sup>206</sup>, dal suo omonimo spettacolo. Questa opera si presenta come una documentazione potenziata della performance originale, eccetto per due elementi che la allontanano da questo genere: il bianco

<sup>205</sup> L’opera è disponibile nel Dvd *Rosas Shorts. Three short films based on the work of Anne Teresa De Keersmaecker*, éditions à voir.

<sup>206</sup> [http://www.ubu.com/dance/keers\\_achterland.html](http://www.ubu.com/dance/keers_achterland.html). L’opera è disponibile nel Dvd *Rosas. Achterland*, Europe Images International.

e nero che proietta l'atmosfera dell'opera in una dimensione temporalmente indefinita, e una suggestiva scelta registica, verso la fine dell'opera, che contraddice l'intento documentario del mediometraggio.

Tutto il film è ripreso con inquadrature frontali che visualizzano la totalità del palco alternate a riprese avvicinate che puntualizzano alcuni momenti della coreografia. Anche in questo caso il montaggio articola inquadrature fisse, carrellate e panoramiche fluide. A circa tre quarti dell'opera la coreografa attiva un cambio di linguaggio piuttosto evidente, perché una camera a mano sul palco segue da dietro le sue spalle i movimenti di una danzatrice che guarda i suoi compagni scendere o e rapidamente scomparire nel buio. Spaesata, si gira intorno a sé e si rende conto che è rimasto solo il pianista in scena che la guarda. La camera ancora segue la danzatrice che continua a ruotare su sé stessa rimanendo alle sue spalle fino a mostrare il lato in cui c'è il set approntato per la documentazione: anch'esso è deserto, con una cinepresa su un carrello senza alcun operatore, e varie attrezzature poggiare per terra. Nel frattempo la camera, fino a questo momento posizionata dietro la testa della danzatrice, si trasforma nella sua soggettiva che completa il suo giro a trecentosessanta gradi fermandosi davanti al pianista che guarda in macchina.

Lo svelamento della macchina-cinema che documenta la performance vuole sottolineare la presenza di un filtro che inevitabilmente modifica la performance originale, ma la coreografa belga va oltre questa semplice gestione, immaginando un set vuoto, come se la tecnologia fosse autonoma, svincolata da qualsiasi presenza umana.

### *Thierry De Mey*

Il caso di Thierry De Mey è particolarmente interessante perché le sue opere di documentazione lavorano sistematicamente sulla rilocazione di coreografie originali. Fermo restando che la rilocazione modifica comunque la natura della performance, Thierry De Mey, grazie alla sua attitudine documentaristica, pone lo spettatore di fronte a una pura descrizione dell'evento coreografico, adottando un linguaggio cinematografico complesso, ma al contempo molto comunicativo, dove ogni singola inquadratura è studiata nei minimi dettagli e il montaggio è calibrato per sezionare la coreografia mantenendone intatte il ritmo e la struttura di fondo. Il risultato di questo procedimento complesso è la creazione di opere direttamente leggibili in grado di soddisfare principalmente il pubblico amante della danza contemporanea e in seconda istanza un'audien-

ce, soprattutto televisiva, oramai abituata a fruire di opere in cui la danza svolge un ruolo principale. Anche in questo caso la presenza di partner produttivi televisivi è importante anche per le scelte linguistiche adottate dal regista.

Gli esordi della produzione cinematografica di Thierry De Mey, come abbiamo accennato, corrispondono alla nascita della collaborazione con Michèle-Anne De Mey. Per lei realizza un'opera di documentazione girata in pellicola a colori: *Love Sonnets*<sup>207</sup> del 1994, musicata da alcune sonate di Domenico Scarlatti che vengono miscelate con i rumori d'ambiente, una scelta questa piuttosto tipica dell'estetica di De Mey che evita l'effetto "colonna sonora esterna", ovvero l'inserimento di una musica che annulla completamente i rumori provocati dai movimenti dei performer. Questa attenzione nel preservare il suono dei gesti dei danzatori evidenzia la presenza di una coreografia, aumentando la sensazione di assistere a uno spettacolo di danza filmato. Lo spettacolo originale (*Sonata 555*) viene inserito in contesti rurali abbandonati e paesaggi montagnosi e brulli situati fra la Catalogna, l'Alsazia e il Belgio. Thierry De Mey lavora sulla suggestione di combinare questi ambienti impervi e poco adatti alla danza con la presenza di una coreografia che si svolge sotto gli occhi dello spettatore occupando uno spazio temporale che dal mattino prosegue fino alla notte. Il medio-metraggio viene interrotto alcune volte da danzatori seduti che recitano guardando in macchina brevi poesie d'amore, anticipando l'idea di fondo di *21 études à danser*.

Il regista e musicista belga instaura una duratura e proficua collaborazione con Anne Teresa de Keersmaecker per la quale realizza in pellicola a colori una serie di documentazioni rilocate: *Rosas Danst Rosas*<sup>208</sup> del 1996, *Tippeke*<sup>209</sup> del 1997 e *Fase* del 2002. *Rosas Danst Rosas* della durata di cinquanta minuti può essere considerata il capolavoro delle documentazioni rilocate di Thierry De Mey, e l'opera più trasmessa in varie televisioni e proiettata in festival di screen-dance e non solo. Ambientata negli interni di un enorme edificio scolastico situato a Lueven in Belgio, il lungometraggio mette abilmente in simbiosi la struttura architettonica del luogo con quella della coreografia che si basa su due

<sup>207</sup> Estratto: <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/love-sonnets?s>. La maggior parte delle opere citate in questo paragrafo sono disponibili nel cofanetto in Dvd *The Films of Thierry De Mey*, Cinéart.

<sup>208</sup> [http://www.ubu.com/dance/keers\\_rosas.html](http://www.ubu.com/dance/keers_rosas.html).

<sup>209</sup> Estratto: <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/tippeke?s>.

direttive fondamentali: la ripetizione e la sequenzialità interpretate da una serie di danzatrici. Gli interni richiamano costantemente la figura del quadrato o del rettangolo: i finestroni industriali, le enormi porte, le decorazioni delle mattonelle del pavimento e delle pareti propongono spazi “squadrettati” all’interno dei quali i gruppi di performer eseguono le loro coreografie in perfetta sincronia non solo fra di loro ma con l’edificio stesso. Alternando riprese notturne e diurne e approfittando di qualsiasi punto di vista attraverso il quale le danzatrici possono essere posizionate “in sequenza” nello spazio geometrico, anche grazie alla musica ritmica composta da Thierry De Mey e Peter Vermeersch, l’opera immerge lo spettatore in una dimensione ipnotica ma non ossessiva, dominata dalla “messa in fila” di elementi architettonici, corpi danzanti e gesti robotici.

Con la stessa logica il regista belga realizza *Fase*, questa volta musicato da alcuni brani del compositore minimalista Steve Reich<sup>210</sup>. Sempre della durata di circa un’ora, in quest’opera la coreografia è formata da lunghi duo o soli di Anne Terera de Keersmaeker, collocati in suggestivi interni industriali o esterni naturali. Negli ambienti chiusi Thierry De Mey gioca con le luci per creare ombre multiple che si muovono sulle pareti alle spalle delle danzatrici, cercando di rendere più complessa la tessitura dell’immagine e lavorando su uno stratagemma semplice che permette di moltiplicare le figure delle danzatrici, rendendo ancora più ipnotico il risultato finale.

*Tippeke* è un mediometraggio di venti minuti musicato da Thierry De Mey dove Anne Teresa de Keersmaeker si esibisce inserita in vari paesaggi naturali come foreste autunnali, luoghi brulli e montagnosi, e spazi naturali dove si intravedono automobili di passaggio. Articolando riprese diurne e notturne, tutta l’opera è strutturata creando dal punto di vista fotografico una sorta di sequenza cromatica che caratterizza i diversi ambienti.

Non tutte le produzioni di Thierry De Mey sono realizzate in pellicola: il passaggio all’uso del video e dell’alta definizione digitale determina in alcune opere un piccolo ma significativo scarto di linguaggio, ovvero l’utilizzo di riquadri che servono a creare delle situazioni di visione multipla, o una super panoramica all’interno dello schermo. In alcuni momenti i riquadri sono due, in altri tre, sempre allineati lungo un asse orizzontale, e vengono utilizzati anche per avere un’ulteriore possibilità ritmica di montaggio all’interno dell’opera. Con questo particolare linguaggio, e sempre con la coreografia di Anne Teresa de

<sup>210</sup> <http://www.stevereich.com/>.

Keersmaecker, il regista belga realizza *Counter Phrases*<sup>211</sup> nel 2004 e *Prélude à la mer*<sup>212</sup> nel 2010, mentre nel 2011 dirige *La valse* con la coreografia di Thomas Hauert. Tutte queste opere sono girate in ambienti esterni con la consueta abilità nel riconfigurare la coreografia originale in spazi alternativi.

Con una linguaggio che torna alle origini della sua estetica Thierry De Mey realizza nel 2006 in HD a colori *One Flat Thing, Reproduced*<sup>213</sup> per l'omonima coreografia di William Forsythe. Ambientato in un enorme capannone industriale vuoto, la coreografia originale viene ripresa da una serie di punti di vista (frontale, dall'alto e laterale) in modo tale da poter osservare al meglio l'articolazione fra i danzatori e i tavoli di ferro che costituiscono l'unica scenografia della performance, offrendo punti di vista privilegiati. Campi medi, totali e primi piani vengono assemblati ritmicamente con l'abilità e la cura tipiche del regista belga.

### *Sperimentare il documentario di danza*

La dimensione del documentario può dare origine a risultati sperimentali se la danza non è solamente l'oggetto di un'indagine audiovisiva ma entra a far parte nel tessuto del linguaggio delle immagini in movimento, determinando la realizzazione non di documentari *sulla* danza ma di documentari *di* danza. Il documentario di danza non è un'area particolarmente sperimentata, ma ha prodotto comunque alcune opere interessanti.

### *Hilary Harris*

Hilary Harris è un documentarista e filmmaker sperimentale interessato al mondo della danza, tanto che lo abbiamo già incontrato come operatore per alcune opere di Amy Greenfield. Nel 1966 realizza un cortometraggio in pellicola in bianco e nero molto particolare: *9 Variations on a Dance Theme*<sup>214</sup>. Il cineasta americano filma la danzatrice Bettie De Yong eseguire una serie di movimenti in una sala prove illuminata con luce naturale da grandi finestre.

<sup>211</sup> [http://www.ubu.com/dance/keers\\_counter.html](http://www.ubu.com/dance/keers_counter.html).

<sup>212</sup> Estratto: <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/prelude-la-mer?s>.

<sup>213</sup> [http://www.ubu.com/dance/forsythe\\_flat.html](http://www.ubu.com/dance/forsythe_flat.html). Questo video è la base per un interessante esperimento di trasformazione della documentazione della coreografia in una serie di dati visualizzati al computer presente in questo sito: <https://synchronousobjects.osu.edu/>.

<sup>214</sup> [http://www.ubu.com/film/harris\\_9-variations.html](http://www.ubu.com/film/harris_9-variations.html). L'opera è disponibile nel Dvd *The Films of Hilary Harris*, Mystic Fire Video.

La breve sequenza coreografica viene ripetuta nove volte, ciascuna delle quali ripresa e montata con modalità differenti. In questo cortometraggio la camera è sempre portata a mano, il che contribuisce al senso di “reportage” dell’intera operazione.

La prima volta la macchina da presa ruota intorno al corpo della danzatrice senza effettuare alcun tipo di montaggio. La seconda volta sempre in pianosequenza la camera esegue un giro intorno alla danzatrice muovendosi in un altro verso. Dalla terza ripetizione subentra il montaggio che articola vari punti di vista. La quarta versione è tutta giocata sul montaggio di dettagli ravvicinati della danzatrice, mentre nella quinta la frammentazione diventa più veloce e offre una visione frenetica della sequenza. Nella sesta ripetizione l’occhio del cineasta si concentra esclusivamente sul movimento delle mani e dei piedi, nella settima vengono montati punti di vista dall’alto verso il basso e viceversa, nell’ottava i dettagli si fanno ancora più ravvicinati. Se finora Hilary Harris è stato attento a mantenere la continuità temporale e la durata originale della sequenza coreografica, nell’ultima parte questo meccanismo si dissolve per creare un libero montaggio di tutti i punti di vista utilizzati, ripetendo alcuni gesti e assemblando le varie riprese per creare una sorta di coreografia artificiale generata solo ed esclusivamente dal montaggio. Tutto il cortometraggio è accompagnato da un brano per clavicembalo e flauto traverso composto da McNeil Robinson<sup>215</sup>.

Nella sua semplicità quest’opera propone una serie di riflessioni interessanti sul rapporto fra la danza e la macchina-cinema. Innanzitutto l’idea di proporre allo spettatore la stessa breve sequenza coreografica trattata in diversi modi dimostra un intento di analisi scientifica e fredda dell’evento, perché elimina qualsiasi tipo di piacere visivo derivato dalla visione di un corpo danzante. Al contempo Hilary Harris riflette su cosa significhi riprendere la danza, realizzando un saggio su tutte le possibili modalità che la macchina-cinema può adottare di fronte a un evento coreografico, ovvero la varietà di punti di vista da un lato e le possibilità linguistiche del montaggio dall’altro. Con un suggestivo crescendo, il cineasta americano parte dalle soluzioni più semplici, che idealmente lavorano sul concetto di documentazione (il corpo intero, l’assenza di montaggio), prosegue intervenendo sempre di più soprattutto attraverso il montaggio, per finire con una coreografia “virtuale”, creata

<sup>215</sup> <https://www.mcneilrobinson.com/>.

con l'artificio del montaggio medesimo. Una gamma di possibilità che va dal massimo della neutralità al massimo della finzione.

L'opera si presenta come una sorta di documentario sul cinema di danza stesso, ovvero sull'intervento che il linguaggio cinematografico può operare su un evento performativo, sulle varie modalità con le quali la macchina può interpretare qualcosa di vivente.

### *Charles Atlas*

Ritorna il nome di Charles Atlas nella veste non più di autore di documentazioni di danza ma di un'opera che apparentemente si presenta come un vero e proprio documentario, girato in pellicola a colori, dedicato alla figura del coreografo Michael Clark<sup>216</sup>: *Hail the New Puritan*, del 1986, prodotto dall'emittente televisiva inglese Channel Four. Lungo la durata di ottantacinque minuti, quest'opera sciorina tutti gli elementi di cui un documentario necessita: interviste, brani di spettacoli di Michael Clark rimessi in scena per la camera, documentazioni di prove di spettacoli, scene di vita privata, conversazioni con amici, riflessioni di vari personaggi sul coreografo di vari personaggi. Nel combinare tutti questi elementi tradizionali Charles Atlas attiva un processo di osmosi fra il linguaggio del documentario classico e l'estetica post-punk tipica del coreografo, creando un'opera coerentemente sgangherata e irriverente, dove tutto sembra una messa in scena autodistruttiva.

Il fatto che il documentario inizi con un sogno fatto dallo stesso Michael Clark avverte lo spettatore che la documentazione della vita quotidiana del coreografo scozzese viene costantemente filtrata dalla sua dimensione onirica e a volte allucinatoria. Lo spettatore viene proiettato nella dimensione mentale del protagonista dell'opera, quindi paradossalmente è come se Charles Atlas realizzasse un documentario sulla psiche di Michael Clark. Gli spettacoli sono messi in scena in scenografie televisive improbabili e anche quando vengono documentate con le loro scenografie originali non sono mai introdotte o presentate, per cui lo spettatore non sa quale sia il loro titolo. A volte la troupe entra in scena durante le esibizioni e il montaggio spezza in continuazione la continuità delle performance. Atlas in alcuni momenti introduce degli "effetti Méliès" grazie ai quali i danzatori compaiono e scompaiono. Le interviste e le scene "di vita reale" non comunicano allo spettatore nessun tipo di informazioni significative, le

<sup>216</sup> <https://www.michaelclarkcompany.com/>.

conversazioni con alcuni amici, che ammiccano in continuazione verso la cinepresa, sono chiaramente messe in scena. Tutta l'opera viene interrotta spesso da scene in cui membri della compagnia di Clark corrono per le strade di Londra, sono al pub o in discoteca. In definitiva: il caos per circa un'ora e venti minuti. Non mancano le performance più provocatorie di Michael Clark, come l'esibizione, musicata dal gruppo post-punk The Fall<sup>217</sup>, dove danzatori e danzatrici si esibiscono vestiti con costumi sgargianti che lasciano scoperte le loro natiche. Questa performance, come vedremo, sarà una delle prime collaborazioni esplicite fra il mondo della coreografia contemporanea e della musica rock-pop che investirà inevitabilmente anche l'area produttiva dei video musicali.

Piuttosto che un documentario sulla "danza punk" di Michael Clark, Charles Atlas, ovviamente nei limiti del possibile di una produzione televisiva comunque lungimirante, realizza un "documentario punk" sull'immaginario del coreografo, adeguando il linguaggio audiovisivo all'estetica originale e trasgressiva del soggetto trattato.

### *Clara Van Gool*

Clara Van Gool, dopo aver diretto insieme a Lloyd Newson *Enter Achilles*, continua la sua carriera di cineasta realizzando una serie di opere in cui la danza assume un ruolo sempre molto importante. Una sua opera significativa è *Voices of Finance*<sup>218</sup>, realizzato in HD a colori nel 2016. Il mediometraggio di trenta minuti è tratto dal blog dall'omonimo titolo, curato da Joris Luyendijk e pubblicato su «The Guardian», in cui compaiono varie interviste anonime, trascritte sotto forma di monologhi, di diversi operatori della finanza che raccontano, o per meglio dire confessano, retroscena e impressioni personali di quel mondo<sup>219</sup>.

La cineasta raccoglie dieci interviste e le trasforma in monologhi danzati interpretati da Jozef Varga, Kim-Jomi Fischer, Ankur Bahl, Joseph Millson, Medhi Walerski<sup>220</sup>, Nadia Yanowki, Jordi Cortés Molina, Dane Jeremy Hurst<sup>221</sup>. La formula di fondo ricorda le scelte linguistiche di *21 Etudes à danser*

<sup>217</sup> <http://thefall.org/>.

<sup>218</sup> Estratto: <https://claravangool.nl/Voices-of-Finance>.

<sup>219</sup> <https://www.theguardian.com/commentisfree/joris-luyendijk-banking-blog/2013/oct/01/10-best-quotes-financial-insiders-banking-blog>.

<sup>220</sup> <https://medhiwalerski.com/>.

<sup>221</sup> <http://www.danejeremyhurst.com/>.

di Thierry De Mey: gli interpreti danzano e recitano un testo svolto in prima persona guardando direttamente in macchina e danzando. La profonda differenza è che in questo caso il monologo ha un approccio fortemente narrativo e autobiografico. I danzatori e le danzatrici vengono inseriti in ambienti coerenti con la loro professione, quindi fondamentalmente interni di uffici o di abitazioni personali, anche se non manca il contesto urbano e architettonico suggestivo della City di Londra, il cuore finanziario della Gran Bretagna.

Ogni personaggio rappresenta una possibile declinazione del mondo della finanza: il “Bank Equity Analyst” danza mentre si veste nella sua camera da letto, il “Broker” si esibisce in vari luoghi della città, arrampicandosi su tetti, colonne e scale, il “Programmer of Algorithms” è seduto in un inquietante ufficio deserto pieno di computer, il “Derivates Trader” è ritratto all’interno di un taxi, i “Dealmakers” sono corpi che vagano nella hall di un palazzo lussuoso, l’“Investment Banker” esegue la sua performance dentro un ascensore fatto di vetri, la “Human Resources Manager” è in un ufficio pieno di persone ma sembra invisibile perché nessuno interagisce con lei, il “Former treasurer of a Collapsed Bank” si muove in una grande sala riunioni deserta, “The Girlfriend” è da sola nella sua camera da letto, infine il “Former Head of Structured Credit” è seduto in un pub, elegante ma disabitato. Nella maggior parte dei casi i monologhi sono interpretati dai danzatori stessi, in altri da una voce fuori campo.

Le riprese e il montaggio adottano uno stile omogeneo molto semplice e diretto, in modo tale che lo spettatore possa concentrarsi ad ascoltare le storie e a guardare i corpi dei performer in rapporto allo spazio nel quale sono inseriti. Le coreografie sono curate direttamente dai danzatori chiamati a interpretare i singoli episodi. Poiché la parola è la protagonista dell’opera, la musica è poco presente e assume il ruolo di accompagnamento sonoro della performance.

*Voices of Finance* è un esempio coraggioso di come si possa realizzare un documentario usando come unici strumenti comunicativi la danza e la parola rappresenta un’abile sperimentazione di osmosi fra il linguaggio del documentario e quello del cinema di danza, in grado di generare un vero e proprio “documentario danzato”, naturale declinazione del “film danzato” già sperimentato insieme a Lloyd Newson. L’opera non vuole avere un atteggiamento neutro nei confronti del tema: la cineasta cerca le interviste in cui emergono l’alienazione, la spersonalizzazione, il cinismo, le delusioni e le contraddizioni che condizionano i protagonisti. La danza si adegua ai racconti di ciascun personaggio e si presenta il più delle volte come un’esecuzione fredda, risulta-

to di una sostanziale dissociazione fra parola e corpo, come se i protagonisti presenti in quest'opera fossero automi che hanno perso la loro umanità da molto tempo. I luoghi che abitano sono quasi sempre due: l'ufficio e la camera da letto, come se il loro tempo fosse scandito esclusivamente da due dimensioni: il lavoro e il riposo. Il rapporto con l'esterno costituisce sempre un problema: nell'episodio "The girlfriend" una giovane donna parla con il suo compagno esclusivamente attraverso messaggi telefonici e, se la protagonista si lamenta della sua situazione di solitudine, la voce registrata le elenca tutte le cose che può comprare.

La critica al materialismo è molto presente in quest'opera ma non è il riflesso di un atteggiamento ideologico esterno, perché paradossalmente sono molte le interviste che insistono sul fatto che, nonostante i soldi guadagnati, il prezzo da pagare sia una fortissima solitudine, l'incapacità di intraprendere una vita sociale al di fuori dell'ufficio e un sostanziale inaridimento emotivo che porta a una sorta di frustrazione costante, di desiderio di voler possedere sempre di più. Per questo motivo la cineasta rappresenta gli uffici, che spesso sono arredati sontuosamente o appaiono di grandi dimensioni, come luoghi vuoti, a volte bui, certamente non abbandonati ma in qualche modo desolanti. Scale e ascensori diventano elementi ricorrenti come riferimenti diretti ai concetti di ascesa e di caduta.

Le rare volte in cui il paesaggio urbano della City è co-protagonista degli episodi, da un lato sovrasta i performer, dall'altro funge solo da paesaggio per corpi che la attraversano (come il "Derivates Trader" in taxi) trasformandola in una dimensione unicamente utile alla propria carriera personale. La maggior parte dei personaggi è affetta da un egotismo infantile che impedisce di guardare il mondo esterno come "altro da sé", ma come una semplice estroflessione del proprio io, e lo strumento della danza spesso sottolinea questa vanità di fondo che attraversa tutti i personaggi. Anche per questo motivo la dimensione esterna è poco presente.

*Voices of Finance* pone le basi per una possibile nascita di un genere ibrido fra documentario e danza, un ulteriore territorio di sperimentazione da esplorare.

## *Capitolo 2*

### *Videodance: la videodanza*

L'avvento della tecnologia televisiva e la possibilità di sperimentare l'immagine video sono due processi che cambiano profondamente non solamente la storia dell'audiovisivo, ma gran parte del mondo dell'arte contemporanea. Non sono solo cineasti sperimentali ad accorgersi delle possibilità di questo mezzo, ma un vasto settore artistico alla ricerca di strumenti nuovi per esplorare territori linguistici innovativi. La nascita della videoarte rappresenta l'incontro fra due ambiti, quello del cinema sperimentale e dell'arte contemporanea, sullo stesso territorio tecnologico. La maggior parte dei soggetti coinvolti è concentrata nella sperimentazione di alcune caratteristiche specifiche del mezzo video: la diretta, la possibilità di manipolare in tempo reale l'immagine con estrema duttilità, la capacità di generare forme astratte in movimento a partire dall'attivazione di "incidenti" tecnologici, l'interazione fra suono e immagine.

Gli artisti e i cineasti che indagano le potenzialità del mezzo video considerano l'immagine elettronica un magma fluido di energia colorata e luminosa che può diventare forma riconoscibile, ma la cui radice consiste in un mondo astratto fatto di punti-luce che caoticamente invade lo spazio dello schermo. La duttilità con la quale è possibile interagire e intervenire sulle immagini ricorda da un lato la malleabilità delle sostanze fluide, dall'altro la possibilità di "scolpire" le forme attraverso processi tecnologici. Il referente diventa una dimensione lontana di cui si può fare a meno e la rappresentazione della realtà, al contrario della precisione della pellicola, si manifesta attraverso la visione di un mondo umbratile fatto di fantasmi, denso di forme evanescenti, poco definite, sfilacciate, dominate anch'esse dal caos e dalla velocità del segnale elettronico.

La danza ha attraversato parzialmente il cinema delle origini, è diventata una presenza importante per buona parte del cinema sperimentale, si è "in-

filtrata” nell’ambito del cinema narrativo, e diventa la protagonista assoluta della storia della videoarte. L’attenzione nei confronti dell’icona del corpo che danza si manifesta fin da subito all’interno del mondo della videoarte come un elemento necessario, quasi naturalmente intrinseco alla sperimentazione sull’immagine elettronica. La simbiosi fra corpo, energia e velocità produce un istintivo ricorso al linguaggio della danza.

La storia della videoarte coincide con la storia degli strumenti tecnologici che hanno cambiato la televisione e in generale il mondo dell’audiovisivo. Così come con la tecnologia della pellicola sono state sperimentate alcune tecniche particolari, come la stop-motion o il time-lapse, così nella videodanza alcuni processi tecnici, come il chroma-key, diventano protagonisti assoluti. La possibilità di articolare lo spazio e il corpo come due dimensioni autonomamente manipolabili diventa l’area di sperimentazione più attraversata dai protagonisti di questo ambito di ricerca. Ma successivamente l’avvento del digitale e la nascita delle pratiche di post-produzione e di compositing arricchiscono ulteriormente il raggio d’azione linguistico dei videoartisti interessati a visualizzare e reinterpretare la danza in video.

### *James Seawright*

Gli inizi della storia della videoarte “monocanale”, ovvero quel tipo di sperimentazione che si concentra sulla creazione di immagini da fruire su schermo singolo, coincidono con la messa in onda di un programma antologico trasmesso dall’emittente WGBH di Boston nel 1969, *The Medium Is the Medium*<sup>1</sup>. Questo programma nasce con l’intento di offrire le possibilità tecnologiche di uno studio televisivo avanzato a sette artisti appartenenti a discipline differenti i quali vengono invitati a produrre un’opera ciascuno. Dato che in questo programma è presente un video di danza, si può sostenere che la videodanza nasce contemporaneamente alla videoarte. L’artista multimediale James Seawright<sup>2</sup> realizza il video a colori *Capriccio*<sup>3</sup>, della durata di sette

<sup>1</sup> [http://www.ubu.com/film/paik\\_medium.html](http://www.ubu.com/film/paik_medium.html).

<sup>2</sup> <http://www.seawright.net/>.

<sup>3</sup> <https://vimeo.com/189157088>. Il video raccoglie documentazioni di varie collaborazioni fra James Seawright e Mimi Garrard. *Capriccio* è indicato come *Capriccio for TV* ed è datato 1968.

minuti e con la coreografia di Mimi Garrard<sup>4</sup>. Due danzatrici che indossano una tuta dal tessuto lucido si esibiscono in uno spazio neutro. Nel video compaiono alcune elaborazioni che diventeranno costanti in molta videodanza: i corpi vengono solarizzati e lo sfondo diventa una campitura compatta che cambia colore, i movimenti sono moltiplicati in modo tale che la macchina-video crei una sorta di coreografia autonoma che diventa immagine, i corpi stessi delle danzatrici sono iterati in modo da formare immagini caotiche che riempiono lo schermo per diventare pattern astratti in movimento. La camera inizialmente riprende i corpi per intero, poi esegue varie zoomate di avvicinamento e di allontanamento in modo da creare ulteriori variazioni visive. I colori della solarizzazione effettuata sui corpi e dello sfondo cambiano continuamente, fino a diventare in alcuni momenti in negativo. Una serie di suoni elettronici commenta l'opera.

La videodanza degli esordi guarda ovviamente ai film di danza sperimentali degli anni Sessanta, e se alcune elaborazioni (come la moltiplicazione dei movimenti di *Pas De Deux* di Norman McLaren, le solarizzazioni, il ricorso al negativo, la spersonalizzazione della figura del danzatore, gli sfondi astratti) derivano da esperienze già viste, qui la differenza fondamentale consiste nel fatto che tutto è manipolato in diretta, mentre la performance viene eseguita. L'evidenziazione della tecnologia elettronica come processo che interviene in tempo reale, quasi a diventare un "terzo partner" del duo, è comunicata allo spettatore dal fatto che l'elaborazione dell'immagine – il cambio dei colori, l'attivazione della moltiplicazione dei gesti – avviene sotto i suoi occhi gradualmente, senza stacchi. Il montaggio stesso del video lavora su dissolvenze e sovrapposizioni continue, immergendo il pubblico in una dimensione temporalmente continua dove la performance sembra svolgersi davanti ai suoi occhi nella sua durata naturale. Anche i movimenti di macchina, gestiti esclusivamente tramite zoom, sono fluidi.

L'equiparazione fra la coreografia e la dimensione astratta dell'immagine, già sperimentata in molti film di danza, qui diventa una propensione congenita al mezzo e non più una forzatura tecnologica. Le danzatrici in questo video cambiano definitivamente la natura del proprio corpo diventando esse stesse materiale malleabile, duttile, liquido. Diventano parte integrante del flusso video, ne condividono la natura frequenziale. Il lavoro di elaborazione dell'immagine che in pellicola costa tempo e fatica qui trova una dimensione

<sup>4</sup> <http://mimigarrarddance.com/>.

intrinseca al mezzo, anche grazie al fatto che il video, attraverso la diretta, “vive” lo scorrere del tempo esattamente come il danzatore: nel suo svolgimento. Per la performance e il video la concezione del tempo è la medesima. James Seawright intuisce una possibilità di linguaggio che si struttura in una nuova declinazione interna alla screendance: la videodanza.

### *Cineasti sperimentali in video*

Molti cineasti sperimentali che abbiamo incontrato nel capitolo precedente cambiano tecnologia, passando dalla pellicola al video, per esplorarne la possibilità, processo che in molti casi segna un mutamento di linguaggio all'interno della loro estetica.

#### *Ed Emshwiller*

Ed Emshwiller è il responsabile dell'ingresso del chroma-key all'interno della videodanza. Nel 1972 realizza, con la coreografia di Emery Hermans e Sarah Shelton, un video a colori di ventotto minuti: *Scape-Mates*. Realizzato con la collaborazione dello studio televisivo di New York WNET/Thirteen e di alcuni centri di produzione di immagini che sono già digitali, il passaggio dalla pellicola al video per Emshwiller rappresenta l'ingresso in un dominio tecnologico che lo avvicina sempre più al suo passato di disegnatore e grafico. Con il suo usuale spirito innovativo l'ex filmmaker e ora videoartista combina le possibilità tecnologicamente più avanzate che le macchine dell'epoca gli consentono di sperimentare, realizzando un'opera che diventa uno spartiacque nella storia della videodanza in particolare e della screendance.

L'inizio del video combina fin da subito due dimensioni astratte: elettronica e digitale; la prima consiste in un magma caotico e colorato di forme liquide in movimento, la seconda è rappresentata da una serie di forme semplici di colore grigio in grado di simulare oggetti primitivi che assumono le sembianze di ambienti prospettici, fondamentalmente stanze. All'interno di queste due dimensioni virtuali, create esclusivamente dalla macchina-video, compaiono frammenti di un corpo maschile e di uno femminile che emergono dal nulla per interagire con gli ambienti. Mani, braccia, teste navigano e affondano negli spazi che costruiscono nel corso del video simulazioni di ambienti sempre più complessi e prospetticamente coerenti con un'idea pionieristica di paesaggio virtuale.

Verso la metà del video i danzatori si manifestano come corpi interi, coperti da calzamaglie rosse che lasciano scoperte gambe e braccia, che letteralmente “abitano” gli spazi virtuali, ne sono sovrastati. I loro corpi vengono moltiplicati in silhouette dentro le quali scorrono linee energetiche e luminose, mentre intorno a loro anche gli oggetti semplici simulati al computer si muovono come se partecipassero attivamente alla coreografia. Nell’ultima parte del video gli elementi elettronici e digitali che interagiscono coi corpi aumentano esponenzialmente in un crescendo suggestivo nel quale si forma una sorta di labirinto digitale attraversato dai performer. L’ultima immagine mostra il labirinto vuoto. Tutto il video è commentato da una musica elettronica composta da frequenze basse e da suoni più acuti che sottolineano alcuni momenti della coreografia.

*Scape-Mates* si presenta come una sorta di alfabeto possibile di un linguaggio che verrà sperimentato da molta videodanza. Emshwiller non si accontenta di associare la figura umana al magma elettronico, ma ipotizza il fatto che il video, sia esso elettronico e digitale, può costruire un ambiente artificiale in grado di ospitare figure danzanti: diventa lo spazio necessario che le nuove tecnologie offrono a un corpo che, come avveniva in un certo cinema di danza del passato, acquista dei poteri in più: si frammenta, vola, si trasforma in continuazione, proprio come l’immagine video. L’idea della frantumazione e al contempo della moltiplicazione del corpo è comune nella videodanza di questi anni perché il *chroma-key* attiva delle possibilità di gestione dello spazio inedite prima. Le possibilità di poter combinare fonti molto differenti fra loro (riprese dal vero, immagini astratte elettroniche e forme digitali) crea un’estetica da “collage” che Emshwiller sperimenta volentieri, dato il suo passato di pittore e grafico, e determina gli inizi di quello che sarà la pratica del *compositing*. Nonostante l’apparente eterogeneità delle fonti coinvolte in questo processo, l’artista americano intuisce che il video può diventare il luogo privilegiato dell’incontro di queste differenti dimensioni, soprattutto fra quella astratta e quella più referenziale. Il video diventa il luogo della miscelazione per eccellenza, il territorio dell’ibridazione di diverse “specie” dell’immagine.

Anche in Emshwiller l’idea della fluidità dell’immagine video si riversa in modalità di montaggio che il più possibile lavorano sulla continuità senza stacchi, sul passaggio graduale fra una situazione visiva e l’altra, mostrando allo spettatore la formazione degli ambienti digitali, facendo intervenire i

corpi in modo tale che emergano dal o affondino nel paesaggio virtuale. Tutte le immagini nascono e muoiono nel centro dello schermo, che diventa una sorta di punto di riferimento, anche prospettico, di tutte le forme coinvolte. Al contempo l'artista americano introduce soluzioni di montaggio più tradizionali, come i tagli che servono per mettere in sequenza i vari quadri laddove la complessità della loro composizione non permette più passaggi graduali che rallenterebbero il ritmo interno dell'opera. La complessità tecnologica e tematica di questo video rappresenta uno stimolante primo sviluppo di quello che sarà il rapporto quasi costante fra videoarte e videodanza.

Nel 1973 Emshwiller tenta la soluzione del video di lunga durata (segundo lo standard dei cinquanta minuti) con l'opera a colori *Pilobolus and Joan*, con la coreografia della compagnia Pilobolus Dance Theater<sup>5</sup>. L'opera è il tentativo di inserire elementi narrativi all'interno del linguaggio che Emshwiller sta sperimentando in questi anni. Tratto dal racconto *Metamorphosed* di Carol Emshwiller<sup>6</sup>, moglie di Ed e scrittrice di fantascienza, l'opera vuole essere una versione "inversa" del famoso romanzo di Franz Kafka e racconta le vicende di uno scarafaggio, Pilobolus, che si sveglia come un uomo. Inizialmente il personaggio vive un momento di solitudine e di perplessità nei confronti del mondo degli uomini, ma incontra Joan, una fanciulla che guida il protagonista nelle bellezze del mondo dell'arte e della cultura newyorchese. Pilobolus vuole diventare un poeta: Joan non si dimostra particolarmente entusiasta di questa scelta e dopo una serie di vicende tragicomiche il protagonista decide di tornare scarafaggio, deluso dalla grettezza e dalla falsità dell'ambiente che ha frequentato.

Ed Emshwiller, precursore di molte tendenze all'interno del cinema di danza, con quest'opera si presenta anche come il primo promotore della formula del "video lungo" narrativo, la quale, come vedremo, non avrà una grande successo all'interno della videodanza sperimentale che preferisce esprimersi tramite formati corti. Alternando riprese dal vero girate a New York ed elaborazioni elettroniche di vario tipo, Ed Emshwiller si concentra sull'elemento più interessante di tutta l'opera, ovvero la rappresentazione di Pilobolus, una creatura formata da quattro danzatori intrecciati fra loro (fra i

<sup>5</sup> <https://pilobolus.org/>.

<sup>6</sup> <http://www.sfw.org/members/emshwiller/>.

quali compaiono Moses Pendleton, futuro fondatore della compagnia Momix<sup>7</sup>) che acrobaticamente interpretano un unico stralunato corpo con otto gambe e otto braccia. Ironico e a tratti irriverente, questo video costituisce un'interessante eccezione nella produzione di Emshwiller.

Il terzo video a colori che l'artista americano realizza tornando alla sua estetica sperimentale è *Self Trio*<sup>8</sup> del 1976, con la coreografia di Carolyn Carlson. Ritorna protagonista il chroma-key. La danzatrice da fuori campo entra in uno spazio totalmente nero e si presenta moltiplicata per tre, vestita con una calzamaglia arancione. A turno le sue immagini moltiplicate si esibiscono in un solo: la prima senza nessun tipo di elaborazione, la seconda diventa un'immagine in bianco e nero che si gonfia, ruota su se stessa e si deforma lungo linee sinusoidali, mentre la terza diventa una silhouette bianca. Alla fine del video le tre versioni della danzatrice si esibiscono in un, come suggerito dal titolo, "self trio". Dal punto di vista del montaggio il video di otto minuti è divisibile in due parti: la prima nella quale le singole versioni di Carolyn Carlson si esibiscono in successione, e la seconda dove danzano insieme, entrambe presentate come due pianisequenza. Diversi brani di musica elettronica ripetitiva commentano l'andamento del video.

Anche in questo caso Emshwiller anticipa alcuni trend stilistici della videodanza. Innanzitutto la possibilità di moltiplicare il corpo del performer e farlo interagire con se stesso, creando così una coreografia virtuale di cloni del medesimo danzatore. In secondo luogo la capacità di creare situazioni spaziotemporali paradossali, perché entrambe le parti del video si presentano come riprese in continuità di un evento che fisicamente non può avvenire in tempo reale, se non grazie a una illusione gestita dalla macchina-video, in grado di creare pianisequenza simulati grazie all'uso del chroma-key. Al contempo l'elaborazione elettronica del secondo e del terzo clone di Carolyn Carlson avviene sotto gli occhi dello spettatore, che risulta quindi ancora di più convinto di assistere a un processo in continuità, come se stesse guardando uno spettacolo dal vivo dove avvengono eventi impossibili.

L'idea che il video possa lavorare sul concetto di tempo, grazie alla diretta, seguendo le stesse leggi della coreografia, in quest'opera crea un'interessante corto circuito percettivo perché proprio grazie al fatto che questa tecnologia lavora in

<sup>7</sup> <https://www.momix.com>.

<sup>8</sup> <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/self-trio?s>.

tempo reale è possibile creare situazioni paradossali dal punto di vista spazio-temporale, inganni percettivi, illusioni che affondano nell'idea di "meraviglioso" tipico di un certo pre-cinema, in particolare quello di Georges Méliès. Nella nostra epoca di selfie, *Self Trio* diventa anche un inconsapevole – ma straordinario – anticipatore della tendenza che la tecnologia ha di potenziare l'immagine di sé. In effetti così facendo forse la danzatrice potrebbe creare una coreografia con quanti cloni vuole, dato anche il fatto che lo spazio, completamente nero, può essere riempito potenzialmente all'infinito. Il ritorno dello spazio vuoto nella videodanza assume anche il significato della presenza di un ambiente virtuale, e potenzialmente infinito, che può essere abitato in vari modi. Il concetto di virtualità sta cominciando a farsi strada già dalle prime esperienze di videodanza. È solo l'inizio di un lungo viaggio di reinterpretazione dell'immagine del corpo danzante.

### *Doris Chase*

Doris Chase fa parte di quel gruppo di cineasti concentrati su un'estetica astratta che trovano nel video un mezzo per far scorrere in tempo reale il proprio immaginario.

Fra le numerosissime produzioni in video a colori di Doris Chase due destano particolare interesse: *Dance 7* del 1975 e *Jazz Dance* del 1980. Nella prima le evoluzioni di Marnee Morris in uno spazio scuro sono riprese in continuità per sette minuti. La sua figura vestita con una calzamaglia chiara viene elaborata con un effetto di ritardo del segnale video che moltiplica il corpo creando dei cloni in sovraimpressione sempre più grandi e attraversati da linee energetiche verticali. Il corpo stesso della danzatrice lascia delle scie al suo passaggio e cambia colore durante la coreografia. La gamma cromatica dei video di questi anni testimonia la scoperta di una sorta di mondo primordiale di colori saturi che fa parte del linguaggio proprio della macchina-video.

Non c'è alcun riferimento consapevole all'arte psichedelica, quanto piuttosto la volontà di far esprimere liberamente la tecnologia elettronica senza frapporre alcun filtro o tentativo di correzione. L'effetto di scia applicato ai movimenti del corpo è un'altra delle tante elaborazioni in tempo reale che non solo dimostrano le possibilità metamorfiche della tecnologia elettronica, ma la "naturale" reinterpretazione della coreografia filtrata dall'occhio del video. La colonna sonora di accompagnamento è un'improvvisazione jazz molto ritmica, una scelta piuttosto particolare in questi anni dove la musica elettronica è costantemente usata nelle produzioni di videodanza.

*Jazz Dance* rappresenta un ulteriore passo in avanti nell'associare il corpo danzante al mondo delle forme astratte in movimento. Anche in questo caso la base visiva è una sequenza coreografica ripresa senza stacchi in uno spazio scuro eseguita da Guy DeLanghe. Il corpo del danzatore viene moltiplicato per due e trattato in modo tale che si trasformi in una sottile silhouette gialla circondata da linee sinusoidali blu, mentre tutta la performance viene fortemente velocizzata. Il risultato finale in alcuni momenti presenta delle immagini in cui è veramente difficile distinguere una forma umana, ma solo sottili linee colorate in movimento. La simbiosi fra figura umana e linee astratte qui è completa e definitiva, tanto che forse quest'opera può essere definita un video astratto che approfitta di una coreografia, piuttosto che un'opera di videodanza, perché la performance originale si trasforma in un puro e semplice sample al servizio della macchina-video. Al contempo l'opera si presenta come una visione radicale di un modello di danza del futuro realizzato solo ed esclusivamente per la macchina, o verrebbe da dire dalla macchina. La musica è costituita da una serie di sequenze elettroniche che impone un ritmo freddo e robotico alla performance.

L'avvento e lo sviluppo dell'animazione digitale riprenderà queste suggestioni per immergere la danza in un universo veramente matematico, mentre in questi anni, anche e soprattutto per una questione tecnologica, questo processo è solo un'intuizione visualizzata con altri strumenti tecnologici.

### *Shirley Clarke*

Fra tutti i cineasti citati in questo paragrafo che effettuano il passaggio dalla pellicola al video, Shirley Clarke è la più sorprendente. Sia Ed Emshwiller che Doris Chase vedono nel video una tecnologia più consona alle proprie sperimentazioni. Shirley Clarke sembra lontana da questo tipo di approccio, e potrebbe usare il video come semplice sostituto della pellicola, ma in realtà si immerge completamente nelle possibilità manipolatorie di questa tecnologia ottenendo risultati solo apparentemente simili alle opere citate finora.

Le produzioni video di Shirley Clarke sono due, entrambe realizzate a colori nel 1978 e coreografate da Marion Scott: *Four Journeys into Mystic Time: Trans* e *Four Journeys into Mystic Time: One-Two-Three*<sup>9</sup>. Il primo video è una

<sup>9</sup> Entrambi i video sono disponibili nel cofanetto in versione Dvd e Blu-ray *The Magic Box. The Films of Shirley Clarke*, The Milestone Cinematheque.

ripresa in continuità di otto minuti di un solo della danzatrice Carol Warner ripresa all'interno di un teatro e illuminata dall'alto. Verso la metà dell'opera, lentamente, alla danzatrice viene applicato un effetto di scia che aumenta sempre di più. Il video è accompagnato da un brano atmosferico e suggestivo composto dal pioniere della musica elettronica Morton Subotnik<sup>10</sup>. Fin qui si tratta di elaborazioni presenti in opere già citate, ma Shirley Clarke interviene con il suo "occhio" cinematografico perché questo effetto non vuole ragionare sulle possibilità di intervento sull'immagine in tempo reale, ma avere un riferimento preciso. Alla fine del video l'effetto, grazie ai particolari movimenti della danzatrice, disegna intorno al suo corpo una figura luminosa molto riconoscibile: la *Serpentine Dance* di Marie Louise Fuller. L'omaggio alla pioniera del rapporto fra danza e luce è consapevole, e avviene attraverso una sorta di "passaggio di testimone" nel quale il video assume sia il ruolo di contenitore di memorie sia la funzione di potenziamento tecnologico dell'idea originale. Se nelle documentazioni cinematografiche la "danza serpentina" è ottenuta con l'ausilio di lunghi bastoni e pesanti costumi, qui basta manovrare un mixer video. Da una dimensione fisica a una leggera, liquida, fatta di energia e luce intrinsecamente legate al mezzo stesso. La tecnologia del futuro in questo video si presenta come indissolubilmente legata alla tradizione del passato.

*Four Journeys into Mystic Time: One-Two-Three* è una elaborazione in chroma-key di nove minuti di una sequenza coreografica eseguita da due danzatrici e un danzatore. Questi ultimi vengono presentati uno per uno come sagome bianche immerse in una palette che cambia continuamente colore, per poi apparire nel loro aspetto naturale. Incontratisi, i danzatori, sempre inseriti in una campitura cromatica cangiante, eseguono una sequenza che viene ripresa in continuità. La musica composta da Ernst Toch è un brano interamente sostenuto da un gruppo di voci che ritmicamente cantano un testo fatto di semplici parole, e contribuisce a dare all'opera un tono leggero e scanzonato. Per Shirley Clarke il chroma-key produce una dimensione ludica che viene costantemente svelata al pubblico. Se per esempio in Ed Emshwiller e in Doris Chase la camera è sempre fissa, in modo tale che i danzatori sembrano effettivamente inseriti in un ambiente, qui Shirley Clarke la muove in continuazione, e gli spostamenti relativi dell'immagine costituiscono una sorta di coreografia aggiuntiva che fa letteralmente volare i danzatori nello spazio colorato. Il risultato fortemente

<sup>10</sup> <http://www.mortonsubotnick.com/>.

bidimensionale di questo tipo di trattamento dell'immagine richiama un'estetica da collage dichiarato, e distrugge qualsiasi possibile risultato correttamente prospettico. I danzatori vengono catapultati in uno spazio astratto e come tali perdono peso e annullano qualsiasi coerenza gravitazionale. Il desiderio di svelare il trucco è palese e, paradossalmente, richiama il "patto di fiducia" che il teatro impone allo spettatore che deve accettare scenografie a vista, sfondi dipinti e tutto l'artificio presente sul palco. Certamente anche Ed Emshwiller e Doris Chase lavorano su un'estetica esplicitamente artificiale, ma qui il gioco nella sua apparente semplicità è più dichiarato, frutto di una scelta radicale di accostamento fra corpo e sfondo astratto.

### *Amy Greenfield*

Anche per Amy Greenfield il passaggio da pellicola a video impone degli scarti di linguaggio piuttosto significativi. La cineasta americana si avvicina al video come strumento che può liberarla dai vincoli di durata delle bobine cinematografiche, e quindi realizza delle opere che inizialmente si manifestano come esperimenti di ripresa di situazioni al contempo performative ed esperienziali sulla relazione fra uomo e donna. Nel video in bianco e nero e a colori del 1979 *Videotape for a Woman and a Man*<sup>11</sup> Amy Greenfield architetta una situazione piuttosto particolare: in una sala prove la cineasta, che anche in questo caso si mette in scena, e il danzatore Ben Dolphin improvvisano nudi alcune sequenze coreografiche che vengono riprese da un operatore, Hilary Harris, e da un'operatrice, Pat Saunders, anch'essi nudi, come si può vedere in alcuni momenti nei riflessi del grande specchio appoggiato a una parete. Per la quasi totalità del video che dura trentatré minuti i danzatori sono dentro la sala prove, per poi uscire e continuare a danzare fra le onde del mare, e rientrare in studio. Nel video viene dichiarata l'intimità che intercorre fra i due performer: si parlano, ridono, si incontrano, si scontrano, senza che questo, come avviene sempre nelle opere di Greenfield, produca un'atmosfera erotica. Il "doppio sguardo" che condivide la nudità dei soggetti ripresi si muove nello spazio improvvisando, cercando di seguire la coreografia e di addentrarsi allo stesso tempo nei dettagli dei corpi in azione. Gli operatori usano strumenti leggeri e poco ingombranti che li lasciano liberi di muoversi

<sup>11</sup> Tutte le opere di Amy Greenfield citate in questo paragrafo sono disponibili nel Dvd *Amy Greenfield. Cinema of the Body*, Eclipse Productions.

nello spazio e di avvicinarsi ai performer. Tutte le riprese sono effettuate rigorosamente a mano e restituiscono all'osservatore un senso di spontaneità. L'intimità innescata fra danzatori e operatori è possibile anche grazie al fatto che la tecnologia video è più portatile. Il sonoro dell'opera è una combinazione di audio in presa diretta e di testimonianze dei protagonisti registrate successivamente all'esperienza.

*Videotape for a Woman and a Man* è un esperimento di visione della naturalezza della nudità espresso come danza all'interno dello studio e scatenamento del movimento nell'ambiente naturale del mare, osservato da due sguardi, uno maschile e l'altro femminile, che documentano una situazione coreografica che è dichiaratamente un work in progress, un'improvvisazione, qualcosa di effimero e poco strutturato che solo il video può registrare nella sua natura imperfetta. In questi anni Marina Abramovic<sup>12</sup> e Ulay<sup>13</sup> presentano le loro performance relazionali, ma qui il tutto è in funzione dello sguardo elettronico: è uno spettacolo privato che diventa pubblico solo attraverso la registrazione video, ovvero il filtro dello sguardo dei due operatori, anch'essi spogliati e quindi in qualche modo "senza filtri". Anche l'audio contribuisce a presentare quest'opera come un esperimento sul quale i vari protagonisti ragionano liberamente attraverso l'intervento delle loro voci fuori campo.

Con un approccio simile Amy Greenfield realizza nello stesso anno un'altra opera in video a colori e in bianco e nero, *Bodysongs*<sup>14</sup> con una differenza importante: la cineasta non si mette in scena, opzione che si ripeterà anche nei video successivi, preferendo scegliere diverse coppie di performer nudi che eseguono brevi sequenze coreografiche, sia in studio sia all'aperto, strutturate in vari episodi alcuni muti altri commentati da brani musicali di Philip Glass e di Johann Sebastian Bach. Questa volta l'operatore è uno solo e si esercita in una serie di variazioni di ripresa, come concentrarsi sui dettagli o riprendere i corpi il più possibile per intero, usando la camera a mano. Come sempre succede nelle opere di Greenfield, l'esibizione del nudo è utile a mostrare una sorta di "radice pura" del corpo e quindi della danza, e al contempo sfiora una sorta di mitizzazione del corpo del danzatore che sfocia in una forma di edonismo che più o meno consapevolmente domina l'estetica dell'arte di questi anni, soprattutto nel campo della fotografia.

<sup>12</sup> <https://mai.art/>.

<sup>13</sup> <https://www.ulay.si/>.

<sup>14</sup> <https://vimeo.com/48085291>.

Lo sguardo di Amy Greenfield si rivolge altrove e soprattutto a forme di danza che affondano nella cultura pop e che possono essere considerate come espressione di una contemporaneità non strutturata da alcuna specifica tendenza coreografica, ma libera nel volersi esprimere attraverso il linguaggio del movimento del corpo nudo o seminudo. Nel 1998 realizza il video a colori *Light of the Body*<sup>15</sup> dove l'artista americana firma anche il montaggio. L'opera consiste nell'assemblaggio di una serie di riprese in cui la danzatrice di burlesque Francine Breen in topless manovra con le mani due oggetti luminosi in un grande spazio dal colore chiaro: alle sue spalle un videoproiettore trasmette immagini della performer medesima.

Il tema del corpo come energia, sotteso a tante opere di Amy Greenfield, qui esplose in tutta la sua visionarietà: il gioco delle luci in scena, la presenza del videoproiettore e il montaggio particolarmente ritmico trasformano questo video in un crescendo di soluzioni visive sincopate e in alcuni casi allucinatorie. Continue sovraimpressioni accavallano costantemente le immagini che vengono al contempo inserite in un'architettura di montaggio che segmenta sempre più velocemente la performance, arrivando alla fine del video a fare esplodere letteralmente le forme in un crescendo di ritmo e di luce. Se inizialmente Amy Greenfield è interessata alle lunghe durate concesse alle riprese video, ora si concentra sulla frenesia e l'iper-velocità che il montaggio elettronico può gestire più agevolmente della pellicola, arrivando a momenti in cui la danza e il montaggio producono immagini quasi astratte. La musica acustica di Marilyns Ernst crea un suo ritmo interno all'opera senza cadere nel cliché della sincronia, ma creando un lento crescendo che esplose solo nell'ultima parte.

Con un approccio simile Amy Greenfield realizza nel 2002 il video a colori *Wildfire*<sup>16</sup>, con la presenza delle performer burlesque Andrea Beeman<sup>17</sup>, Francine Breen, Bonnie Dunn e Cynthia Demoss. Il video è un omaggio a una figura che viene citata spesso nella storia della screendance: Marie Louise Fuller e la sua "danza serpentina". Il video inizia e finisce proponendo alcuni frammenti dei filmati in cui questa performance è eseguita da Annabelle Whitford Moore. Il nucleo centrale è costituito da una serie di immagini in cui le danzatrici nude si muovono in senso rotatorio, ricordando la tradizione dei dervisci, manovrando

<sup>15</sup> Estratto: <https://vimeo.com/2861607>.

<sup>16</sup> Estratto: <https://vimeo.com/73679482>.

<sup>17</sup> <http://www.enchantressofbioluminosity.com/>.

dei lunghi teli bianchi mentre vengono investite da fasci di luce colorata; alle loro spalle un grande videoproiettore trasmette immagini di falò accesi. Il video è musicato da un brano ritmico e sinfonico di Philip Glass. Anche in questo caso Amy Greenfield firma il montaggio del video, composto da una tessitura complessa di sovraimpressioni che preludono all'esplosione di luci e colori del finale. In alcuni casi i movimenti delle performer sono elaborati in reverse, e la già complessa situazione del set viene ulteriormente stratificata dalle dissolvenze incrociate. I colori sono accesi e richiamano la ricchezza cromatica delle coreografie originali di Louise Fuller. Ancora un volta i corpi danzanti diventano forme di luce in movimento, energia pura esaltata dalle possibilità di montaggio della tecnologia video.

### *Philippe Baylaucq*

Fra gli autori di screendance che dalla tecnologia cinematografica si avvicinano a quella video anche Philippe Baylaucq è tra i più sorprendenti. Il regista di *Lodola* sceglie di collaborare ancora con il coreografo José Navas per realizzare nel 2011 *ORA*<sup>18</sup>, un'opera a colori in 3D stereoscopico della durata di quindici minuti realizzata grazie a una particolare tecnologia di ripresa con telecamere a scansione termica. Questi strumenti visualizzano solo soggetti o oggetti che emettono una radiazione di calore, esaltando la loro luminosità e visibilità a seconda della loro temperatura. Siamo nell'epoca in cui il video è diventato digitale e le immagini sono in alta definizione. L'opera inizia mostrando alcune immagini sfocate che sembrano degli organismi cellulari che si uniscono e si separano: compare un corpo maschile a torso nudo, sdraiato e ripreso dall'alto, che si solleva mostrando la "macchia di calore" che lascia sulla superficie. Un gruppo di danzatori e danzatrici ripreso frontalmente attraversa uno spazio nero. I loro corpi seminudi visualizzati con questa tecnologia evidenziamo le parti più o meno calde dei singoli arti. Il gruppo si sdraia a terra e rotola verso una superficie che sembra una grotta fatta di materiale metallico: i performer si alzano e toccano la superficie, illuminandola con il loro calore. La camera segue i movimenti dei danzatori e delle danzatrici con carrellate fluide, alternando riprese in campo totale a mezze figure e primi piani. Ora comincia una parte più ritmica dove i corpi si esibiscono lasciando scie di calore al loro passaggio: vengono ripresi dall'alto mentre

<sup>18</sup> [https://www.nfb.ca/film/ora\\_en/](https://www.nfb.ca/film/ora_en/). Nel link è disponibile la versione 2D. Qui è invece visionabile il making of del video: <https://vimeo.com/30399365>.

compiono delle evoluzioni che disegnano un cerchio luminoso sul terreno, infine eseguono una coreografia ritmica in un suggestivo spazio dove il pavimento e il soffitto sono lastre di specchi che riflettono e moltiplicano la loro immagine. Il video è sonorizzato da un brano di musica sinfonica composto da Robert Marcel Lepage<sup>19</sup>.

Le riprese originariamente in bianco e nero sono state colorate successivamente con una serie di gradazioni di tinte sature sia calde sia fredde che cambia con fluidità durante lo svolgimento dell'azione. Come vedremo più avanti, il riferimento alla pittura diventa quasi costante in molta videodanza che usa il video digitale e le sue possibilità di trattamento in fase di post-produzione. In questo caso il color grading è particolarmente suggestivo grazie al fatto che ogni corpo ha la propria temperatura, per cui le figure dei danzatori acquistano gradi di intensità luminosa differenti, apparendo come dei corpi di luce, esseri sovranaturali dotati di una loro fisicità eppure quasi semitrasparenti. Philippe Baylaucq è interessato a mostrare l'energia vitale che promana dai corpi e che può riconfigurare lo spazio, donando luce al metallo, imprime orme luminose sul terreno e infine rifrangendosi potenzialmente all'infinito nella sala degli specchi del finale.

“Ora” in latino significa margine, estremità, limite, orlo: la questione del rapporto fra corpo e spazio è centrale in tutta la screendance, ma qui è il perno attorno al quale ruota tutta l'opera: questi corpi luminosi, primitivi, alieni e vitali stanno sondando spazi al limite, illuminandoli con il loro calore, rendendoli visibili allo spettatore grazie alla loro presenza e ai loro movimenti. Nonostante apparentemente questo video sembri lavorare sul solco della tradizione di quella screendance che trasforma i corpi in segni astratti, in realtà in questo caso la celebrazione dell'energia e al contempo della fisicità dei corpi propongono immagini in cui i performer sono creature presenti, la cui sostanza è mutata ma non il loro peso, il loro volume. Le orme che disseminano sul pavimento sono la testimonianza non solo di un passaggio, ma di una sorta di potenza che domina lo spazio.

L'ultima sequenza nella sala degli specchi crea livelli visivi particolarmente suggestivi, perché si vedono contemporaneamente i performer riflessi sul soffitto e sul pavimento, creando visionarie composizioni di immagini in cui si perde la coerenza fra alto e basso, una suggestione visiva che Baylaucq aveva

<sup>19</sup> <http://rmlepage.com/>.

già sperimentato nel suo mediometraggio precedente, *Lodola*. In questo caso il senso di vertigine è controllato dalla simmetria che domina la composizione finale nella quale i corpi si moltiplicano creando ulteriori zone luminose che si rifrangono nel buio circostante. Anche in quest'opera l'autore esplora atmosfere ancestrali, quasi archetipali, sondando la perenne lotta fra luce e buio, freddo e caldo, rappresentato da un gruppo di danzatori, quasi una tribù, che attraversa spazi vuoti e neri diffondendo la loro energia vitale.

### *Videoarte e videodanza*

La videodanza nasce insieme alla videoarte e costituisce una sorta di corrente parallela costante. La presenza del corpo danzante attraversa molta produzione realizzata da videoartisti che si sono concentrati in questo particolare linguaggio o che lo hanno attraversato come una necessaria tappa da sperimentare. La videodanza recupera alcune istanze già testate dal cinema di danza sviluppandole ulteriormente e ne crea delle nuove, grazie anche al progresso tecnologico che aumenta le possibilità di intervento sull'immagine. La linea narrativa sarà sfruttata da quelle esperienze che, con l'avvento dell'HD, cambiano formato per proseguire la propria personale estetica, mentre la linea astratta, come abbiamo già visto nelle esperienze di Ed Emshwiller e Doris Chase, scopre nell'elettronica la sua tecnologia privilegiata e inevitabilmente cambia forma. Il corpo ora è parte integrante della tessitura del magma video e, grazie al *chroma-key*, può abitare luoghi virtuali perché condivide la stessa sostanza dell'immagine elettronica: diventa frequenza pura, energia, luce in movimento. Ma col tempo alcuni videoartisti si sganciano da questa presa di posizione estetica per architettare altre visioni del corpo danzante, sperimentando sempre più che cosa il performer può diventare dentro la dimensione del video.

### *Charles Atlas*

Ritorna il duo Charles Atlas-Merce Cunningham con una vera opera "for camera", dove il corpo e la macchina-video dialogano interattivamente per costruire una iper-danza possibile solo grazie alla tecnologia, e dove la coreografia è costruita appositamente per il video. Si tratta di un'opera a colori del 1976 fondamentale per la storia della videodanza, una sorta di compendio di quello che il *chroma-key* può fare con un corpo danzante: *Blue Studio-Five Segments*, della durata di quindici minuti.

Charles Atlas decide di svelare in maniera esplicita lo strumento del chroma-key mostrando come prima immagine lo studio vuoto con le pareti foderate di blu. È il luogo delle infinite mutazioni possibili della macchina-video che si presenta come involucro vuoto, inerte fino a quando non ospita un corpo danzante. Merce Cunningham esegue una sequenza coreografica inserito in una palette blu (esattamente il colore della stanza) che gradualmente viene invasa da disturbi elettronici. Di profilo e a corpo intero vola su una strada. Ora è sospeso in una campitura bianca e duetta con un suo clone rappresentato da una silhouette nera. Compare sempre a figura intera mentre danza sulle riprese in bianco e nero di prove di uno spettacolo della sua compagnia. Viene frammentato non solo da soluzioni di montaggio elettronico ma da uno specchio situato nello studio che riflette la sua immagine. Infine, in un crescendo virtuosistico, danza con una serie di cloni, ognuno vestito in modo differente, a formare una coreografia virtuale, sullo sfondo dello studio vuoto. Il magma sonoro astratto combina varie fonti quali le voci di John Cage e dell'artista Jasper Johns, rumori elettronici e musiche distorte.

Charles Atlas presenta lo studio blu come il nuovo palco teatrale per coreografie elettroniche create in sinergia fra il corpo e la macchina-video. Questo video precede di due anni l'opera di Shirley Clarke *Four Journeys into Mystic Time: One-Two-Three* ed è probabile che la cineasta americana abbia attinto qualche riferimento, come l'atteggiamento ludico e dichiaratamente artificiale che in *Blue Studio-Five Segments* si manifesta soprattutto nel tentativo, consapevolmente riuscito, di inserire il corpo di Cunningham in paesaggi ripresi dal vero ottenendo immagini anti-realistiche. In questi anni il chroma-key viene usato soprattutto in televisione per eliminare le scenografie fisiche e introdurre i personaggi televisivi in sfondi di ambienti ripresi dal vero per simulare un risultato il più possibile verosimile. Successivamente questo strumento diventa il cardine di molti effetti speciali cinematografici per creare composizioni visive che vogliono ingannare lo spettatore. Qui il chroma-key è invece utilizzato per ottenere risultati totalmente anti-naturalistici; è un collage esplicito, la giustapposizione puramente grafica di due dimensioni: il corpo da un lato e lo spazio dall'altro. Merce Cunningham che vola su strade, montagne e paesaggi urbani, oltre a denunciare ulteriormente allo spettatore l'artificialità del risultato e la presenza di un trucco tecnologico, produce immagini ironiche e in un qualche modo autoironiche.

La trasformazione del corpo in silhouette monocromatica è un procedimento visivo che dal cinema di danza viene naturalmente traslato nella videodanza, e qui ha lo scopo di mostrare simultaneamente il Cunningham “reale” duettare con il suo doppio elettronico, un’intuizione che verrà ripresa in molta videodanza e anche nel film di Twyla Tharp *The Catherine Wheel* del 1983, dove il doppio è una figura in computer grafica. Questo duo è realizzabile solo grazie all’intervento del video e soprattutto al fatto che questa situazione visiva è gestibile in tempo reale: durante questa sequenza il “vero” Merce Cunningham guarda costantemente un punto fuori campo dove è posizionato un monitor che gli mostra il risultato finale. In questo modo il coreografo calibra i suoi movimenti per interagire nel modo più efficace con il suo clone elettronico, creando quindi una vera e propria coreografia in diretta.

La facilità con la quale la tecnologia elettronica può gestire dimensioni visive anche complesse in tempo reale agevola il fenomeno dell’utilizzo del video in scena durante gli spettacoli di danza, possibilità che Merce Cunningham è fra i primi a sfruttare. Al contempo la suggestione della moltiplicazione del corpo del performer ha un antecedente preciso: *L’homme orchestre* realizzato da Georges Méliès nel 1900, dove il regista si mette in scena e si moltiplica per suonare uno strumento musicale specifico e trasformarsi, come suggerito dal titolo, in un uomo-orchestra. Molta videoarte riscopre l’estetica combinatoria del regista francese e si sente affine al pre-cinema, quello “stato nascente” della settima arte in cui tutto era ancora possibile. La fascinazione nei confronti della preistoria degli effetti speciali del cinema degli esordi e in particolare delle opere di Georges Méliès non rappresenta solo un riferimento vintage ma l’adozione di un’estetica anti-realistica, dove il senso del meraviglioso e del gioco prendono il sopravvento su qualsiasi tentativo di rappresentazione coerente dell’orizzonte del visibile che può essere completamente riconfigurato, in maniera visionaria, grazie alla tecnologia.

L’annullamento dello spazio è un altro elemento che la videodanza ricava dalle sperimentazioni del cinema di danza, aggiungendo possibilità in più: al di là dell’utilizzo di palette monocromatiche gli sfondi in questo video si riferiscono spesso al “rumore” dell’immagine determinato dall’assenza di segnale, uno dei tanti incidenti tecnologici che si trasformano in immagini utili a descrivere la dimensione vuota, ma sempre in movimento, iperattiva e caotica dell’immagine video. Il “nulla” elettronico pulsa, vibra, è una dimensione comunque dominata dal movimento, come i corpi che danzano al suo interno.

A differenza di altri videoartisti, Charles Atlas usa una gamma cromatica di colori più misurata e in alcuni casi fredda, anche perché l'atmosfera generale del video vuole trasmettere un senso di futuro tecnologico algido.

L'ultima parte del video riprende un uso più tradizionale del chroma-key che determina una situazione visiva paradossale. I cloni di Merce Cunningham che affollano lo studio blu sono posizionati nella giusta prospettiva e dimensione, ma, appunto: lo spettatore vede il danzatore moltiplicato per cinque creare una coreografia "per la camera" che rompe qualsiasi coerenza spazio-temporale per proporre una visione futuribile della danza. Curiosamente Ed Emshwiller sperimenta la medesima intuizione nel suo *Self Trio* lo stesso anno di quest'opera. Evidentemente alcune suggestioni sono nell'aria.

Bisogna aspettare il 2015 prima che Charles Atlas produca un'opera totalmente sganciata da un intento di documentazione: si tratta del video a colori *What Does Unstable Time Even Mean*.<sup>20</sup>, della durata di cinque minuti e coreografato da Rashaun Mitchell e Silas Riener<sup>21</sup>. Il progetto nasce come video fruibile sia in versione 3D stereoscopica sia bidimensionale. Un danzatore e una danzatrice vestiti con abiti che li fanno sembrare robot meccanici si esibiscono in uno spazio neutro dove il pavimento è fatto di fumo bianco. I performer sono circondati da una fila di fari che li illuminano. Nell'ultima parte dell'opera lo schermo viene diviso prima in due poi in quattro parti per offrire una visione simultanea alla coreografia. Il video è sonorizzato da un cupo brano di musica elettronica di Eric Holm<sup>22</sup>. Charles Atlas utilizza un armamentario di effetti analogici, consapevolmente vintage, che moltiplica e deforma i corpi dei performer, immergendo lo spettatore in una sorta di visione fantascientifica polverosa, dove futuro e passato si fondono indissolubilmente.

### *Nam June Paik, Shigeko Kubota*

Nam June Paik<sup>23</sup> è uno degli esponenti più importanti del movimento della videoarte americana e internazionale, un artista sempre attento a quelle forme d'arte che lavorano col tempo, e quindi la musica e la performance.

<sup>20</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=v2b96EiEFj0>.

<sup>21</sup> <http://www.rashaunsilasdance.com/>.

<sup>22</sup> <https://ericholm.bandcamp.com/>.

<sup>23</sup> <https://web.archive.org/web/20041015061902/http://www.paikstudios.com/>.  
<https://njpac-en.ggcf.kr/nam-june-paik>.

Intriso dello spirito neo-dadaista del gruppo Fluxus<sup>24</sup>, il videoartista sudcoreano crea sodalizi con molti esponenti dell'arte del suo tempo, come Merce Cunningham, John Cage, Julian Beck e Judith Malina (fondatori del gruppo teatrale Living Theater), Allen Ginsberg<sup>25</sup> e Allan Kaprow<sup>26</sup>. La rappresentazione e la rielaborazione elettronica del corpo e dei suoi movimenti sono temi costanti in tutte le sue opere. Una parte della vastissima produzione di Nam June Paik consiste in opere che adottano apparentemente il linguaggio del documentario per trasformarsi in omaggi personali alle figure citate prima realizzati con un linguaggio al contempo tradizionalmente reportagistico e sperimentale. Questi pseudo-documentari spesso associano due personaggi grazie all'assonanza del loro nome.

Nel 1978 realizza il video a colori e in bianco e nero *Merce by Merce by Paik*, un video di ventisette minuti dove vengono correlate le figure di Merce Cunningham e di Marcel Duchamp, il nume tutelare di gran parte dell'arte d'avanguardia statunitense del dopoguerra. Nam June Paik compone questi omaggi video ricorrendo anche a materiali altrui che vengono inseriti integralmente o rielaborati: in questo caso l'opera è divisa in due parti: la prima presenta la versione originale di *Blue Studio-Five Segments* di Charles Atlas mentre la seconda, *Merce and Marcel* è firmata da Nam June Paik in tandem con l'artista Shigeo Kubota<sup>27</sup> e occupa gli ultimi undici minuti del video.

Nam June Paik irrompe dopo la sperimentazione rigorosa di Charles Atlas sfoderando fin da subito il suo spirito irriverente e mostrando l'immagine di una spogliarellista che danza su una musica rock e che viene rielaborata ritmicamente con una serie di effetti di colorazione e con l'intervento di scie luminose. Subito dopo un bambino moltiplicato dal feedback su sfondo nero gattona sorridendo, mentre una scritta in sovrapposizione occupa il centro dello schermo: «Is this dance?». Come spesso avviene nella produzione di Paik dietro l'apparente atmosfera di gioco si nascondono questioni di sostanza: quindi l'artista pone allo spettatore una domanda fondamentale: l'esibizione di una spogliarellista e di un bambino che gattona possono essere danza? La risposta, in maniera provocatoria, non si fa attendere e compare un'altra scritta: «Yes, maybe... Why not?!?».

<sup>24</sup> <http://www.fluxus.org/>.

<sup>25</sup> <https://allenginsberg.org/>.

<sup>26</sup> <http://thelegacyofallan kaprow.org/>.

<sup>27</sup> <http://www.shigekokubotavideoartfoundation.org/>.

Nam June Paik fin da subito crea un piccolo inganno perché apparentemente sembrerebbe che sì: una spogliarellista e un bambino che gattona possono essere danza, ma entrambi questi eventi vengono rielaborati dall'immagine elettronica che li trasforma e amplifica i loro movimenti. La mediazione tecnologica e l'intervento delle possibilità metamorfiche del video permettono a movimenti di varia natura, anche quotidiani, di trasformarsi in danza. Due danzatori di colore vestiti con costumi degli anni Venti si esibiscono in *chroma-key*, inseriti in immagini di onde che si infrangono su scogliere, in una coreografia jazz accompagnati da una musica d'epoca. La scritta in sovraimpressione ci avverte che «This is dance». Una visione dall'alto delle strade di New York invase dai taxi introduce nuovamente la domanda posta all'inizio del video «Is this dance?» alla quale Paik dà una risposta più assertiva: «It's taxi dance». Il gioco continua associando realtà "coreografiche" molto lontane fra loro: due danzatrici popolari russe, sempre rielaborate elettronicamente, si esibiscono in uno studio accompagnate dalla scritta «This is dance»; subito dopo un montaggio velocissimo di scene da film di Kung-Fu provoca sempre la stessa domanda «Is this dance?», alla quale Paik risponde con «Inscrutable dance?».

Compaiono frammenti di interviste televisive di Marcel Duchamp che vengono rimontate in maniera frammentata e casuale, in modo tale che il senso del discorso originale sia completamente frantumato, anche se si insiste su un passaggio in cui all'artista viene chiesto se secondo lui sia possibile invertire il senso del tempo. Questo breve montaggio serve a introdurre il doppio ritratto che Nam June Paik vuole rappresentare. Alcune brevi sequenze artificialmente narrative introducono la presenza di Merce Cunningham mentre incontra il famoso gallerista Leo Castelli<sup>28</sup> per discutere di una mostra. La messa in scena è dichiarata ed elaborata con vari effetti di velocizzazione e di reverse. Dopo alcune rapide immagini in cui alcuni danzatori e Merce Cunningham stesso vengono trattati elettronicamente, vediamo l'immagine in bianco e nero del presentatore televisivo che si siede per iniziare a intervistare Marcel Duchamp, e subito dopo a colori il medesimo intervistatore, invecchiato, intervistare Merce Cunningham in uno studio dove al centro dell'inquadratura c'è un televisore che sta trasmettendo l'intervista a Duchamp, mentre un testo sovraimpresso recita «Dance of

<sup>28</sup> <https://www.castelligallery.com/>.

time. Time reversible and irreversible». Alla fine un rapido montaggio di immagini, tra cui quelle della bara di Marcel Duchamp, interrompe piuttosto bruscamente l'opera.

Nam June Paik pone a sé stesso e allo spettatore una domanda fondamentale: che cos'è la danza oggi? E ancora: che cos'è la danza filtrata dalle immagini in movimento? Fedele alle istanze sperimentali dalle avanguardie cinematografiche, l'artista sudcoreano offre risposte molteplici e provocatorie: gli oggetti ripresi con la camera possono essere una coreografia, come la "taxi dance"; l'articolazione delle immagini nel tempo stesso, rappresentata principalmente dal montaggio, può generare una danza di immagini, come l'assemblaggio apparentemente casuale delle interviste di Marcel Duchamp o, secondo una logica cara a Bruce Conner, il found footage pop dei film di Kung-Fu. Ma qui non si parla solo di possibilità assimilabili alla tradizione cinematografica, perché esiste un'altra tecnologia: il video. Quindi gli effetti elettronici applicati al bambino e alla spogliarellista contribuiscono a creare possibili coreografie, e la capacità del video di scavare nei ricordi dell'archivio audiovisivo rappresentato dalla televisione permette di invertire il senso del tempo, e di creare quindi una danza di memoria, dove il tempo stesso può trasformarsi in un coreografo: «Dance of time».

Per Nam June Paik con il video tutto è danza: il caos, il caso, la memoria, le elaborazioni, il montaggio, il movimento stesso degli oggetti ripresi possono diventare coreografie del futuro. In questo senso Marcel Duchamp e Merce Cunningham non sono altro che due "motori" (il primo concettuale, il secondo operativo) di un movimento perpetuo che già è intrinseco nell'immagine elettronica: basta solo avere la consapevolezza di attivarlo nel modo giusto.

### *Marc Caro*

Marc Caro è un artista poliedrico che abbiamo già incontrato nel capitolo precedente in vari ruoli: fumettista, videoartista, scenografo, creatore di costumi e attore, presente in varie produzioni di Régine Chopinot, Philippe Decoufflé e Jan Kounen. Marc Caro è anche il co-regista di alcuni lungometraggi realizzati insieme a Jean-Pierre Jeunet<sup>29</sup>. Realizza due opere di videodanza a colori con la coreografia di Régine Chopinot: *Rude Raid* nel 1985 e

<sup>29</sup> <http://www.jpjeunet.com/>.

*Le défilé*<sup>30</sup> nel 1986. Come nei cortometraggi di danza realizzati da Régine Chopinot, anche in questo caso in entrambi i video i costumi sono realizzati da Jean-Paul Gaultier. Régine Chopinot, Philippe Decouflé e Marc Caro lavorano in questi anni con estetiche molto simili, con interscambi continui e fecondi nel costruire un immaginario cyberpunk spesso grottesco.

In *Rude Raid* il coprotagonista dei performer è ancora una volta il chroma-key e la sua capacità di inserire i corpi danzanti in sfondi ambientali apparentemente coerenti con la scena. Il video è la rappresentazione della battaglia fra una serie di personaggi che, soprattutto grazie ai loro costumi, assomiglia molto ad alcune figure tipiche dei fumetti fantascientifici di Jean Giraud (Moebius)<sup>31</sup>, uno dei fondatori della rivista di fumetti «Métal Hurlant» per la quale lavora anche Marc Caro. L'atmosfera sci-fi è anche confermata dalla scelta di alcuni sfondi 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 prospettiva coerente ma così facendo diventano eccessivamente sfocate, 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 aumentando ancor di più il senso di ridicolo, e in alcuni casi nostalgico, di tutta l'operazione e di consapevole derisione dei cliché di un certo tipo di cinema di fantascienza.

*Le défilé* lavora sulla stessa estetica limitando molto l'uso degli effetti elettronici: l'opera è girata in pellicola e montata in video e usa un linguaggio più simile a quello del cinema di danza. Breve e fulminante, questa opera di cinque minuti visualizza una sfilata di danzatori che su una passerella metallica mostra costumi avveniristici e complessi. La colonna sonora assemblata con una serie di brani del gruppo sperimentale The Residents<sup>32</sup> conferisce all'opera un'atmosfera surreale e comica.

<sup>30</sup> <https://www.numeridanse.tv/en/dance-videotheque/le-defile-clip?s>.

<sup>31</sup> <https://www.moebius.fr/>.

<sup>32</sup> <https://www.residents.com/>.

La breve incursione nel mondo della videodanza da parte di Marc Caro testimonia il processo di alcuni videoartisti di allontanamento da un'estetica che tende a rendere il corpo del danzatore un elemento astratto, a favore di un approccio più descrittivo, dove la coreografia viene in un qualche modo conservata. Se per quello che riguarda il cinema di danza subentrano estetiche più narrative, per quello che riguarda la videodanza la tendenza che si diffonde maggiormente, pur con tutte le eccezioni del caso, consiste nell'approfondire e sfruttare a fondo le possibilità offerte dal chroma-key, reinterpretando l'oggetto-danza in modo anche surreale, visionario o grottesco, ma mantenendo la riconoscibilità della presenza di una coreografia.

### *Robert Cahen*

Robert Cahen<sup>33</sup> è uno dei pionieri più importanti della videoarte francese. Riconosciuto internazionalmente soprattutto per la sua opera "single screen", come molti artisti degli esordi della storia della videoarte, dopo aver esplorato le possibilità di generazione di immagini astratte della tecnologia video introduce l'elemento del corpo e soprattutto del paesaggio. Le elaborazioni sulle quali Robert Cahen si concentra vogliono trasformare il visibile in una realtà trasparente, sfilacciata, densa di colori che ricordano la qualità della pittura. Manovrare il tempo dell'immagine è un'altra possibilità molto sfruttata e si esplica nel ricorso a montaggi fluidi, pieni di dissolvenze, slow-motion e reverse. Il rapporto con la musica è un elemento importante che crea atmosfere sospese, in alcuni casi pieni di suspense. Negli anni il videoartista francese sviluppa un notevole interesse nei confronti della danza. Le sue opere più significative sono due, entrambe a colori: *Parcelle de ciel*<sup>34</sup> del 1987 con la coreografia di Susan Buirge<sup>35</sup> e *Solo*<sup>36</sup> del 1989 con la coreografia di Bernardo Montet, già protagonista di *Pas de ciel* di Téó Hernández. Robert Cahen rappresenta un'interessante eccezione all'estetica che si sta diffondendo in questi anni perché nelle sue opere non usa mai il chroma-key.

<sup>33</sup> <http://robertcahen.com/>.

<sup>34</sup> <http://robertcahen.com/films-videos-fr#/parcelle-de-ciel/>. I video di Robert Cahen sono disponibili nel libro-Dvd Sandra Lischi, *Il respiro del tempo. Cinema e video di Robert Cahen*, Pisa, ETS, 1991, 1998, 2009.

<sup>35</sup> <https://www.cirm-manca.org/fiche-artiste.php?ar=94>.

<sup>36</sup> <http://robertcahen.com/films-videos-fr#/solo-fr/>.

*Parcelle de ciel* è un'opera esemplare di come una documentazione possa diventare un lavoro autonomo di videodanza. La coreografia di Susan Buirge viene ripresa con una serie di inquadrature frontali su un palco totalmente nero. Le immagini vengono elaborate in modo tale che i movimenti dei performer creino delle scie luminose sullo schermo e i corpi stessi diventano figure umbratili, semitrasparenti grazie a un trattamento che svela la natura frequenziale delle immagini elettroniche, che nei titoli di coda viene definito "effets oscilloscopiques". Queste linee luminose che riconfigurano la forme dei danzatori fino quasi a trasformarli in masse astratte sono di un livido blu mentre i corpi sono illuminati da una luce calda e ambrata, in modo tale che sia dichiarata la sovraimpressione fra la figura reale e la sua reinterpretazione elettronica. In questo modo la natura fisica dei danzatori si trasforma in una materia liquida o gassosa: come suggerisce il titolo, sembrano nuvole che cambiano continuamente forma, un "frammento di cielo". Tutti questi effetti si attivano solo se il corpo del danzatore si muove e, a seconda della velocità dei loro movimenti, accrescono il loro impatto sulle forme originali. In definitiva è il movimento della danza a provocare la presenza o meno di queste elaborazioni: Cahen in questo modo crea un legame inscindibile fra corpo, movimento e la loro rielaborazione elettronica.

Alternando piani totali a riprese ravvicinate, il montaggio lavora costantemente sullo slow-motion e sul reverse ricreando una sua personale coreografia all'interno dei movimenti originali. Robert Cahen si spinge anche oltre e in alcuni momenti blocca totalmente l'immagine, mostrando allo spettatore una sorta di fotografia, dove l'occhio può soffermarsi sui dettagli delle posizioni dei corpi e del loro trattamento elettronico. L'artista è stato anche un fotografo prima di cominciare a lavorare con il video, e i fermo-immagine che usa in questa sezione non possono non ricordare gli effetti delle fotografie realizzate con pose lunghe. Pascal Baes nelle sue opere dinamizza questo effetto tramite il time-lapse. Qui Robert Cahen consapevolmente cita un medium del passato simulato da una tecnologia nuova: il video, che conferisce un suo movimento autonomo e originale a quel procedimento fotografico. Se con la pellicola bisogna comunque ragionare fotogramma per fotogramma, il video sfrutta il suo flusso continuo di energia per creare un risultato che appare identico alla tecnica fotografica ma è in realtà il frutto di un'elaborazione sul movimento che già di per sé è dinamica, che non ha bisogno di ulteriori procedimenti. Paradossalmente per il video il massimo della forzatura possibile è bloccare il suo

flusso perpetuo, e non a caso il videoartista francese effettua i fermo-immagini su forme altamente processate, per mostrare quanto movimento ancora c'è nella fissità di quegli istanti di danza paralizzati.

La coreografia originale viene così totalmente dissolta in un magma fluido in cui figure, riconoscibili solo grazie al loro movimento, emergono dal nulla per immergersi di nuovo nel nero dello sfondo. La musica alterna brani di Charles Ives, Anton Webern, Henry Purcell e Johann Sebastian Bach, creando di volta in volta atmosfere avvolgenti, sospese e in alcuni casi di inquietante attesa. L'opera a suo modo ipnotica invita lo spettatore a immergersi per sedici minuti in un mondo di fantasmi che danzano una coreografia spettrale che emerge da un altro mondo.

*Solo* è una breve opera di quattro minuti realizzata esclusivamente per il video. Bernardo Montet è solo in una grande arena e si esibisce in una coreografia dove ampi gesti si alternano a posizioni contratte. Qui Cahen elabora le inquadrature frontali con degli effetti di sfilacciatura dei movimenti e di deformazione dell'immagine che sembra essere riflessa in uno specchio d'acqua, ma si concentra fondamentalmente sul montaggio, interrompendo in continuazione la fluidità della performance con dei fermo-immagine, presentando in reverse intere piccole sequenze e rallentando costantemente la durata originale della coreografia. La musica originale composta da Michèle Bokanowski alterna suoni elettronici sospesi a esplosioni orchestrali, immergendo lo spettatore in uno stato di tensione che non si scioglie. Comunicare, soprattutto grazie al legame fra musica e immagini, un'atmosfera di suspense è un elemento tipico dell'estetica di Robert Cahen, così come sviluppare una serie di suggestioni che lo spettatore può liberamente interpretare: in questo video emerge chiaramente il tema della solitudine, ma l'ambientazione e il costume di Bernardo Montet possono anche richiamare la presenza dell'arena deserta della corrida dove il torero combatte contro se stesso, o il ricordo distorto di questo evento. Il tema del corpo come portatore di memoria si accavalla a quello dell'immagine elettronica come contenitore di ricordi, come archivio dove può liberamente svolgersi la "danza del tempo" evoca da Nam June Paik. La sfilacciatura delle immagini, l'esaltazione della tessitura elettronica delle forme, lo slow-motion e gli "incidenti" temporali che costellano le opere di Robert Cahen vogliono creare un mondo fatto di memoria e di sogno, due dimensioni strettamente intrecciate e inevitabilmente rappresentate dalla presenza di corpi danzanti che diventano vascelli in grado di trasportare lo spettatore da un mondo all'altro.

*Cathy Vogan*

Cathy Vogan<sup>37</sup>, irlandese di nascita, è una videoartista e professionista dell'audiovisivo che vive e lavora in Australia. I suoi lavori sono il frutto di una combinazione sotto forma di collage in movimento di varie fonti visive e anticipa l'estetica della post-produzione e del compositing che incontreremo più avanti. Autrice di un numero molto vasto di opere, realizza due lavori di videodanza finanziati da partner produttivi francesi e inglesi: *Electronik Kāma Sūtra*<sup>38</sup> nel 1989, con la coreografia di Jean Marc Matos<sup>39</sup> e *Methuselab*<sup>40</sup> nel 1992, con la presenza del danzatore Ernest Berk. Anche in ambito video dalla fine degli anni Ottanta la maggior parte delle produzioni più significative risiede in Europa.

*Electronik Kāma Sūtra* è un breve video di tre minuti che inizia con l'immagine della danzatrice Anne Marie Brun, vestita da massaia e inserita con il chroma-key in una fotografia sbiadita di una cucina, che attacca alla presa di corrente la spina dell'aspirapolvere: improvvisamente la protagonista si trasforma in una danzatrice indiana e l'aspirapolvere in un coloratissimo robot. L'opera diventa una sorta di video musicale delirante dove la danzatrice interagisce con il robot-aspirapolvere simulando posizioni sessuali. Il corpo della protagonista vola sullo schermo e gli sfondi citano direttamente alcune illustrazioni tradizionali del Kāma Sūtra indiano. Il montaggio, tramite continue tendine ed effetti mirror, crea complessi collage di immagini in movimento che in alcuni momenti spaccano le forme, mentre i gesti della danzatrice sono messi in loop o velocizzati. Caustico e irriverente come alcune opere di Nam June Paik, il video vuole rappresentare una sorta di Kāma Sūtra occidentale moderno, dove l'immaginario erotico si esplica nel rapporto fra una figura femminile e un oggetto che, per quanto trasfigurato, rimane pur sempre un elettrodomestico casalingo.

Lavorando su atmosfere ben diverse Cathy Vogan realizza *Methuselab*, un omaggio di venti minuti a Ernest Berk, un danzatore di origine tedesca che all'epoca della realizzazione del video ha ottantacinque anni. In generale sia nella danza sia nella screendance è molto raro assistere a opere che affrontano il tema della vecchiaia e che espongono corpi anziani. Tutto il video è

<sup>37</sup> <http://www.vogania.com/>.

<sup>38</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=o91P7JvEtL0>.

<sup>39</sup> <http://www.jamescarles.com/centre/jean-marc-matos/>.

<sup>40</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=weMv7Y1oP-U>.

modulato attraverso il dialogo fra il corpo nudo di Ernest Berk e un albero secolare. Le prime immagini dell'opera mostrano il tronco visualizzato nel suo ambiente naturale e sovrainpresso a nuvole bianche che attraversano il cielo. Ernest Berk si presenta nudo, accovacciato in uno spazio nero accanto a un frammento del tronco, raccontando in modo sereno e sorridente il cambiamento del suo corpo e la progressiva somiglianza del suo aspetto fisico con quello dell'albero. Il danzatore parla liberamente anche della sua sessualità, mostrando il suo pene e mettendolo in contatto con la superficie del tronco. Questi due livelli visivi vengono alternati a momenti in cui il danzatore, a volte in sovrainpressione a volte in *chroma-key*, danza nudo inserito in immagini di tronchi deformati elettronicamente in modo tale da sembrare forme sinuose e morbide. Il video lavora su un'atmosfera meditativa e in alcuni casi solenne, tranne un momento in cui l'animazione grafica di un orologio sovrainpresso su una serie di veloci immagini dei dettagli del corpo del danzatore e del tronco d'albero, montata a tempo con lo scandire dei secondi, interrompe drammaticamente il corso dell'azione. La musica alterna momenti elettronici ambientali composti da Cathy Vogan e Tim Otto, e brani di Kurt Weill<sup>41</sup> e Chet Baker<sup>42</sup>.

Le immagini della natura e la nudità del personaggio comunicano un'atmosfera primordiale che viene evocata anche dalla suggestione del titolo che cita il nome di uno dei grandi patriarchi biblici morto vecchissimo nell'anno del Diluvio Universale. Ma il discorso qui si concentra sul diventare vecchi ed essere consapevoli del fatto che i cambiamenti del proprio corpo non fermano la danza. Ernest Berk balla comunque, coadiuvato dalle immagini video di contorno che costruiscono un palco virtuale attorno a lui, si esprime attraverso il corpo con gesti semplici che entrano in relazione con le forme sovrapposte elettronicamente. Intenso e toccante, questo video è la più grande celebrazione della vitalità del corpo, giovane o vecchio che sia, che un'opera di *screendance* sia mai riuscita a esprimere. La morte soggiace come controcanto sotto forma di orologio inesorabile che scandisce il tempo, ma diventa un gioco di immagini contro il quale serenamente il corpo non può fare nulla, se non danzare i suoi cambiamenti, per tornare a essere parte integrante della natura.

<sup>41</sup> <https://www.kwf.org/>.

<sup>42</sup> <http://www.chetbakeronline.com/>.

*Joan Pueyo*

Joan Pueyo<sup>43</sup> è un videoartista spagnolo legato anch'egli all'estetica del collage in movimento che coinvolge molta sperimentazione elettronica della fine degli anni Ottanta. I suoi lavori puntano sull'esasperazione dell'artificialità degli interventi elettronici adottando un approccio quasi da Art Brut, e quindi evita qualsiasi tentazione di pulizia tecnica e punta su risultati consapevolmente kitsch, grezzi e amatoriali. Per molti artisti rendere l'intervento elettronico il più visibile possibile risponde a un'esigenza etica nei confronti dello spettatore: l'immagine elettronica non corrisponde alla realtà, o come diceva Nam June Paik, nel video non c'è verità, ma solo un'interpretazione altamente formalizzata dell'orizzonte del visibile, quindi far emergere con tutti i mezzi possibili l'artificialità della natura tecnologica del video significa da un lato liberare l'artista dai ceppi del verosimile e avvisare lo spettatore che tutto è un gioco di forme, luci, colori. Juan Pueyo si inserisce in questa tendenza aggiungendo un approccio grafico che miscela più fonti all'interno della composizione dell'immagine, con un'estetica distruttiva e irriverente.

Anche Juan Pueyo è affascinato dal mondo della danza e instaura una collaborazione duratura con la coreografa spagnola Maria Muñoz<sup>44</sup> con la quale realizza due video a colori: *Tango*<sup>45</sup> nel 1989 e *Maria Muñoz*<sup>46</sup> nel 1992.

*Tango* si discosta dall'estetica da collage adottata da Juan Pueyo che in questo video esercita la sua pulsione distruttiva solo ed esclusivamente usando il montaggio. L'opera è tratta da una coreografia di e interpretata da Maria Muñoz sull'omonimo brano musicale di Paolo Conte<sup>47</sup>. L'inizio del video è rappresentato da riprese in pellicola in cui la danzatrice esegue la sua coreografia all'interno di uno spazio abbandonato anticipata dall'inquadratura di un televisore scoperto, con il tubo catodico a vista, che trasmette le immagini di quello che di lì a poco sarà mostrato. Le riprese sono realizzate con estrema cura tramite carrelli che seguono i movimenti della danzatrice alternati a mezze figure e primi piani. Il montaggio comincia fin da subito a intervenire in maniera brutale: con un "effetto moviola" che coinvolge anche la musica viene visualizzata una sequenza riavvolta e velocizzata al contrario.

<sup>43</sup> <http://www.joanpueyo.com/>.

<sup>44</sup> <https://www.malpelo.org/>.

<sup>45</sup> <http://www.joanpueyo.com/obra.php?id=20>.

<sup>46</sup> <http://www.joanpueyo.com/obra.php?id=40>.

<sup>47</sup> <https://www.paolococonteofficial.com/>.

Per alcuni secondi inizia quello che sembrerebbe una documentazione della coreografia, ma il montaggio video interviene in modo distruttivo e la coreografia viene continuamente frammentata con salti temporali in avanti e all'indietro, alternando scene talmente brevi da sembrare immagini subliminali. Mentre la musica è distorta da un riverbero invasivo che impasta i suoni, il video procede come se il nastro fosse continuamente inceppato, generando un senso di confusione e di fastidio e disintegrando la continuità della coreografia. Il nastro si riavvolge all'indietro di nuovo, e la coreografia ricomincia ma sempre procedendo a singhiozzo, fino al brusco finale. In cinque minuti Joan Pueyo crea un saggio disturbante sulla possibilità di creare una sua coreografia caotica e impazzita usando lo strumento del montaggio del video che destruttura riprese effettuate con un intento completamente diverso. La frustrazione generata nello sguardo dello spettatore fa parte del gioco dell'elettronica: quel televisore scopercchiato che si vede all'inizio dell'opera, omaggio dichiarato ad alcune videoinstallazioni di Nam June Paik, un videoartista che Joan Pueyo cita più di una volta.

Ancora più interessante è *Maria Muñoz* perché qui il videoartista spagnolo smonta in cinque minuti l'estetica del *chroma-key* che si è sviluppata in questi anni. Joan Pueyo riprende singole parti del corpo nudo di Maria Muñoz coprendo con una tuta di un colore adatto al *chroma-key* il resto del corpo. Così facendo il videoartista spagnolo ottiene delle riprese separate della testa, delle braccia, delle gambe, del busto e del bacino della danzatrice, che attua in tutti gli *shot* la stessa sequenza coreografica. La camera è frontale e esegue delle *zoomate* che puntualizzano alcuni movimenti. Dato che la danzatrice non effettua sempre nello stesso modo la sua coreografia e la camera non può ripetere in maniera perfetta gli stessi movimenti (Joan Pueyo non usa il *motion control*: vuole ottenere un risultato diverso), tutte le parti del corpo di Maria Muñoz, che inizialmente sembrano combaciare, si muovono autonomamente nello spazio, spaccando completamente l'integrità della figura. Il tutto è ripreso in *chroma-key*, e il corpo spezzato della danzatrice è inserito in uno sfondo grafico fatto di linee orizzontali blu dove si intravedono altre riprese della danzatrice. Alla fine del video il corpo si ricompone come all'inizio. Il video è commentato da un brano di musica dove si accavallano magmi di suoni elettronici composto da José Manuel Berenger<sup>48</sup>.

<sup>48</sup> <http://www.sonoscop.net/jmb/>.

Ironia: catastrofe. Joan Pueyo con un talento per la dissacrazione che va ben oltre alcune delle provocazioni più riuscite di Nam June Paik, adotta la tecnica del chroma-key per adoperarla al contrario di quanto fatto finora: questa tecnologia qui non viene usata per inserire un soggetto in uno sfondo, ma per eliminare parti della sua figura che poi vengono ricomposte in maniera quasi casuale, sgangherata, in modo tale che ogni arto compia la sua personale coreografia, completamente sganciato dal resto del corpo. L'effetto finale totalmente bidimensionale fa parte dell'estetica "brut" di Joan Pueyo, e rappresenta un sincero omaggio al cortometraggio di Georges Méliès *Dislocation Mystérieuse* del 1901, dove un clown bianco perde il controllo dei propri arti che si staccano e vagano nello spazio.

Del resto, come nel cinema di danza degli esordi il danzatore è qualcosa che non appartiene al mondo ed è dotato di poteri sovrumani, anche in questo caso (e in molta videodanza) Maria Muñoz è in grado di compiere performance impossibili da replicare nel mondo reale: diventa un super-corpo. Joan Pueyo in questo video approfondisce ulteriormente il rapporto fra danza e tecnologia del movimento delle immagini, perché in questo caso non si tratta solamente di realizzare una coreografia appositamente per la camera, ma di creare un corpo nuovo, completamente riconfigurato a favore della tecnologia video: frammentato, veloce, leggero, in grado di abitare qualsiasi dimensione artificiale.

### *Raphael Montañez Ortiz*

Raphael Montañez Ortiz è un artista americano che reinterpreta attraverso lo strumento del montaggio digitale l'estetica del found footage che da Bruce Conner in poi crea una sorta di storia parallela all'interno della sperimentazione audiovisiva. Realizza numerosi lavori tratti da materiali cinematografici in bianco e nero raccolti in una serie intitolata *Dance Number*, di cui il più interessante è *Dance Number 22*, del 1993. Una breve e "classica" scena di inseguimento, tratta dal film di Sam Wood con i fratelli Marx *A Night at The Opera (Una notte all'Opera)* del 1935, viene reinterpreta dal montaggio con un procedimento che sembra quasi matematico: singole brevi porzioni della scena vengono ripetute in loop facendo diminuire progressivamente il numero dei frame. Il tutto è complicato dal fatto che la scena, originariamente senza stacchi, scorre in reverse. In questo modo l'azione dei corpi, già di per sé dinamica, si trasforma in una vera e propria danza robotica e frammentata ma al contempo fluida,

perché la temporalità della sequenza viene paradossalmente dilatata, mentre al suo interno lo scorrere del tempo è continuamente frammentato. Anche l'audio originale viene trattato nello stesso modo con l'aggiunta di una serie di effetti che trasforma le voci e i rumori in suoni metallici, rendendo quest'opera di sette minuti frastornante e ipnotica allo stesso tempo.

Rapahel Montañez Ortiz crea una sorta di omaggio all'estetica di Bruce Conner e al contempo un suo superamento, catapultando la formula del found footage nell'epoca del montaggio digitale, che può ragionare per entità discrete a differenza dal video analogico che opera sull'idea di flusso. Con il montaggio digitale si ritorna a una concezione di editing più simile a quella della pellicola, ma con una precisione matematica in più, come per esempio questo meccanismo complesso di articolazione di una singola scena che crea un suo montaggio interno laddove originariamente non ci sono stacchi. Il videoartista americano propone una sorta di potenziamento dell'idea di montaggio che smonta le cellule stesse del materiale cinematografico originale per riordinarle a piacimento usando un processo che non è casuale, ma strutturato da alcune regole interne che non cambiano mai durante il video e che propongono un'idea paradossale di continuità.

In questo lavoro la macchina-video non sono rianima personaggi che non esistono più, attivando ancora una volta, e con un punto di vista originale, il tema della memoria che è molto sfruttato dalla videoarte, ma propone una coreografia virtuale ottenuta da un processo tecnologico che utilizza materiale preesistente. Il risultato macchinico e matematicamente strutturato introduce un nuovo "partner" possibile per le coreografie del futuro: il digitale stesso. Il senso di scansione che questo processo comunica allo spettatore non costituisce solo un'analisi ossessiva e compulsiva del movimento originale, ma una sua totale riconfigurazione. La trasformazione del corpo in marionetta robotica, tema che già abbiamo visto attraversare molta screendance, qui diventa giustificato dall'avvento di una tecnologia che ragiona in modo binario per entità discrete.

Il flusso non esiste più: se per i cineasti sperimentali il movimento stesso del cinema può essere danza, qui la macchina digitale dimostra di poter sovrapporre un movimento matematico a qualsiasi forma in movimento, compresi materiali che in teoria sono già stati "fissati" da una struttura chiusa, come una scena di un vecchio film. Non si tratta insomma più di rieditare materiali altrui, ma di entrare nella sostanza inerte di una singola scena per riattivarla

con l'energia del video che si sta trasformando in una tecnologia numerica. L'animazione è una tecnica e una concezione dell'immagine in movimento che con il digitale torna prepotentemente in primo piano assumendo varie forme e producendo estetiche diverse, e quest'opera, che scandaglia quasi frame per frame una singola scena, propone un'idea di videodanza originale e innovativa e già quasi, nella sua concezione, completamente digitale.

### *N+N Corsino*

Nicole e Norbert Corsino (N+N Corsino)<sup>49</sup> rappresentano uno dei rari esempi di coreografi a essere anche autori di videodanza, al contrario del cinema di danza che è un settore ricco di figure che assumono entrambi i ruoli. Attivi in Francia e in particolare a Marsiglia, nella loro lunga carriera realizzano una serie di opere che adotta un'estetica descrittiva, simile a molto cinema di danza che abbiamo analizzato nel capitolo precedente. In una prima fase della loro produzione il video è inteso come puro sostituto della pellicola, tranne un'opera a colori che indaga le possibilità di elaborazione dell'immagine tipiche della videoarte: *Circumnavigation*<sup>50</sup> del 1994. Questo video della durata di sessanta minuti si presenta come una interpretazione in video della tradizione della danza in spazi urbani ed è strutturato in sette episodi che corrispondono ad altrettanti omaggi a città la cui posizione geografica è connessa con la presenza del mare o dell'oceano: Marsiglia, Trieste, Rotterdam, Riga, Lisbona, Vigo e Vancouver.

La dimensione del paesaggio in quest'opera prende spesso il sopravvento, tanto che i singoli episodi sembrano più dei ritratti "danzati" di città piuttosto che delle sequenze di danza in spazi urbani. Al di là della scelta di luoghi all'aperto dove i performer si esibiscono adeguando le loro coreografie agli spazi architettonici, le rappresentazioni delle città sono modulate anche attraversando spazi più intimi come bar, androni di palazzi, stanze anonime, scale, e la visione delle architetture esterne è mediata da finestre, riflessi e qualsiasi elemento che possa essere riconducibile al passaggio. N+N Corsino esplorano anche zone limitrofe alla dimensione urbana come foreste o boschi e si addentrano nell'elemento che connette virtualmente tutte le città scelte: l'acqua.

Il linguaggio del video viene esplorato attraverso una serie variegata di

<sup>49</sup> <http://nncorsino.com/en/>.

<sup>50</sup> <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/circumnavigation?s>.

scelte stilistiche: le immagini sono inquadrate in finestre che frammentano lo spazio dell'immagine, i performer vengono moltiplicati in sovraimpressioni, dissolvenze continue spezzano la continuità dell'azione, il fermo-immagine puntualizza alcuni momenti della coreografia, slow-motion e reverse intervengono continuamente a riconfigurare la coreografia originale, le immagini sono trattate cromaticamente in modo innaturale. Ogni episodio riflette sulla "tradizione" della rilocalizzazione proponendone un'interpretazione video, traendo spunto da estetiche a loro vicine come quella di Robert Cahen, e trasformando le città in luoghi surreali dall'identità fluida, entità riconoscibili, ma al contempo proiettate in una dimensione spazio-temporale sospesa e indefinita. I danzatori si presentano come creature che arrivano da un'altra dimensione per abitare temporaneamente gli spazi urbani e naturali senza avere nessun contatto reale con il mondo esterno: appaiono, attraversano gli spazi, scompaiono senza che nessuno li noti, neanche in luoghi pubblici abitati come i bar. Sembrano quasi fantasmi asettici, entità anch'esse liquide già dissolte in un universo che, seppure rappresenta luoghi riconoscibili, è immerso in un magma indefinito di geometrie, colori, dimensioni di confine e di passaggio.

I coreografi e videartisti francesi, sempre attenti all'evoluzione delle tecnologie usate anche dal vivo, occuperanno uno spazio importante nel capitolo dedicato all'animazione digitale.

### *Videodanza in compositing*

La tecnologia video si evolve rapidamente e l'avvento dei sistemi di montaggio e di post-produzione digitali rivoluzionano il mondo dell'audiovisivo. Il compositing è quel processo che tramite un software combina fonti visive svariate, e nasce come perfezionamento dell'utilizzo del chroma-key. La miscelazione fra background e foreground ora può essere gestita con più facilità e precisione, ma non solo: il progressivo assorbimento di tutta la filiera che dal montaggio va alla post-produzione, al color grading e infine al compositing dentro l'ambiente operativo del computer rivela nuove possibilità di combinazione: da un lato le riprese dal vero possono convivere con forme generate in computer grafica, dall'altro l'immagine stessa può essere elaborata e trattata in modo grafico con una duttilità che la tecnologia elettronica non consente.

La diffusione delle tecnologie digitali investe anche il settore delle riprese, e la qualità dell'immagine aumenta sempre di più, fino ad arrivare all'odierno HD che sta sostituendo il supporto della pellicola anche nel settore cinematografico. L'ambito della videoarte, sempre attento ai mutamenti tecnologici, comincia a scoprire le possibilità del digitale raffinando sempre più un'estetica che già abbiamo visto essere piuttosto frequentata, ovvero quella del collage in movimento. Il compositing digitale diventa un processo di combinazione di elementi quasi alchemico che non solo facilita un approccio estetico già esistente, ma lo amplifica donandogli la possibilità di generare uno *stile*, ovvero modalità formalmente personali e originali. Gradualmente la videoarte dagli anni Novanta in poi sperimenta questo nuovo territorio tecnologico ed estetico, e la videodanza si inserisce fin da subito come ambito privilegiato di ricerca della combinazione fra l'elemento del corpo e altre fonti visive.

*John Sanborn, Dean Winkler*

La combinazione fra riprese dal vero ed elementi digitali comincia a diventare una prassi sperimentata in maniera continuativa dalla metà degli anni Ottanta e precede di poco il momento in cui i software sostituiscono le tecnologie elettroniche, in alcuni casi già digitalmente gestite con i DVE (Digital Video Effects), mixer video avanzati in grado di simulare piani prospettici e inserire immagini bidimensionali in strutture tridimensionali, rappresentati da macchine ingombranti e costose che affollano gli studi di editing. In questa fase ancora pre-digitale John Sanborn<sup>51</sup> a Dean Winkler<sup>52</sup>, due videoartisti impegnati attivamente nello sperimentare approcci e tecnologie pionieristici, realizzano nel 1986, con la coreografia di Charles Moulton, *Luminare*<sup>53</sup>, un video a colori di sette minuti.

L'opera inizia, dopo una breve dedica a Ed Emshwiller, con una serie di animazioni digitali che miscela forme bidimensionali e tridimensionali queste ultime realizzate con la modalità "a fil di ferro" che abbiamo già incontrato nelle scene di *The Catherine Wheel* realizzate da Rebecca Allen. In questa parte la computer grafica tridimensionale simula un paesaggio montuoso sorvolato da una camera virtuale e attraversato da immagini bidimensionali astratte che volano nello spazio. Compiono silhouette di corpi umani che

<sup>51</sup> <https://www.johnsanborn-video.com/>.

<sup>52</sup> <https://www.wci.nyc/>.

<sup>53</sup> <https://vimeo.com/118095128>.

preludono a un cambio di paesaggio: la camera continua a sorvolare dimensioni colorate sulle quali si creano immagini tridimensionali che simulano forme di particelle elementari e microorganismi. Da una di queste cellule compare una danzatrice, ripresa in chroma-key su sfondo nero, che si esibisce lasciando scie luminose che moltiplicano i suoi gesti: attorno a lei da fuori campo alcune semplici forme geometriche bidimensionali ruotano e interagiscono col suo corpo.

La camera virtuale entra in un lungo corridoio realizzato in grafica tridimensionale: alle pareti sono appesi quadri famosi che ripercorrono la storia della pittura, da quella più classica alle avanguardie di Pablo Picasso<sup>54</sup> e Pet Mondrian<sup>55</sup>. Il corridoio si trasforma in un luogo tecnologico dove i quadri sono sostituiti da immagini astratte in movimento: la camera virtuale catta-pulta lo spettatore in un ambiente dove su una pavimento simulato in grafica tridimensionale tre performer danzano entrando a diretto contatto con alcuni oggetti semplici come coni, parallelepipedi e sfere che duettano con loro. I performer si moltiplicano, emettono scie luminose, diventano silhouette che producono immagini astratte, sino a un momento di caos totale. Il video è musicato con un brano del compositore Daniel Lentz<sup>56</sup>, una sorta di versione elettronica dello stile di Philip Glass.

La dedica a Ed Emshwiller chiarisce subito l'intento dei due autori: da un lato realizzare un omaggio digitale a *Scape-Mates*, dall'altro lavorare su una suggestione semplice ma ancora non sperimentata in questi anni: far interagire corpi umani con oggetti realizzati in computer grafica. In questi anni la grafica al computer, oltre a sperimentare l'astrazione in movimento, sta cercando di esplorare la possibilità di simulare oggetti o ambienti riconoscibili. L'ambito del videogioco sta investendo molte energie, denaro e tecnologie per promuovere l'estetica della simulazione della realtà. Ma i limiti puramente tecnologici delle macchine di questi anni permettono solo una rappresentazione molto formalizzata dell'orizzonte del visibile che non riesce a essere realistica, ma fortemente grafica. Molti dei videoartisti che stanno lavorando intorno alla computer grafica non considerano questi limiti un difetto, ma un vantaggio estetico da esplorare, perché considerano la grafica computerizzata una sorta di pittura del futuro, un modo per interpretare graficamente il mondo. Il corridoio con i

<sup>54</sup> <https://www.picasso.fr/>.

<sup>55</sup> <http://www.mondriaan.net/>.

<sup>56</sup> <http://www.daniellentzmusic.com/>.

quadri alle pareti che si trasforma in un luogo più tecnologico simboleggia il ruolo che la computer grafica deve assumersi: ridisegnare il mondo, non imitarlo come un semplice specchio.

Il percorso visivo di questo video è denso di suggestioni, alcune delle quali tipiche dell'incipiente estetica digitale dei videoartisti che approfondiscono l'uso di immagini astratte realizzate in computer grafica. La "danza delle forme in movimento" qui diventa una struttura che regge il macrocosmo delle immagini dei paesaggi dell'inizio del video con il microcosmo cellulare che compare poco dopo. L'idea che all'interno delle forme astratte pulsino una vitalità autonoma rappresentata da immagini tridimensionali che ricordano organismi semplici attraversa molta computer grafica astratta di questi anni: John Sanborn e Dean Winkler collegano questa suggestione con la presenza della danza. Da un organismo "nasce" la "prima" danzatrice, una figura quasi primordiale, la quale denuncia immediatamente la sua natura ibrida interagendo non solo più con lo spazio ma con oggetti che si muovono con lei. Pur essendo un'immagine dal vero, la danzatrice è completamente immersa in una dimensione digitale, come i performer che compaiono più tardi, la cui sostanza è costantemente contaminata con il regime astratto delle forme all'interno del quale vivono.

La "vita" interna delle immagini astratte digitali è danza: il nucleo della coreografia digitale che viene mostrata allo spettatore è una danzatrice che chiama a raccolta altri corpi per creare il caos vitale, pieno di luci, colori e movimento, del finale del video. La camera virtuale diventa un microscopio in movimento che va sempre più a fondo: dal macrocosmo al microcosmo all'interno del quale si svela un ulteriore mondo, ancora più interno e intimo, fatto di corpi digitali che danzano con forme astratte per creare un universo fatto di forme danzanti intrinsecamente legate alla sostanza stessa delle immagini.

### *Rebecca Allen*

Rebecca Allen, oltre a essere una pioniera dell'animazione digitale applicata alla figura del corpo danzante già citata nel capitolo precedente, e che sarà presente anche nella parte dedicata alla computer grafica, è l'autrice di un'interessante opera a colori di quattro minuti che miscela riprese dal vero e oggetti tridimensionali realizzati in grafica digitale: *Steady State* del 1989, con la coreografia di Miriam Phillips.

Forme astratte piramidali si muovono su sfondo nero e si trasformano in

un danzatore e in una danzatrice, completamente ricoperti da una calzamaglia lucida, che vengono ripresi dall'alto come se dormissero l'uno abbracciato all'altra. La figura femminile abbandona quella maschile e comincia a salire una scala immersa nel nero: si ferma e in una sorta di flashback compaiono le due figure che danzano e si trasformano nella composizione di oggetti piramidali dell'inizio. La figura femminile continua il suo viaggio di separazione e si trasforma in un oggetto semplice che viaggia dentro strutture in grafica tridimensionale che ricordano le architetture di Antoni Gaudí. Dopo questa parte realizzata interamente in computer grafica la figura femminile si ricongiunge a quella maschile, tornando nella stessa posizione dell'inizio del video. Con un suggestivo contrasto con le scelte musicali tipiche di questi anni che usano sonorità elettroniche, la colonna sonora di questo video è un brano acustico e vocale con riferimenti al folk irlandese di Clodagh Simonds.

Rebecca Allen identifica in questo video la grafica digitale con il mondo dei sogni, della memoria e dei desideri. Un universo interno dentro il quale le forme umane devono cambiare sostanza per abitarlo. È una sorta di descrizione di passaggio continuo fra il mondo della realtà, stilizzato con le figure umane spersonalizzate e ridotte a sagome, e quello del sogno, rappresentato dalla computer grafica. I personaggi del video emergono dal mondo del sogno fin dall'inizio del video: da figure geometriche si trasformano in danzatori addormentati. Il flashback della figura femminile trasmuta i corpi in strutture piramidali, li immerge nella dimensione della memoria, e infine si trasforma in oggetto per entrare nel mondo dei sogni raffigurato da un luogo, uno spazio architettonico surreale che può essere abitato una volta mutata la propria sostanza. La danza è lo strumento che permette alla protagonista non solo di vivere la propria dimensione mentale, ma di cambiare natura ed entrare nel territorio onirico.

Anche per Rebecca Allen la computer grafica rappresenta una dimensione interna, ma più personale e intima: lo spazio mentale della protagonista che si trasforma in ambiente architettonico adatto a ospitare l'icona del corpo a patto che si trasformi in struttura astratta danzante.

### *Peter Greenaway*

Peter Greenaway ritorna nella storia della screendance con un'opera completamente diversa da *Rosa*, frutto di un intenso periodo di sperimentazione del mezzo elettronico. Nel 1991 un gruppo di televisioni europee, per celebrare

l'anniversario della morte di Wolfgang Amadeus Mozart, commissiona ad alcuni registi e compositori alcune opere raccolte nell'antologia *Not Mozart*<sup>57</sup>. Per questa iniziativa Peter Greenaway realizza il video a colori della durata di mezz'ora *M Is for Man, Music and Mozart*, con la coreografia e la presenza di Ben Craft. In questo periodo Peter Greenaway sta collaborando con Eve Ramboz<sup>58</sup>, esperta utilizzatrice del paint-box, uno strumento in grado di disegnare frame per frame sull'immagine video, e autrice di una serie di opere dove sperimenta un'estetica pittorica molto personale applicata alle immagini video che costituisce una delle prime sperimentazioni di una possibile grafica digitale bidimensionale.

In questi anni Peter Greenaway sperimenta con il video un linguaggio che si basa sull'accavallamento costante di varie fonti visive, in modo tale da creare complessi collage in movimento realizzati soprattutto grazie all'uso di molteplici finestre, riquadri che contengono immagini, incastrate le une sulle altre. Il ruolo della cornice e il lavoro di sovrapposizione di una fonte visiva sull'altra è arricchito dall'intervento di grafici animati e testi calligrafici scritti davanti agli occhi dello spettatore. In questo video i bordi dei riquadri sono elaborati in modo tale da sembrare schizzi realizzati con tecniche manuali quali il carboncino o la matita. Il riferimento alla pittura o alla grafica manuale è evidente non solo grazie alla modalità di elaborazione dei riquadri ma da vari interventi eseguiti direttamente sulle immagini in movimento, che si trasformano in alcuni momenti dell'opera in veri e propri disegni animati digitali, grazie a una tecnica che è simile al rotoscoping ma eseguita in questo caso con una tecnologia digitale. Il chroma-key non viene mai usato perché con il paint-box i soggetti possono essere ritagliati frame per frame, utilizzando quindi una concezione dell'immagine che appartiene all'animazione. Spesso gli interventi grafici non coinvolgono l'intera immagine ma solo una parte di essa. La collaborazione fra Eve Ramboz e Peter Greenaway produce un video in cui le possibilità di intervento sulle forme in movimento raggiungono livelli mai visti prima.

L'opera è divisa in cinque parti. La prima è una sorta di introduzione in cui viene cantato un beffardo alfabeto che dalla lettera A si conclude alla lettera M: ogni lettera è associata a concetti o personaggi – per esempio: J per Justine, il

<sup>57</sup> L'antologia è disponibile nel Dvd *Not Mozart*, Image Entertainment.

<sup>58</sup> <https://alamaison.fr/>.

personaggio del marchese De Sade, L per Lightning (Fulmini) e Lust (Lussuria) – che vengono mimati da due danzatrici nude inserite in una sorta di foglio da disegno dove alternativamente compaiono cornici, diagrammi, simboli alchemici, scritte e cancellature. In alcuni momenti compare la cantante inquadrata in una cornice che sovrasta la composizione totale. Alcuni movimenti delle danzatrici sono ridisegnati per rimanere “stampati” sullo sfondo per qualche secondo, alcune parti del loro corpo vengono sottolineate, estruse o graficamente interpretate. Le lettere dell’alfabeto compaiono come presenze grafiche a rendere ancora più complessa la struttura visiva del collage in movimento.

La seconda parte è introdotta da un testo nel quale si avverte lo spettatore che, arrivati alla lettera centrale dell’alfabeto, gli dei decidono di costruire un uomo (Man). Compare il set unico nel quale si svolgerà l’intera azione, un teatro anatomico con un tavolo operatorio al centro dello schermo: le divinità sono rappresentate da uomini e donne seminudi con il corpo pitturato di bianco ma sporcato da enormi macchie di sangue, intenti a eseguire dei tentativi di costruzione di un corpo umano con materiali assolutamente paradossali come farina, metallo, paglia, stoffa. Ogni tentativo costituisce un fallimento, fino a quando compare il corpo nudo di Ben Craft sdraiato sul tavolo. Questa parte è strutturata con finestre dal bordo geometrico che ospitano immagini sovrainpresse a diagrammi in movimento e testi che illustrano i materiali usati.

Il compimento dell’opera è sottolineato dalla scritta «Man» che occupa tutto il quadro introducendo la terza parte. Le divinità si siedono sugli spalti del teatro lasciando lo spazio alle due danzatrici e alla cantante che hanno introdotto l’opera. La struttura di questo capitolo è simile all’introduzione: la cantante compare in una piccola finestra centrale sulla sommità della composizione mentre una serie di animazioni bidimensionali di disegni anatomici antichi si sovrappone alla scena. Ritornano le cornici disegnate e i diagrammi sovrainpressi: le danzatrici si muovono intorno al corpo dell’uomo spostandolo e cercando di rianimarlo, fino a quando quest’ultimo si siede sul tavolo operatorio e apre gli occhi.

Un testo annuncia che gli dei, avendo costruito l’uomo, ora vogliono infondere in lui il movimento, introducendo la quarta parte. Ben Craft si esibisce in una sequenza coreografica che non viene elaborata in modo particolarmente complesso, tranne l’inserimento di scritte che scivolano in alto sullo schermo. Con una serie di inquadrature frontali e dall’alto la camera segue i

movimenti del danzatore. Ora un'altra scritta racconta che gli dei vogliono insegnare all'uomo come realizzare la musica: divinità son parzialmente vestite con costumi del Settecento e alcune di loro tengono in mani degli strumenti musicali. Ritornano le due danzatrici, anch'esse con un abito d'epoca, che eseguono una coreografia con l'uomo offrendogli diversi strumenti musicali. Le divinità cominciano a esibire grandi cartelli bianchi dove alternativamente sono scritti i nomi di alcuni strumenti musicali e organi del corpo.

L'ultimo capitolo è introdotto da un altro testo nel quale si annuncia il fatto che le divinità, avendo costruito un uomo e avendogli insegnato la musica, decidono di inventare Mozart. L'ultima esibizione di Ben Craft è anche uno sfoggio virtuosistico di elaborazioni video: ritornano tutti gli elementi fin qui visualizzati (le cornici, gli interventi grafici, gli sfondi disegnati, i diagrammi, le animazioni bidimensionali, il rotoscoping sul corpo del danzatore) vorticosamente combinati insieme a formare un finale spettacolare e coinvolgente. Alla fine di questa parte le divinità applaudono e urlano, alcune di loro ballando in modo scomposto sul tavolo operatorio, evidentemente soddisfatte del risultato. Tutta l'opera è musicata da un brano originale del compositore Louis Andriessen.

Peter Greenaway trasforma la danza in un luogo pieno di simboli e un territorio in grado di produrre contenuti e temi evocati in vario modo. L'introduzione del video è programmatica: l'associazione fra le lettere dell'alfabeto reinterpretate dalle due danzatrici e le libere associazioni che vengono cantate allo spettatore sono un riferimento esplicito alla capacità del corpo di produrre significato a partire da segni. Tutte le lettere dell'alfabeto sono trasformate in immagini in movimento interpretate dalla danzatrici. La voce della cantante guida lo spettatore in modo ancora più chiaro nel labirinto dell'alfabeto reinterpretato in modo surreale, ma in realtà basterebbero i movimenti delle performer, i trattamenti grafici e i testi che compaiono sullo schermo per comprendere il nuovo senso dato alle singole lettere.

La M è una lettera tradizionalmente densa di riferimenti: simbolo dell'acqua, e unione fra maschile e femminile, si riferisce sia alla distruzione che alla creazione e al passaggio dal giorno alla notte e dalla vita alla morte; in molte culture è una lettera associata al nome di una divinità. Peter Greenaway nel visualizzare la nascita di un "primo uomo" richiama il riferimento biblico di Adamo, ma soprattutto sulla creazione alchemica dell'homunculus: il riferimento alla tradizione alchemica della Grande Opera è evidente anche nella scelta cromatica di tutto il video, dove il colore oro domina gran parte delle

scene. La trasformazione dei metalli in oro è una delle tante “mutazioni” di sostanza alle quali l'alchimista lavora assiduamente. Anche i vari esperimenti che le divinità, rappresentate come creature molto umane, concepiscono per creare l'uomo ricordano molto da vicino la figura dell'alchimista, evocata anche dai numerosi diagrammi animati che compaiono sullo schermo. Ma Peter Greenaway è abile nel creare una struttura stratificata di suggestioni: il giallo che domina i colori del video può anche essere un riferimento a Luigi XIV di Borbone, al Re Sole e alla “sua” danza barocca che viene costantemente citata dalle posizioni assunte dal protagonista.

Il corpo umano del protagonista diventa quindi il principio della trasformazione che scorre nel tempo: per questo motivo ha a che fare necessariamente con il movimento (la danza) e la musica, le due arti che per eccellenza “manovrano” il tempo. Il linguaggio del video si adatta a questa suggestione, presentandosi come il calderone privilegiato dove l'immagine può mutare sostanza. Il video e la danza si presentano come strumenti per operare una sintesi (alchemica) di elementi visivi che attraversa il tempo e reinterpreta, donando loro “nuova vita” come solo l'animazione è in grado di fare, la storia dell'immagine del corpo inteso come luogo simbolico. *M Is for Man, Music and Mozart* è l'opera più visionaria e suggestiva della storia della screendance, e un video che inaugura una nuova forma di commistione fra tecnologia elettronica e digitale.

### *Julien Dajez*

Julien Dajez<sup>59</sup> è un regista che incontra il mondo della danza con due brevi opere riprese in pellicola e montate e postprodotte in video a colori: *U-man*<sup>60</sup> e *Saograd*<sup>61</sup>, entrambe del 1997 e coreografate da Stéfan Sao Nélet e Mata Gabin. Le due opere del regista francese rappresentano l'inevitabile incontro della videodanza in compositing con l'estetica post-human.

In *U-Man* due corpi, uno maschile di origini asiatiche e uno femminile di origini africane, si muovono illuminati fiocamente in uno spazio completamente buio. Alcune elaborazioni grafiche simili aschermate di un computer ipertecnologico e al contempo miscelate a segni tribali di culture antiche, attraversano i corpi analizzandoli e deformandoli. L'idea della tecnologia che potenzia la carne, tipica dell'estetica post-human, qui viene sapientemente ibridata con uno

<sup>59</sup> <http://dajez.com/>.

<sup>60</sup> <https://vimeo.com/170617518>.

<sup>61</sup> <https://vimeo.com/170631580>.

stile grafico che rimanda a simboli primitivi, sottolineato dalla musica composta da Olivier Florio<sup>62</sup> che miscela sonorità elettroniche a percussioni tipiche della musica africana lavorando costantemente sul ritmo, scandito da un battito cardiaco che attraversa tutta l'opera. Anche in questo video la presenza del testo come immagine assume una notevole importanza: il corpo maschile danza letteralmente con alcune scritte che seguono i suoi movimenti. Sono "tag" che programmano il corpo e che lo invadono di informazioni.

I protagonisti sembrano combattere questa invasione di segni grafici, ma alla fine soccombono, mutandosi in maniera anche mostruosa: amplificando e duplicando i propri arti, diventano dei freak tecnologici, mostruosi e affascinanti allo stesso tempo. I danzatori sono sempre ripresi frontalmente e guardano in macchina, come se fossero le cavie più o meno volontarie di un esperimento in cui la tecnologia invade sempre più i loro corpi analizzandoli, visualizzando il loro interno fatto di ossa e organi già definitivamente modificati, potenziandoli per creare movimenti accelerati e posture innaturali. Lo sguardo della macchina coincide con quello degli spettatori stessi: puntando i loro occhi costantemente verso di noi questi corpi post-human si offrono al nostro sguardo complice o forse responsabile della loro irreversibile mutazione.

Se per buona parte del video i due corpi vengono presentati come entità separate, nel crescendo del finale sono miscelati in una serie di ibridi surreali e inquietanti dove maschile e femminile diventano una figura unica. Di nuovo in questo video risuonano echi di iconografie del passato legate alla cultura alchemica: il Rebis, l'unione fra maschile e femminile rappresentata da una figura per metà uomo e per metà donna, qui diventa un iper-performer tecnologico e primitivo allo stesso tempo che danza, potenziato dalla macchina e dall'atavica potenza di un ritmo tribale, il battito del cuore, che diventa percussione rituale.

*Saograd* si presenta come una sorta di seconda parte di *U-Man*: il video dura due minuti e presenta vari loop visivi accompagnati da suoni elettronici ripetuti in sequenza nei quali i due performer sono totalmente assimilati dalla macchina, tanto che questo video anticipa molta estetica glitch contemporanea. Il potenziamento del corpo implica un passaggio doloroso che testimonia l'avvenuta mutazione tanto che i singoli arti dei protagonisti sono quasi irriconoscibili, disseminati nell'architettura grafica che riconfigura la natura stessa dei performer.

<sup>62</sup> <https://www.youtube.com/user/XmedorX/videos>.

*Sue Healey*

Sue Healey<sup>63</sup> è una coreografa e autrice di opere di videodanza australiana. Nel suo vasto corpus di opere una in particolare usa il compositing per costruire una particolare architettura visiva intorno al corpo danzante: il video a colori *Reading the Body*<sup>64</sup> del 2009, tratto dall'omonima poesia di Jenny Bornholdt. Quest'opera è una delle poche nell'ambito della videodanza ad avere un riferimento esplicito a un testo letterario, in questo caso una poesia nella quale si celebra il corpo come contenitore di memoria usando come metafora principale l'esaltazione dell'architettura delle ossa.

Una danzatrice vestita con un semplice abito che lascia scoperte braccia e gambe si muove in uno spazio bianco. Intorno a lei compaiono disegni anatomici antichi che cominciano a interagire con la performer e viceversa. Il rapporto di interazione reciproca si fa sempre più complesso nel corso del video, tanto che la figura stessa della danzatrice è invasa da disegni che si incastrano sul suo viso, sulla sua schiena e su altri arti. Lunghe arterie si legano alle sue caviglie e ai polsi come per bloccarla. Tutti gli interventi grafici sono pretesti per creare un rapporto di stimolo e risposta da parte del corpo della protagonista nei confronti dei disegni che volano intorno a lei. Il video è accompagnato da un brano di musica elettronica composto da Darrin Verhagen<sup>65</sup>.

La fascinazione nei confronti dei disegni anatomici che costituiscono le prime e suggestive visualizzazioni grafiche dell'interno e della struttura del nostro corpo è piuttosto presente nella videodanza, come abbiamo già riscontrato nell'opera di Peter Greenaway *M is for Man, Music and Mozart*, e si manifesta attraverso l'inevitabile incontro, grazie al compositing, di corpi reali danzanti con i loro cloni grafici i quali emergono da un passato iconografico che diventa quasi archetipale.

Rappresentare il corpo come luogo della memoria significa scandagliare la storia iconografica della visualizzazione del corpo, a partire dall'inoscandabile curiosità che la scoperta dell'interno del corpo ha sempre scatenato negli artisti. L'immaginario medico del passato animato graficamente si trasforma in una sorta di rappresentazione primordiale della struttura del corpo danzante, che attraverso le sue ossa contiene la memoria del valore simbolico del

<sup>63</sup> <http://www.suehealey.com/>.

<sup>64</sup> <https://vimeo.com/55744448>. Tutta l'opera di Sue Healey è contenuta nel cofanetto di tre Dvd *Sue Healey: Dance Films*, Re:voir.

<sup>65</sup> <https://www.darrinverhagen.com/>.

corpo che diventa, per citare la poesia originale di Jenny Bornholdt, un «libro aperto»<sup>66</sup>, nel quale leggere la storia del corpo.

### *Duckeye*

Duckeye<sup>67</sup> è un collettivo di animatori e registi inglesi che lavora in vari ambiti del mondo professionale audiovisivo (pubblicità e produzione di contenuti per il Web) e che, come abbiamo visto anche nel caso di Bruno Aveillan, fa parte di quella generazione di creativi per la quale la videodanza è un linguaggio comunemente utilizzabile e con il quale si possono testare soluzioni linguistiche sperimentali spendibili anche in ambiti più commerciali. Duckeye realizza due opere di videodanza a colori: *Atelic*<sup>68</sup> nel 2010 e *Vantage*<sup>69</sup> nel 2014, entrambe coreografate da Alexander Whitley<sup>70</sup>.

*Atelic* mostra con dei movimenti fluidi di avvicinamento e allontanamento della camera una griglia metallica sospesa in uno spazio bianco, dietro la quale si esibisce un gruppo di danzatori. Fin da subito lo spettatore si rende conto che in realtà la griglia segmenta le immagini retrostanti in modo tale che i corpi dei danzatori vengano frammentati, ripetuti e smistati in singoli riquadri. Questa situazione visiva paradossale è resa ancora più credibile grazie al fatto che la prospettiva del piano sul quale i performer danzano è coerente con gli spostamenti di macchina, per cui allo spettatore sembra che sia la griglia stessa a segmentare i corpi dei danzatori e a disporre i loro frammenti o i loro cloni in una sorta di scacchiera interattiva.

Il compositing per Duckeye diventa uno strumento invisibile, non dichiarato, atto a ingannare lo spettatore e a mostrare situazioni spaziali inverosimili eppure coerenti dal punto di vista puramente grafico. Al contempo l'incontro fra riprese dal vero e rielaborazioni di post-produzione digitale produce un immaginario che cerca di evidenziare, dopo la struttura dei corpi anatomici e il loro possibile potenziamento mostrati nei video precedenti, l'architettura stessa della danza e dei suoi movimenti. La griglia metallica sembra un foglio quadrettato sul quale i danzatori eseguono le loro coreografie in modo

<sup>66</sup> Jenny Bornholdt, *Miss New Zealand. Selected Poems*, Victoria University Press, Wellington, 1997, pg. 20 (trad. mia).

<sup>67</sup> <http://duckeye.co.uk/>.

<sup>68</sup> <https://vimeo.com/7393690>.

<sup>69</sup> <https://vimeo.com/90553230>.

<sup>70</sup> <http://www.alexanderwhitley.com/>.

tale che i loro movimenti vengano analizzati ma anche potenziati, come in una versione futuristica delle fotografie di Eadweard Muybridge, dove il movimento dei corpi viene misurato attraverso fondali squadrettati. In alcuni momenti del video è la griglia a gestire il movimento dei danzatori, facendo apparire e scomparire frammenti dei loro copri ospitati dai singoli quadrati, come se il metodo di misurazione del movimento fosse il vero coreografo della danza. Al contempo la moltiplicazione delle figure dimostra l'ennesimo potenziamento che la macchina può esercitare sui corpi dei performer.

*Vantage* lavora su suggestioni simili, usando come figura geometrica di riferimento il triangolo. In un vasto tetto di un edificio un danzatore e una danzatrice si esibiscono attorno e dentro a una semplice struttura tubolare che disegna la forma di una piramide. Attraverso suggestive inquadrature effettuate con droni, le evoluzioni dei performer vengono riprese dall'alto con continui avvicinamenti e allontanamenti e attraverso ampie carrellate circolari che mostrano la coreografia e la struttura da più punti di vista. All'interno della piramide le immagini si sdoppiano e, da struttura tubolare diventa la cornice di un triangolo nel quale compaiono altre sequenze della medesima performance: anche in questo caso l'effetto di continuità è dato dal fatto che tutte queste elaborazioni sono coerenti con i movimenti di macchina che seguono l'azione. In alcuni momenti la piramide si sdoppia o si triplica, ospitando di volta in volta al suo interno frammenti della medesima performance.

Più che scandagliare i molteplici significati simbolici della figura del triangolo, Duckeye vuole inserire una coreografia in una delle più semplici figure geometriche per creare un altro incontro fra corpo e spazio dominato dalla tecnologia, riferendosi, come spesso avviene in molte opere di screendance, alle coreografie visionarie di Oskar Schlemmer. La figura geometrica, che appare sia come un triangolo sia come una piramide, non solo ospita i corpi danzanti ma ritrasmette le loro immagini moltiplicandosi e diventando, ancora una volta, uno strumento che potenzia la presenza e i movimenti dei performer. L'incontro fra corpi e geometrie in movimento è una suggestione che attraversa molta danza in compositing, e la produzione di Duckeye ne è una testimonianza esemplare. Entrambi i video sono musicati da due brani di musica elettronica di Guy Connelly: considerata la loro durata e il rapporto sincronico che le immagini intraprendono col ritmo della musica, la produzione del gruppo inglese certifica anche il processo di saldatura fra la videodanza e la formula videomusicale.

*Natalianne Boucher*

Natalianne Boucher<sup>71</sup> è una motion designer francese che realizza nel 2014 il video a colori *Continuum*<sup>72</sup> con la coreografia di Stéphan Fratti<sup>73</sup>. Il video inizia mostrando una rampa di scale grigie che sembra infinite: compaiono alcune figure umane che in stop-motion cambiano continuamente accavallandosi l'una sull'altra pur mantenendo la continuità del movimento. Una di queste, con un paio di pattini a rotelle ai piedi, scende dalla rampa per cominciare a eseguire una coreografia su un gigantesco palco nero. La camera segue il performer alternando campi totali e piani ravvicinati: mantenendo la continuità del movimento, il pattinatore si trasforma in un altro danzatore vestito di nero il quale a seconda dei movimenti che compie dissemina nello spazio cumuli di sabbia grigia che provengono dalle sue mani e dai suoi piedi. Nel momento in cui la essa cade sul pavimento, scompare improvvisamente. Sempre con lo stesso stratagemma compare un gruppo di danzatori e danzatrici che emette getti di sabbia grigia che si depositano temporaneamente sul tappeto nero del palco. Con uno stacco vediamo il pavimento invaso da questo elemento e il gruppo di danzatori che forma un cumulo di corpi che lentamente ruota nello spazio. Ora la sabbia diventa una sorta di onda incontrollata che arriva fino al bordo del pavimento per scendere in uno spazio sottostante, dove è seduto il pubblico, che viene invaso dalla marea di sabbia. Le immagini del pubblico sono trattate come se fossero sagome scure immerse nel nero, la cui riconoscibilità è garantita dalla sabbia che cadendo rende visibili i loro corpi. La reazione delle persone sedute sotto il palco non è di spavento bensì di controllato stupore: guardano verso l'altro, indicano con la mano, si parlano gli uni con gli altri, mentre la sabbia inesorabilmente cade sui loro corpi. Il video è accompagnato da un brano di musica elettronica di Noddy<sup>74</sup>.

In questo video ritorna il chroma-key come produttore di situazioni paradossali. L'idea di infinito, richiamata anche dal titolo dell'opera, qui è usata come suggestione per creare uno spazio surreale: un'enorme scala di cui non vediamo l'inizio che sovrasta un palco gigantesco il quale a sua volta è posizionato molto al di sopra del pubblico. La tradizione di montaggio del cinema di danza che sfrutta la continuità del movimento del performer per attraversare

<sup>71</sup> <https://cargocollective.com/natalianneboucher>.

<sup>72</sup> <https://vimeo.com/103992425>.

<sup>73</sup> <http://www.cie-bissextile.fr/fr/accueil.html>.

<sup>74</sup> <https://noddy.bandcamp.com/>.

spazi diversi qui viene applicata solo a un singolo elemento della composizione totale producendo un capovolgimento di risultato: il performer muta forma in continuità rimanendo nello stesso spazio. La capacità del chroma-key di poter gestire autonomamente il corpo e lo spazio produce in questo caso una suggestiva “sequenza di corpi” i quali compiono la medesima coreografia e possono comparire e svanire mantenendo la continuità della coreografia.

In questo video, al contrario delle opere precedentemente analizzate, i performer non duettano con elementi digitali: sono i loro gesti a emettere forme particellari che simulano la presenza e la consistenza della sabbia. Il corpo umano produce un pulviscolo digitale che sottolinea i loro movimenti ed emette dati matematici che acquistano un peso e sommergono il pubblico sottostante, rendendolo allo stesso tempo visibile.

La “sostanza digitale” che i danzatori, arrivati da una dimensione altra, producono con i loro movimenti, rende tangibile il mondo sottostante rappresentato dagli spettatori. Il pulviscolo di dati derivati dalla loro coreografia dà forma al mondo e individua corpi che vengono, letteralmente, inondati dalla coreografia stessa. In questo video ritorna la suggestione che il corpo del danzatore possa assumere particolari poteri grazie alla tecnologia del video, come abitare in uno spazio potenzialmente infinito, mutare corpo e fisionomia a piacimento e lasciare tracce virtualmente tangibili dell’energia emessa dai propri movimenti. La sabbia è un elemento fragile ed effimero, ma in questo caso serve a riconfigurare la coreografia e la presenza del pubblico, introducendo una suggestiva interazione con un elemento, quello dello spettatore, che finora non era mai stato preso in considerazione in modo così esplicito.

### *Masaiko Sato, Euphrates*

Masaiko Sato<sup>75</sup> è un designer giapponese che in collaborazione con lo studio Euphrates<sup>76</sup> realizza nel 2017 un video a colori che lavora ancora una volta sull’incontro fra danza e geometria: *Ballet Rotoscope*<sup>77</sup>, con la coreografia di Fuka Arimitsu. Una ballerina classica esegue una serie di sequenze coreografiche all’interno di una palestra. Sottili linee geometriche bianche la avvolgono e seguono i suoi movimenti evidenziando la struttura della coreografia. In alcuni momenti dell’esibizione la danzatrice scompare per

<sup>75</sup> <http://tsdb.geidai.ac.jp/profile/en.473c7e47c027bf3010997541206985e3.html>.

<sup>76</sup> <https://euphrates.jp/>.

<sup>77</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=yzJk6ww3LD0>.

lasciare spazio solo alle linee. A volte esse attraversano tutto il corpo della performer, a volte sono dei segmenti più corti, altre volte ancora delle linee curve che sottolineano i movimenti delle gambe e delle braccia.

In questo tipo di elaborazione è evidente il riferimento alle foto e disegni di Rudolf Laban in cui il celebre coreografo iscrive i movimenti dei danzatori nella figura geometrica dell'icosaedro, in qualche modo già richiamata dalla più semplice struttura piramidale di *Vantage* di Duckeye. Qui la citazione è più diretta e se da un lato scava nella memoria quasi archetipale dell'iconografia della danza, dall'altro si propone come una sua versione futuribile, gestita da algoritmi grazie ai quali le forme geometriche aderiscono perfettamente ai movimenti della danzatrice. Come è stato notato in tutto questo paragrafo, il digitale intraprende un rapporto privilegiato con la memoria dell'immagine, dai disegni anatomici antichi alle notazioni di Laban, e si propone come strumento che, attraverso l'animazione, può dare nuova vita a questi riferimenti che affondano nel passato. Se per Rudolf Laban l'icosaedro serve a inscrivere le posizioni del corpo all'interno di uno spazio geometrico misurabile, qui le linee che avvolgono la danzatrice rappresentano l'interpretazione digitale della struttura stessa della coreografia calcolata dalla macchina. Quello che il video propone è una sorta di misurazione in tempo reale della coreografia che di trasforma in un gruppo di elementi geometrici semplici, una sorta di "scheletro" digitale in movimento. Nei titoli di coda le figure geometriche vengono visualizzate da sole, senza il corpo di riferimento, a dimostrare il fatto che, una volta misurata e visualizzata, la coreografia risiede dentro la memoria del computer che costruisce un database fissato per sempre.

### *La videodanza sperimentale contemporanea*

Oltre all'estetica del collage in movimento, diffusa grazie all'utilizzo del compositing a sua volta derivata dalla diffusione dello strumento del chroma-key, la videodanza sperimentale sviluppa altre modalità di ricerca sull'immagine del corpo danzante che lavorano con approcci tecnologici differenti. Come abbiamo già sottolineato, la videodanza in generale non approfondisce la linea estetica narrativa e preferisce esprimersi con opere di breve durata, o raramente media (intorno alla mezz'ora) dove il corpo del danzatore è inserito a stretto contatto con la tecnologia video fino a farne parte integrante. La sperimentazione sull'immagine del corpo, che è un tema che attraversa tutta la videoarte, nella videodanza diventa il cardine intorno al

quale riconsiderare il concetto stesso di “choreography for camera”. La natura stessa della coreografia si scioglie a favore dell’esaltazione della manipolazione del corpo o del suo inserimento in un contesto fluido, liquido, in grado di produrre metamorfosi tecnologiche e idee di “nuovi corpi”. In questo contesto non mancano esperienze, come abbiamo visto nel paragrafo precedente, che riflettono sulla memoria di sperimentazioni del passato: un autore che spesso viene citato in questo contesto è Norman McLaren e la sua opera *Pas de deux*, che diventa in alcuni casi quasi un archetipo dal quale partire per proporre altre versioni rinnovate tecnologicamente.

### *Gina Czarnecki*

Gina Czarnecki<sup>78</sup> è un’artista multimediale inglese che lavora sistematicamente intorno all’immagine del corpo in movimento. Realizza due brevi opere a colori di videodanza: nel 2001 *Infected*<sup>79</sup> con la coreografia e la presenza di Iona Kewney<sup>80</sup>, e nel 2005 *Nascent*<sup>81</sup> con la coreografia di Garry Stewart<sup>82</sup>.

In *Infected* compaiono piccole immagini astratte che richiamano la figura di organismi: da qui emerge il corpo nudo di Iona Kewney che, ripreso dall’alto su uno sfondo nero, si esibisce in una coreografia. La danzatrice è costantemente elaborata in modo tale da sembrare un elemento liquido: si curva come un riflesso di uno specchio deformante, gli arti che si muovono più velocemente si moltiplicano e lasciano delle scie. A circa metà del video l’immagine del corpo della danzatrice diventa più nitido, ma subito dopo i suoi movimenti sono frammentati da un effetto di moltiplicazione dei frame che impone delle scosse al corpo che tremola a seconda della velocità dei movimenti dei suoi arti. Nell’ultima parte del video la coreografia viene rallentata, ridiventando liquida, e il corpo affonda lentamente nel nero. Durante tutta l’opera all’immagine della danzatrice viene imposto in fase di post-produzione un movimento circolare costante che fa perdere allo spettatore qualsiasi nozione di spazio: non sappiamo se questo corpo stia volando o se sia immerso in un liquido invisibile. L’opera è accompagnata da un brano originale del

<sup>78</sup> <https://www.ginaczarnecki.com/>.

<sup>79</sup> <https://vimeo.com/185450344>.

<sup>80</sup> <https://www.ionakewney.com/>.

<sup>81</sup> <https://vimeo.com/107685624>.

<sup>82</sup> <https://www.danceconsortium.com/features/choreographer/garry-stewart/>.

compositore di musica elettronica Christian Fennesz<sup>83</sup> che segue attraverso una ricca modulazione di frequenze l'andamento della coreografia.

L'idea di realizzare una coreografia appositamente per la macchina-video qui si traduce in varie scelte che dalle più semplici, come il punto di vista dall'alto, diventano più complesse, come le elaborazioni effettuate sul corpo e soprattutto la rotazione imposta a tutta l'immagine, che aggiunge un movimento coreografico virtuale ai gesti della danzatrice. Alcune scelte che appartengono alla storia della screendance come l'annullamento dello spazio, la scelta del nudo, lo slow-motion e lo sdoppiamento della figura del performer vengono qui accavallate e arricchite da altri elementi tipici della post-produzione delle immagini dal vero, come la liquefazione del corpo e il lavoro di moltiplicazione dei frame che scuote il corpo della danzatrice. L'esaltazione del corpo si traduce in uno scambio fra coreografia filmata e possibilità coreografiche aggiunte dalla macchina-video.

Il tema del rapporto fra corpo e nuove tecnologie qui viene trattato con un cambiamento di registro piuttosto significativo, esplicitato già dal titolo che evoca la presenza di un'infezione, di un virus. L'estetica post-human, come nell'opera di Juliez Dajez, produce un'atmosfera inquietante che vuole avvertire il pubblico di un pericolo. L'inquadratura dall'alto schiaccia il corpo, la sua rotazione è un movimento imposto dal digitale, le deformazioni della figura della danzatrice e dei suoi movimenti assumono il ruolo di forzature dolorose. Se il virus evocato da questo video sia rappresentato dalla tecnologia che infetta il corpo o viceversa non è dato sapere, ma Gina Czarnecki si allinea ad altri autori che iniziano a considerare il rapporto fra corpo e tecnologia non più una ottimistica utopia utile a costruire la coreografia del futuro ma una lotta vera e propria fra due dimensioni che per connettersi l'una all'altra devono per forza attivare dei processi di infezione, di mutazione dolorosa. Se pensiamo che la suggestione visiva attraverso la quale il corpo del danzatore nasce da un'immagine che simula la presenza di un organismo semplice è stata già adottata da *Luminare* di John Sanborn, e facciamo il confronto con questo video che inizia nello stesso modo, ci possiamo rendere conto del cambiamento di approccio avvenuto dal 1986 al 2001 nei confronti di una visione ottimistica del rapporto di collaborazione fra corpo e tecnologia.

*Nascent* ragiona su un'estetica per certi versi simile a *Infected*, ma con

<sup>83</sup> <http://www.fennesz.com/>.

un'atmosfera decisamente diversa. Un gruppo di danzatori e di danzatrici seminudi viene ripreso su uno sfondo nero sia frontalmente (in piedi) sia dall'alto (sdraiati). L'elaborazione digitale applicata alle riprese, tutte fortemente rallentate, trasforma i corpi in masse fluide colorate che attraversano lo schermo orizzontalmente e verticalmente. Il trattamento modula diverse gradazioni per cui in alcuni momenti i corpi vengono totalmente trasformati in scie astratte, in altri lasciano nello spazio diversi fermo-immagine del loro movimento, creando un suggestivo bassorilievo formato da cloni congelati del performer. In altri momenti del video ricompare il movimento circolare già visto in *Infected*. Anche in questo caso la colonna sonora è di Christian Fennesz.

La videodanza contemporanea spesso si riferisce a esperienze del passato e le perfeziona grazie al maggior controllo delle elaborazioni offerto dalla post-produzione digitale. Gli echi di *Parcelle de ciel* di Robert Cahen e della tradizione delle cronofotografie qui sono evidenti, ma producono immagini più scultoree e meno evanescenti. Le scie astratte in questo video sono masse che hanno un volume, i performer che lasciano tracce "fotografiche" del loro movimento appaiono come statue in sequenza che denunciano una maggiore tridimensionalità rispetto ai fantasmi cari al videoartista francese. Il corpo che si trasforma in immagine astratta, tema che attraversa tutta la screendance sperimentale, qui acquista una dimensione più materica, solida. E anche quando i flussi distruggono completamente la visibilità del corpo, appaiono come magmi che hanno una loro pesantezza, come se la fisicità dei corpi stessi fosse in un qualche modo conservata. Il regime astratto della screendance sperimentale acquista di volta in volta nuove possibilità espressive.

### *Olivier Megaton*

Olivier Megaton<sup>84</sup> (Olivier Fontana) è un pittore e regista francese che fa parte di quella generazione di autori che indifferentemente producono video musicali, spot, documentari e opere di screendance. Nel 2002 realizza *Chrysalis*<sup>85</sup>, un lavoro di videodanza a colori di ventisette minuti con la coreografia di Wayne McGregor<sup>86</sup>. Il tema della metamorfosi attraversa tutta la storia della screendance e inevitabilmente incrocia riferimenti letterari noti

<sup>84</sup> <https://www.oliviermegaton.com/>.

<sup>85</sup> <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/chrysalis?>.

<sup>86</sup> <https://waynemcgregor.com/>.

che possono servire da punti di riferimento facilmente condivisibili con il pubblico: come abbiamo visto in *Pilobolous and Joan* di Ed Emshwiller, anche qui la suggestione di fondo è una versione “al contrario” della trama de *La metamorfosi* di Franz Kafka: il protagonista, chiamato K., è un insetto che vuole diventare uomo e che si innamora di una fanciulla.

K., interpretato da Wayne McGregor, si presenta in due modi: come un personaggio vestito con una tuta nera e dalle braccia potenziate da prolungamenti meccanici a forma di zampe d’insetto, e come un essere completamente umano vestito di bianco. A volte è immerso in una vasca da bagno circondato da pareti ricoperte da lastre a raggi x, a volte si muove liberamente negli altri tre luoghi nei quali si svolge l’azione: uno spazio industriale vuoto e ricoperto di teli di plastica trasparenti, una grotta circondata da un gran numero di candele poggiate a terra e infine uno spazio neutro invaso dalla pioggia. Oltre al personaggio di K e alla giovane donna di cui è innamorato, intervengono altri personaggi meno definiti, come il gruppo di danzatori che si esibisce all’interno della grotta.

L’opera miscela vari linguaggi: da un lato la rappresentazione descrittiva di gran parte della coreografia, dall’altro una serie di interventi come lo sdoppiamento del corpo dei performer, la velocizzazione e lo slow-motion, la trasformazione dell’immagine in negativo, le colorizzazioni estreme, ma soprattutto un montaggio convulso e ritmico che ricorda molto da vicino alcune soluzioni tipiche del video musicale. La struttura dell’opera è ellittica e procede per frammenti, lanciando tracce di suggestioni al pubblico senza mai costruire una linea veramente narrativa, ma surreale e in alcuni momenti allucinatoria. Quando il personaggio di K. è immerso nella vasca all’interno del laboratorio medico sembra vittima di esperimenti che determinano una fuga dalla sua realtà, per cui tutte le altre parti del video potrebbero essere interpretate come flash-back, sogni o solo desideri. Intervengono anche altre fonti visive come immagini microscopiche di organismi o riprese ravvicinate di insetti. Durante l’opera si alternano brani di musica elettronica composti da Nikolas Bikialo e DJ Food<sup>87</sup>.

Il video coniuga abilmente linguaggi sperimentali che non vogliono inserire la danza in un contesto astratto, ma simbolico. La coreografia e la presenza dei corpi in questo caso sono importanti e non possono essere annullati dai trattamenti digitali. Forse il senso ultimo della metafora innestata da Olivier Megaton e Wayne McGregor risulta evidente dal fatto che

<sup>87</sup> <https://ninjatune.net/artist/dj-food>.

quando K., da creatura nera con le braccia ancora da insetto, si trasforma in un essere umano vestito di bianco, viene visualizzato come un personaggio comunque solo e ancora immerso nella vasca, anche se non c'è più acqua al suo interno e intorno sono scomparsi tutti gli attrezzi medici visualizzati all'inizio del video. Pur avendo combattuto per diventare un essere umano in grado di amare qualcuno è condannato alla solitudine, a essere un diverso per sempre.

Il video sviluppa varie situazioni visionarie suggestive, tutte dominate da un senso claustrofobico che non lascia vie d'uscita. Lo spettatore è immerso dentro la dimensione mentale di K., un mondo fatto di ambienti chiusi e poco illuminati: il laboratorio medico, la grotta, lo spazio industriale con i teli di plastica sono spazi che non lasciano scampo, rappresentano il labirinto inestricabile della mente del protagonista. Ma sono anche i luoghi della sua metamorfosi: la grotta, calda, illuminata da candele e popolata da danzatori costantemente associati a livello visivo a immagini di insetti, rappresenta il suo passato, il suo luogo d'origine, quel mondo animale dal quale proviene e del quale evidentemente prova sempre più nostalgia. Lo spazio della transizione è una sala operatoria fredda e inquietante, dove K. urla e soffre. Il luogo in cui il protagonista incontra la donna che ama è uno spazio industriale dove i due performer danzano dietro a teli di plastica, diventando sagome in controluce, ombre, fantasmi di corpi che non riescono mai veramente a toccarsi.

La sperimentazione di quest'opera si manifesta soprattutto nella fase di montaggio, che alterna momenti frenetici e caotici a sequenze più riflessive, quasi ipnotiche, dove la coreografia è sezionata in modo da essere fruita da tutti i possibili punti di vista. I movimenti di macchina sono gestiti alternativamente con la camera a mano o fissata su supporti che permettono di seguire i performer articolando vari campi, dai più lunghi ai più ravvicinati. L'associazione costante fra le sequenze coreografiche e le immagini di insetti e di organismi immerge lo spettatore in una situazione di contrasto costante fra mondo animale e mondo umano, entrambi in lotta con la tecnologia che non risolve il problema di fondo del protagonista, il quale non riesce, nonostante la sua mutazione, a diventare veramente essere umano.

La tecnologia medica che viene evocata in più punti si presenta come una macchina asettica e minacciosa in contrasto al calore trasmesso dall'ambiente della grotta. E il "luogo di mezzo" fra queste due dimensioni, lo spazio industriale, vela costantemente l'immagine dei corpi attraverso i teli di

plastica. Il luogo che si presenta verso la fine del video, una sala invasa dalla pioggia dove si esibiscono due danzatrici e K., prelude all'ultima scena del video, dove il protagonista nella sua versione "umana" danza da solo in uno spazio totalmente bianco. Neanche l'elemento dell'acqua riesce a produrre una simbiosi efficace fra K. e la sua amata, e quindi non rimane che danzare da solo in uno spazio vuoto che quasi divora il protagonista.

### *Aneta Grzeszykowska*

Aneta Grzeszykowska<sup>88</sup> è un'artista, fotografa e videoartista polacca concentrata sulla rappresentazione del proprio corpo. Nel 2008 realizza un'opera in bianco e nero che si configura come un lavoro di screendance: *Bolimorfa*<sup>89</sup>. Il titolo deriva dalla sintesi fra il famoso brano musicale *Bolero* (1928) di Maurice Ravel e *Polimorfia* (1961) di Krzysztof Penderecki<sup>90</sup>. Circondate da un nero compatto, due mani apparentemente separate dal corpo si muovono nello spazio, e in seguito tolgono i pantaloni e la maglietta nera di Aneta Grzeszykowska che, nuda, è ripresa dall'alto mentre compie una serie di movimenti che crea forme geometriche e rigide. Entra in campo il doppio dell'artista che duetta virtualmente con l'originale. I corpi si moltiplicano sempre di più architettando composizioni caleidoscopiche dove i cloni eseguono gli stessi movimenti con minime variazioni, in modo da sfasare la sincronia della coreografia totale. Alla fine rimane il corpo originale in una posizione statica. L'accavallamento dei due brani musicali citati prima crea una colonna sonora distorta e stralunata.

Nella sua apparente semplicità questo video è esemplare di quella linea estetica della videodanza digitale che vuole scavare nella memoria audiovisiva della danza reinterpretata dalle nuove tecnologie. Sia le immagini che la musica sono una reinterpretazione di elementi che arrivano dal passato e che prendono nuova vita nella post-produzione digitale. La ripresa dall'alto di corpi appoggiati su un telo nero in modo tale che possano compiere movimenti assurdi ricorda da vicino il cortometraggio del 1907 *Les Kiriki, acrobates japonais* di Segundo de Chomón: ottenere effetti speciali approfittando dello sfondo nero è tipico anche di molto cinema di Méliès ma è una tecnica che affonda in una tradizione teatrale definita "teatro nero" dove i personaggi vengono immersi in un palco totalmente buio utile ad

<sup>88</sup> <https://culture.pl/en/artist/aneta-grzeszykowska>.

<sup>89</sup> <https://vimeo.com/63724215>.

<sup>90</sup> <http://www.krzysztofpenderecki.eu/>.

attivare effetti illusionistici. Al contempo le evoluzioni caleidoscopiche di danzatrici riprese dall'alto richiamano alla memoria le coreografie acquatiche e acrobatiche dei film interpretati da Esther Williams<sup>91</sup>, campionessa di nuoto sincronizzato diventata attrice in una serie di musical hollywoodiani degli anni Quaranta e Cinquanta e, contemporaneamente, le coreografie visionarie dei musical di Busby Berkeley degli anni Trenta e Quaranta. Infine il video prosegue la ricerca sull'autorappresentazione come corpo nudo danzante inaugurata da Amy Greenfield.

E ancora: l'uso del corpo nudo inteso come forma primordiale appartiene a una tradizione consolidata della screendance, e la sua rappresentazione come linea geometrica che può costruire architetture visive astratte rimanda alla tradizione del cinema sperimentale degli anni Venti inteso come prima forma di "movimento coreografico" delle immagini. La scelta del bianco e nero amalgama tutti questi riferimenti in un'atmosfera che richiama il passato, ma al contempo esplicita la presenza della tecnologia digitale.

Molti spostamenti e rotazioni dei corpi non sono fisici ma effettuati in fase di post-produzione, e la clonazione stessa della danzatrice è gestita in modo ordinato e geometrico, utile a formare composizioni caleidoscopiche. C'è qualcosa di freddo e matematico in tutta questa esibizione virtuosistica, a partire dai movimenti della danzatrice stessa che sono meccanici, geometrici, e compongono una coreografia semplice basata sulla ripetizione. Il digitale simula il passato e dissimula la sua presenza nascondendosi nelle pieghe delle elaborazioni che impone alle immagini, proponendo una sua versione matematica delle varie memorie che si accavallano costantemente in questo video. Aneta Grzeszykowska reinterpreta queste tendenze estetiche della screendance in maniera ludica, crea una sua "mappa" ordinata e al contempo illusionistica, come può essere la figura del caleidoscopio, coinvolgendo lo spettatore in un alternarsi di atmosfere calde e fredde, in una suggestiva alleanza fra emozione e ordine geometrico.

### *Kathy Rose*

Kathy Rose<sup>92</sup> è un'artista americana che attraversa varie esperienze: è autrice di cortometraggi d'animazione, performance-artist e videoartista. Le sue

<sup>91</sup> <https://esther-williams.com/>.

<sup>92</sup> <https://www.krose.com>.

azioni sonostrettamente connesse a materiale audiovisivo proiettato in scena, e si configurano come spettacoli intimi, ideati per spazi piccoli e interpretati prevalentemente dall'artista stessa. L'interesse verso la videodanza si manifesta nell'ultima parte della sua carriera artistica, dalla fine degli anni Novanta, e determina la nascita di una vasta quantità di opere. La videodanza di Kathy Rose si presenta come una sorta di spettacolo realizzato appositamente per il video composto da elementi fisici come figurine di carta, oggetti comuni, ritagli di stoffa, rami di alberi e altri elementi utili a costruire piccole scenografie. L'elemento performativo è rappresentato da corpi ripresi dal vero e inseriti in chroma-key in scenografie in miniatura, o frammenti di corpi inglobati in pezzi di stoffa che simulano la presenza di semplici costumi, o in ritagli di carta che disegnano le parti di corpo mancanti. I visi di queste figure umane sono sostituite da maschere: volti fotografati e sovrainpressi, fisicamente o in fase di post-produzione, ai corpi che danzano eseguendo gesti semplici e ripetuti, quasi identici in ogni video. In alcuni lavori questi set in miniatura sono ulteriormente elaborati tramite la proiezione di immagini in movimento che vanno a rendere più complessa l'architettura visiva dell'insieme.

Le suggestioni che l'artista americana elabora lavorando con questa estetica molto originale sono molteplici: innanzitutto il teatro di figura che viene potenziato dalle tecnologie usate, il Kabuki evocato dall'utilizzo di un certo tipo di tessuto e dall'utilizzo visi-maschere orientali, la pittura cubista e surrealista, infine l'arte di Tony Oursler<sup>93</sup> e dei suoi piccoli teatri visionari. La particolare combinazione di elementi artigianali e tecnologici rendono la figura di Kathy Rose unica nel panorama della videodanza.

L'opera a colori *City of Lost Moons*<sup>94</sup>, realizzata nel 2008, mostra una serie di piccoli set costruiti con elementi sovrainpressi in chroma-key: rami, la luce di una pila a simulare la luna, stoffe traslucide attraversate da videoproiezioni di immagini astratte, e corpi femminili con il volto sostituito da fotografie in bianco e nero del viso di Kathy Rose o da maschere dalle fattezze orientali. L'immagine è cromaticamente satura e alcuni elementi denunciano il "rumore" video tipico della tecnologia elettronica. I visi sono sostituiti da immagini dai bordi netti e visibili come fossero delle figurine ritagliate con delle forbici. L'evadenza del ritaglio e quindi l'esplicitazione dell'estetica del collage sono

<sup>93</sup> <https://tonyoursler.com/>.

<sup>94</sup> <https://vimeo.com/146451774>.

modalità stilistiche costanti in tutta la videodanza di Kathy Rose, che vuole presentare l'intervento tecnologico come artigianale e grezzo.

In tutti i video dell'artista americana le immagini sono composizioni di elementi molto saturi di colore, quasi psichedelici, e forme in bianco e nero. I corpi presentati, che manovrano teli trasparenti e i cui movimenti sono trattati in reverse, sono moltiplicazioni della sua figura di che in alcuni momenti indossa un ritaglio della foto del suo viso in bianco e nero mentre in altri foto di visi orientali. Le composizioni, sempre poste su sfondo nero, variano rapidamente fino a quando vi sono solo dei volti che galleggiano nel vuoto. L'immagine finale mostra la mezza figura di Kathy Rose che con le mani sfiora la foto del suo viso, e in seguito questa composizione innestata su un foglio di carta nera sulle ginocchia dell'artista americana che compie gli stessi gesti, questa volta toccando il piccolo set descritto precedentemente. Il video è commentato da un magma sonoro composto da percussioni fortemente riverberate e voci che sussurrano parole parzialmente comprensibili, realizzato dall'artista stessa.

Manualità e virtualità sono i temi che costantemente attraversano l'opera di Kathy Rose, che qui manovra con le mani un set fatto di immagini ritagliate e incastrate le une dentro le altre attraverso il chroma-key, come fosse una marionettista del futuro che affonda le sue radici nel passato dove, ancora una volta, lo sfondo nero diventa lo spazio vuoto dentro al quale creare fantasmagorie nelle quali un solo corpo può (re)interpretare se stesso e moltiplicarsi per interpretare altri personaggi. La tecnologia digitale è ancora in grado di creare illusioni infantili, spazi in cui i corpi e gli oggetti possono volare, esseri umani diventano marionette e viceversa, la manualità dell'artista è ancora ben visibile e presente.

Il video *Cubistmenco*<sup>95</sup>, realizzato a colori nel 2014, inizia citando una suggestione visiva che attraversa molta screendance: l'utilizzo delle sole mani, che qui si presentano moltiplicate e ricolorate digitalmente. La presenza dell'icona della mano è molto importante per l'artista americana che, vestita con un costume a scacchi bianco e nero, compare a corpo intero moltiplicata per tre su uno sfondo nero mentre esegue gesti semplici e ripetuti: il suo volto è sostituito da una serie di foto in bianco e nero del suo viso. In sequenza appaiono rapidamente altri personaggi moltiplicati, immagini veloci di quadri di Piet Mondrian, mentre elementi naturali (foglie che cadono, piccoli rami portati dal vento) vengono ricolorati e

<sup>95</sup> <https://vimeo.com/109723728>.

sovraimpressi alle immagini. Elementi geometrici semplici come cerchi e triangoli rendono sempre più complessa l'architettura finale delle composizioni che velocemente scorrono sullo schermo. Alla fine del video ritornano le mani dell'inizio. L'opera è commentata da un brano ritmico e acustico di Walter Giger.

Quei Kathy Rose squaderna quelle scelte stilistiche, fedeli alle istanze della screendance sperimentale, che intendono il movimento stesso delle immagini come una possibile coreografia, riuscendo a sviluppare una sua originale estetica. La confusione fra piccolo e grande, la manifestazione della doppia natura del performer che può diventare bambola meccanica e contemporaneamente corpo ancora umano ma potenziato dalle immagini, sono tutti elementi che trasformano questo video in una sorta di ludico omaggio a *Ballet Mécanique* di Fernand Léger, capolavoro del cubismo in movimento, corrente pittorica non a caso evocata dal titolo.

In *The Realm of Nothingness*<sup>96</sup> sempre del 2018 Kathy Rose esplicita in maniera più evidente la presenza del set. Dopo aver presentato i personaggi e gli ambienti che usualmente compaiono nei suoi video, compare una piccola marionetta con le fattezze dell'artista manovrata a vista da bastoni posizionata su un set sul quale sono proiettate delle immagini astratte. Subito dopo il corpo ripreso di schiena dell'artista americana seduta su un divano viene inserito in chroma-key all'interno di un set fatto di stoffe sulle quali vengono proiettate immagini astratte, come se stesse assistendo alle scenografie di uno dei suoi spettacoli. Il desiderio di entrare fisicamente dentro al proprio mondo onirico, di farne parte integrante, si manifesta come spinta ludica e vitale; l'arte è un gioco fragile, lo spazio è virtuale, le scenografie sono fatte con piccoli oggetti semplici, i personaggi sono cloni dell'artista stessa: nel "regno del nulla" evocato dal titolo del video può agitarsi una realtà fantastica e vitale dove si può giocare a fare danza, teatro, videodanza ed elaborazioni digitali, diventando parte integrante di questo labirinto di inganni.

*Michael Langan, Terah Mahrer*

Michael Langan<sup>97</sup> è un regista americano di video musicali e spot pubblicitari. Negli anni Duemila la screendance è diventata un terreno di sperimentazione che non rinuncia a un alto tasso comunicativo per intercettare

<sup>96</sup> <https://vimeo.com/996a79150>.

<sup>97</sup> <http://langanfilms.com/>.

un'audience non più specializzata o interessata solo ed esclusivamente alla danza contemporanea. Anche per questo motivo Langan si sente libero di sperimentare quello stratagemma visivo oramai consolidato inaugurato da *Pas de deux* di Norman McLaren (che viene ringraziato nei titoli di coda insieme a Étienne-Jules Marey), ovvero la moltiplicazione progressiva dei movimenti del performer. In questo caso non si tratta solo di lavorare su una citazione, ma di utilizzare, declinandolo al presente, uno stilema visivo che fa parte integrante del linguaggio della screendance. Insieme alla motion designer e danzatrice Terah Mahrer realizza nel 2011 un video a colori della durata di quindici minuti: *Choros*<sup>98</sup>. La sfida percettiva che il regista e la coreografa vogliono affrontare è quella di trasferire l'idea di Norman McLaren in luoghi chiusi e ambienti esterni, assemblando così la trasformazione della coreografia in segni grafici in movimento con la rilocazione, del riposizionamento dell'oggettanza all'interno di un contesto spaziale architettonico o naturale.

Il video inizia mostrando il corpo di Tehra Mahrer all'interno di uno spazio architettonico austero (probabilmente una chiesa) che cammina, si ferma nell'angolo a destra dell'inquadratura ed esegue una sequenza coreografica. L'effetto di moltiplicazione è reso più complesso grazie a una serie di luci calde che roteano sul suo corpo. Con lunghe inquadrature fisse vengono visualizzate altre evoluzioni di corpi che moltiplicandosi occupano graficamente lo spazio architettonico. Con un cambio piuttosto netto irrompe l'inquadratura di un veloce volo su uno spazio naturale: la camera si ferma su un bosco nel quale i cloni del corpo della danzatrice si muovono sull'erba, eseguendo semplici sequenze coreografiche. Queste ultime vengono alternate ad altri momenti della danza moltiplicata eseguita nello spazio interno dell'inizio del video. Tutta l'opera è musicata con un estratto del celeberrimo brano orchestrale di musica minimalista *Music for 18 Musicians* (1974-1976) di Steve Reich, che conferisce al video un'atmosfera ritmica e ipnotica insieme.

Se per Norman McLaren la "dinamizzazione" delle sperimentazioni fotografiche di Étienne-Jules Marey prevedeva, con un atteggiamento quasi di rispetto filologico, l'annullamento dello spazio, in questo caso i due autori vogliono posizionare questa visione potenziata e anti-realistica del movimento in luoghi riconoscibili, attivando un ulteriore spaesamento percettivo nello spettatore, che vede un corpo compiere metamorfosi irreali in contesti spaziali quotidiani.

<sup>98</sup> <https://vimeo.com/35770492>.

L'elemento stilistico aggiuntivo dei corpuscoli di luce che attraversano il corpo della danzatrice diventa un ennesimo riferimento alla capacità del corpo danzante di emettere energia, di essere energia in grado di costruire un suo spazio architettonico costituito dalla permanenza dei cloni creati dal movimento. Se il corpo per la storia dell'arte e dell'architettura è la misura dello spazio, qui in maniera più evidente che in altre opere di screendance è il corpo stesso a creare, grazie alla macchina-video, un edificio fatto di istanti gestuali che scandiscono matericamente il tempo, ne mostrano il suo volume, attimo per attimo. Al contempo il video sottolinea la caducità del gesto, la transitoria permanenza di un frammento coreografico che si mostra come immagine fissa per poi svanire, sostituita da un'altra. Il tempo e lo spazio diventano materiali fluidi, liquidi, da scolpire come fossero materia solida attraverso lo strumento della danza.

### *Sébastien Desmedt*

Sébastien Desmedt<sup>99</sup> è un regista francese che lavora prevalentemente in ambito videomusicale e fashion. La sua estetica è particolarmente legata alla rappresentazione della metropoli, per cui, come tanti professionisti dell'audiovisivo che incontrano la danza, è interessato a indagare la dinamica della rilocalizzazione. Nel 2016 realizza il video a colori *Brooklyn*<sup>100</sup> con la coreografia di Charlotte Colmant, musicato dal brano di musica elettro-pop *A.T.T.Y.S.* del gruppo Chateau Marmont. Nonostante l'opera di configuri come un video musicale, l'accostamento fra musica e immagini è il frutto di una libera collaborazione fra il regista e la band. Sfruttando uno spazio d'immagine rappresentato da un cinemascope molto stretto, il regista riprende la coreografa e danzatrice all'interno di scorci notturni deserti della città di Brooklyn, utilizzando l'effetto mirror in modo tale che nella composizione totale le inquadrature siano moltiplicate in due rettangoli, uno speculare rispetto all'altro. In questo modo sia la danzatrice che lo spazio urbano vengono trattati da una sorta di "doppio sguardo" che costruisce architetture impossibili e coreografie moltiplicate. L'effetto di simmetria produce anche una sensazione paradossale di continuità garantita dal fatto che il punto di raccordo dei due riquadri è costituito da un elemento architettonico geometrico (mattoni, ringhiere, cancelli, portoni o serrande) che può essere

<sup>99</sup> <http://www.sebastien-desmedt.fr/>.

<sup>100</sup> <https://vimeo.com/152259141>.

agevolmente duplicato. Per rendere ancora più complessa l'architettura visiva, la danzatrice è illuminata con un faretto che viene spostato in fase di ripresa, in modo tale che la sua ombra scorra dietro di lei creando dei suggestivi effetti di movimento che si relazionano ai gesti della performer, duplicandola ulteriormente. Le inquadrature sono rigorosamente statiche, per cui tutto ciò che si muove risiede all'interno delle immagini, soprattutto la danzatrice, la sua ombra, e le luci della città intorno a lei.

La doppia visione speculare, solitamente usata nella storia della screendance per duplicare il corpo del performer, qui incontra la metropoli e le sue strutture architettoniche che diventano intricate texture bidimensionali. Le inquadrature sono quasi sempre campi lunghi, in modo tale che la danzatrice sia immersa completamente nello spazio urbano e rappresenti l'unico essere vivente che attraversa una realtà visivamente affascinante ma al contempo disabitata, lunare e quasi aliena. Come spesso avviene nella screendance, anche in questo caso la presenza del danzatore si manifesta come essere sovranaturale, che proviene da un'altra dimensione.

Nel 2018 il regista francese realizza il breve video, di un minuto, in bianco e nero *It's Friday*<sup>101</sup> con la coreografia e la presenza di Bboy-faty musicato dal brano *Metallik Cages* di Etienne Jaumet. È la prima opera incontrata in questo testo a usare la danza hip-hop. Le evoluzioni del danzatore vengono riprese in modo tale da essere inglobate in strutture architettoniche che sfruttano il più possibile la presenza di finestroni, ringhiere metalliche, scale, tetti. Le immagini vengono trattate in modo tale che, attraverso riquadri che moltiplicano le forme ed effetti mirror, il corpo del performer diventi il punto focale e prospettico di un intricato pattern geometrico rappresentato dalle vedute urbane. Con un suggestivo capovolgimento di prospettiva, qui il corpo diventa l'unico elemento riconoscibile, il centro dell'immagine, mentre la città si trasforma in un elemento astratto che ricorda l'Optical Art, richiamata anche dalla scelta del bianco e nero. La prospettiva stessa delle inquadrature, che riprendono quasi sempre in campo lunghissimo il soggetto, viene distrutta a favore di una bidimensionalità grafica dentro la quale si muove il performer, la cui figura viene esaltata nonostante la distanza dalla quale è visibile, quasi fosse l'artefice della trasformazione dello spazio intorno a lui. Rapido ed efficace, questo video propone un'interessante evoluzione digitale del concetto di

<sup>101</sup> <https://vimeo.com/233993587>.

rilocazione, dove l'ambiente architettonico diventa pura texture geometrica gestita, quasi interattivamente, dai movimenti del danzatore.

### *Corpi in luce*

Usare la proiezione sui corpi danzanti o elementi illuminotecnici che si mettono in relazione alla coreografia è un campo di sperimentazione che si sviluppa nel settore live della danza contemporanea. Le immagini in movimento che per un certo periodo di tempo hanno occupato il retro del palco per sostituire le scenografie diventano protagoniste invadendo il corpo dei danzatori in forme più o meno elaborate di mapping pensato per uno spazio chiuso e per riconfigurare la presenza stessa dei performer. In questo ultimo caso l'immaginario più diffuso consiste nel ritorno a un'estetica digitale astratta simile ai lavori dei primi pionieri della computer grafica, capace di creare illusioni ottiche che esaltino la presenza dei danzatori in scena. Questo trend linguistico viene assorbito anche dalla produzione di videodanza, sviluppando una serie di suggestioni visive.

### *Studio Superplus*

Studio Superplus<sup>102</sup> è un gruppo di creativi austriaci specializzato nel promuovere realtà legate al design. Nel 2013 realizza un video in bianco e nero, *13&9. The Soul of Design*<sup>103</sup>, con la coreografia e la presenza di Julia Mach<sup>104</sup> e di Filip Szatarski<sup>105</sup> con lo scopo di presentare l'omonima società di creazione di oggetti di arredamento. Quest'opera è esemplare nello sperimentare le possibilità offerte dall'utilizzo di videoproiezioni di immagini astratte sui corpi dei danzatori. Il video è composto da una serie di veloci immagini nella quale i due protagonisti, seminudi e con il corpo dipinto di bianco, compiono delle brevi sequenze coreografiche. Le immagini videoproiettate agiscono sulla coreografia in vario modo: disegnando elementi semplici su parti del corpo, riempiendo totalmente i performer con masse di immagini astratte, sezionando la loro figura, sovrapponendo scritte che scorrono sulla loro pelle. I danzatori sono immersi nel nero tranne in una breve sequenza dove le

<sup>102</sup> <https://studiosuperplus.com/projects>.

<sup>103</sup> <https://vimeo.com/66140844>.

<sup>104</sup> <http://www.dadateatr.pl/en/dada-en/dancers-actors/julia-mach-2>.

<sup>105</sup> <https://dancedesk.pl/artystci/filip-szatarski>.

immagini invadono lo sfondo creando uno spazio geometrico bidimensionale dove si muove la danzatrice. Il video è sonorizzato da un brano di musica elettronica curato dallo stesso studio di design.

Nel video scorrono vari riferimenti alla storia dell'arte: i danzatori sembrano statue classiche in movimento e le immagini proiettate – che idealmente sono ispirate ad alcuni prodotti dello studio 13&9<sup>106</sup> – ancora una volta si riferiscono all'Optical Art e in generale al mondo della grafica. La scelta del bianco e nero anche in questo caso amalgama le due dimensioni non rinunciando in alcuni punti a esaltare la plasticità dei corpi invasi dalle immagini geometriche. A differenza di altre sperimentazioni della screendance che lavorano sull'incontro fra corpo e dimensione astratta, in questo video tale suggestione acquista una dimensione fisica, dove anche le forme geometriche, incontrando le figure dei danzatori, acquistano volume. Lo spettatore avverte che tutto ciò che sta vedendo avviene dal vivo, senza elaborazioni in post-produzione, chroma-key o altri stratagemmi. Le immagini astratte in questo modo diventano dei veri e propri partner della coreografia: oggetti agenti che partecipano alla performance, dialogando con i corpi umani trasformati, non a caso, in statue in movimento, soggetti disponibili come uno schermo a ricevere informazioni visive, ma comunque presenze dinamiche.

Se la dimensione astratta prima doveva essere gestita forzando la compattezza dell'immagine, ora può vivere insieme ai danzatori come presenza fisica sul set.

### *Tarik Abdel-Gawad*

Tarik Abdel-Gawad<sup>107</sup> è un regista di origini egiziane fortemente interessato a nuove forme audiovisive legate a tecnologie contemporanee come la realtà aumentata, il mapping e la commistione fra robotica e interattività. Nel 2017 realizza il video a colori *лазер (Laser)*<sup>108</sup> con la coreografia e la presenza della danzatrice classica Maria Kochetkova<sup>109</sup>. L'opera è realizzata usando semplicemente la danzatrice, uno spazio nero, nebbia e un sistema di raggi laser che interattivamente collabora alla coreografia. Maria Kochetkova, vestita con

<sup>106</sup> <https://studiosuperplus.com/13and9>. In questa pagina sono presenti parti dello storyboard che illustrano il rapporto fra le immagini proiettate e alcuni prodotti di 13&9.

<sup>107</sup> <https://tarikgawad.com/>.

<sup>108</sup> <https://vimeo.com/202330399>.

<sup>109</sup> <http://mariakochetkova.com/>.

un costume nero che lascia scoperti braccia e gambe esegue alcune sequenze coreografiche mentre dall'alto una serie di raggi laser costruisce intorno al suo corpo forme geometriche semplici: piramidi, linee sottili, pattern curvi, forme sinusoidali tratteggiate, corridoi di luce. La camera ruota costantemente intorno alla danzatrice e il montaggio crea un crescendo ritmico che sfocia nel finale: la performer è sdraiata a terra e un sottile raggio di luce viene emesso dalla zona del suo cuore, per spegnersi nel buio. La colonna sonora è un brano di musica elettronica techno dell'artista e dj Matthew Stone<sup>110</sup>.

Anche in questo caso i fasci di luce bianca ottenuti dai laser disegnano forme astratte – fortemente relazionate all'estetica dei film astratti di Oskar Fischinger – che abitano lo spazio e interagiscono con la danzatrice senza alcuna operazione di trattamento dell'immagine. È tutto dal vivo, quindi per lo spettatore più reale, tanto da sembrare la documentazione di uno spettacolo. Le immagini astratte diventano dei veri e propri corpi danzanti in collaborazione con la protagonista: arrivano dall'alto e si gettano sul palco circondando la danzatrice in modo tale da creare non solo uno spazio fatto di luce, ma un materiale con il quale poter duettare. La dimensione fisica del regno astratto diventa uno spazio d'azione e un partner per nuove coreografie.

<sup>110</sup> <https://www.matthewstone.co.uk/>.

## *Capitolo 3*

### *Screendance e music video*

L'avvento di quello che in Europa viene chiamato “videoclip musicale” e che in inglese si definisce “music video” (“video musicale”) ha cambiato, soprattutto dalla nascita di MTV nel 1981, il panorama audiovisivo mondiale. In breve tempo questo genere si dimostra capace non solo di assorbire i linguaggi che lo hanno preceduto, dal cinema narrativo al cinema sperimentale, dall'animazione disegnata a quella in stop-motion, dalla videoarte alla computer grafica, ma di insinuarsi nelle pieghe dei questi codici per influenzarli a sua volta con il proprio linguaggio, in un costante rapporto di scambio biunivoco.

Nel linguaggio videomusicale in cui è presente una canzone e non un brano strumentale c'è un elemento in più che rende più complessa la sua struttura: il testo che può avere o meno un approccio narrativo o poetico e che può rappresentare o meno lo script del video musicale stesso. Alcuni registi ignorano il testo della canzone, altri invece si basano su questo. Nella storia produttiva dei video musicali si sono avvicendate diverse tecnologie: pellicola, video, HD; nonostante questa variabilità di formato in questo capitolo si continuerà a usare il termine music video o video musicale.

Data l'importanza della figura del performer, il modello di danza che tradizionalmente viene usato nei musical sia teatrali sia cinematografici e quello che in maniera più urgente si manifesta come l'espressione gestuale di culture pop e urbane diventano gli elementi linguistici più usati e caratterizzanti di molte produzioni. La danza contemporanea entra dalla fine degli anni Ottanta in questo settore attraverso la presenza di alcune figure che abbiamo incontrato nei capitoli precedenti: registi-coreografi che diventano autori di video musicali, o danzatori e coreografi che ne diventano protagonisti.

Prima di questo periodo solo una figura legata all'area della danza contemporanea riesce a essere influente in un determinato ambito musicale che comincia, prima ancora della nascita di MTV, a sperimentare il linguaggio

videomusicale: il danzatore e coreografo Lindsay Kemp<sup>1</sup>. La sua visionaria estetica intrisa di cultura pop e camp diventa per un certo periodo di tempo il punto di riferimento di quelle realtà musicali che vogliono contaminare la formula classica del concerto con quella del teatro e della danza, riversando questo approccio anche nella produzione videomusicale, in particolare quelle di David Bowie<sup>2</sup> e di Kate Bush<sup>3</sup>.

Nel 1972 Mick Rock (Michael David Rock)<sup>4</sup> realizza per David Bowie il video musicale in bianco e nero *John I'm Only Dancing*<sup>5</sup> dove compaiono due danzatori della compagnia di Lindsay Kemp. Il video presenta David Bowie e alcuni musicisti esibirsi in un luogo buio mentre sullo sfondo, e in alcuni momenti a tutto schermo, una danzatrice e un danzatore particolarmente magri e androgini compiono delle semplici sequenze coreografiche. I programmi televisivi che in questi anni trasmettono anche video musicali rifiutano la messa in onda di quest'opera, considerandola troppo tetra ed eccessivamente relazionata al testo. Alcuni all'epoca interpretano la frase «John I'm only dancing» come una rassicurazione detta dal protagonista del brano al suo compagno, garantendogli il fatto che sta, appunto, solo danzando con un altro ragazzo, e che non ci sono altre implicazioni. L'androginità e l'alienità dei due performer sono intese da molte emittenti come un riferimento troppo esplicito all'omosessualità o a una generica diversità.

Bisogna aspettare il 1984 prima che una realtà coreografica contemporanea non legata all'estetica di Lindsay Kemp intervenga nel settore videomusicale, all'interno di un'esibizione televisiva che viene sfruttata anche come video autonomo. Durante il programma della BBC *The Old Grey Whistle Test* diretto da Rowan Ayers, il gruppo The Fall<sup>6</sup> esegue dal vivo la canzone *Lay of the Land*<sup>7</sup> mentre nello studio irrompono Michael Clark e la sua compagnia che danzano con costumi che lasciano scoperte le natiche. Questa performance è presente anche nel documentario di Charles Atlas dedicato al coreografo scozzese. Dal 1972 al 1984 la televisione inglese è cambiata ma

<sup>1</sup> <https://www.lindsaykemp.eu/>.

<sup>2</sup> <https://www.davidbowie.com/vision>.

<sup>3</sup> <http://katebush.com/videos>.

<sup>4</sup> <https://www.mickrock.com/>.

<sup>5</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=lmVVyhpuFRc>.

<sup>6</sup> <https://thefall.xyz/>.

<sup>7</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=1cVegCDIbkA>.

non è comunque ancora pronta a provocazioni di questo genere che scatenano le proteste del pubblico e confermano la fama di Michael Clark nel ruolo di coreografo “maledetto”.

### *Kate Bush*

Il personaggio che diventa protagonista dell'ingresso di un certo modello di cultura coreografica contemporanea all'interno dell'area videomusicale è la cantante e danzatrice Kate Bush<sup>8</sup>. In epoca “pre-MTV” produce una serie di video musicali dove combina riferimenti alla videodanza e stilemi coreografici legati all'estetica di Lindsay Kemp, per poi allontanarsene. Nel 1978 Keef (Keith Stuart Macmillan) dirige due video musicali a colori per Kate Bush: *The Man with the Child in His Eyes*<sup>9</sup> e *Wuthering Heights*<sup>10</sup>. In entrambe le opere l'artista inglese si esibisce cantando e danzando in uno studio illuminato da luci soffuse e calde che provocano effetti flou adatti a comunicare atmosfere ovattate. Come spesso avviene in questi anni dove il linguaggio del video musicale sta cominciando a testare le sue prime possibilità, la performance è ripresa come se avvenisse dal vivo e il performer canta e guarda costantemente in macchina come se si rivolgesse a un pubblico presente. Keef adotta già in questi video alcune soluzioni tipiche della screendance e in particolare della videodanza: il corpo di Kate Bush si moltiplica e i suoi movimenti vengono ripetuti o lasciano scie colorate nello spazio. La presenza e lo stile coreografico dell'artista inglese lavorano su stilemi della danza moderna e del mimo, ma cominciano a essere presenti alcune scelte originali soprattutto per quello che riguarda le espressioni facciali, tipiche dell'estetica di Lindsay Kemp, che allontanano queste opere dalle atmosfere classiche tipiche del musical romantico. Il viso di Kate Bush è congelato in un'espressione che non cambia quasi mai: gli occhi sgranati e la bocca forzatamente aperta comunicano allo spettatore la sensazione di vedere il fermo-immagine di un viso dominato dal terrore, o dallo stupore o da una qualche possessione. I movimenti a volte diventano sgraziati, le posture del corpo asimmetriche e poco relazionate alla “bella figura” tipica di un certo tipo di danza tradizionale.

Nel 1980 si avverte uno scarto linguistico significativo in due video musi-

<sup>8</sup> <http://katebush.com/videos>.

<sup>9</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=NAj8suae3WY>.

<sup>10</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=NAj8suae3WY>.

cali a colori sempre diretti da Keef: *Babooshka*<sup>11</sup> e *Army Dreamers*<sup>12</sup>. Il primo video musicale narra la storia di una moglie che comincia a testare la fedeltà del marito fingendosi una sua ammiratrice di nome Babooshka, una donna che ha tutte le caratteristiche di lei da giovane: nel momento in cui il marito accetta di organizzare un incontro con la sconosciuta, la moglie impazzisce e distrugge la relazione. Le scelte stilistiche diventano meno barocche dei video musicali precedenti e scevre di effetti speciali: con semplici riprese frontali in uno spazio nero la moglie è rappresentata da Kate Bush in calzamaglia nera con un velo che le copre il viso mentre duetta con un contrabbasso; mentre Babooshka, interpretata sempre dalla cantante inglese, è una condottiera fantasy ispirata alle illustrazioni di Chris Achilleos e in particolare alla copertina del suo libro *Beauty and the Beast*<sup>13</sup> (1978).

Qui Kate Bush approfondisce ulteriormente il divario fra la “sua” danza e quella che sta cominciando a essere sempre più diffusa nelle produzioni videomusicali e televisive che precedono la nascita di MTV: il personaggio della moglie si muove in modo meccanico, robotico, le mani sono bloccate in una postura contratta e il volto che si intravede dietro al velo è come al solito congelato in un’espressione anti-naturalistica. L’idea di rappresentare la figura del marito come un contrabbasso da un lato capovolge il genere (femminile) al quale viene comunemente riferito questo strumento musicale, dall’altro crea un’associazione ironica e beffarda, perché il marito è paragonato a un oggetto con il quale la moglie duetta in modo forzato, distaccato e violento. Babooshka è invece illuminata da un fascio di luce posizionato dietro di lei mentre si muove armeggiando una spada con dei gesti che sono delle esplicite derisioni dei canoni della “danza sexy” televisiva.

*Army Dreamers* si configura come il primo video in cui Kate Bush abbandona lo stilema della performance ripresa in studio. La canzone narra la storia di una madre disperata che ha perso il figlio durante un’esercitazione militare. Nel video ambientato all’aperto la cantante inglese interpreta la madre, una donna in uniforme che sbatte gli occhi al ritmo del rumore di un’arma che carica il colpo, mentre intorno a lei numerosi soldati eseguono gesti meccanici. La presenza della danza è più sottile e si manifesta nei gesti dei militari che diventano semplici e robotiche sequenze coreografiche,

<sup>11</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=6xckBwPdo1c>.

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

<sup>13</sup> <http://chrisachilleos.co.uk/artwork/art-books/beauty-the-beast/>.

ma soprattutto nel montaggio: alcune sequenze sono montate in loop, nel finale in cui sia i soldati sia la protagonista saltano in aria colpiti da mine antiuomo, tutte le azioni sono beffardamente ripetute, come se il montaggio stesso assumesse il ruolo di coreografo delle immagini. Il tema pacifista viene svolto con un linguaggio ambivalente che approfitta della danza per mostrare la disumanizzazione del corpo, processo nel quale viene coinvolto anche il personaggio ambiguo della protagonista che ogni volta che sbatte gli occhi “carica un colpo”.

Nel 1982 Kate Bush con il video musicale a colori *The Dreaming*<sup>14</sup> diretto da Paul Henry<sup>15</sup> ritorna alla scelta della performance in studio ma con un ulteriore scarto stilistico già evidente nella traccia musicale dove vengono combinati suoni elettronici e acustici e ritmiche tribali, ottenendo un risultato molto meno commerciale dei suoi album precedenti. Il testo della canzone denuncia lo sfruttamento delle terre degli Aborigeni australiani per la ricerca dell'uranio a fini militari. Il video propone uno scenario apocalittico e post-nucleare dove Kate Bush e altri tre danzatori di colore con il viso tatuato, tutti vestiti con tute sulle quali sono applicati sottili tubi di gomma, si esibiscono in movimenti affaticati, rattrappiti: le braccia e le gambe sono rigide, la postura del corpo è scossa da spasmi. I tre performer emergono da monoliti rocciosi o dalla sabbia del terreno, mentre intorno raggi laser e nebbie riconfigurano lo spazio con luci suggestive.

L'inquietante atmosfera da “dopo-bomba” raffigurata in questo video si concentra soprattutto sul modello di danza adottato da Kate Bush: formalmente le sequenze coreografiche si presentano in modo tradizionale, con la cantante inglese in primo piano e i tre performer sullo sfondo che effettuano a sincrono la medesima danza, ma i gesti sono eseguiti come se i corpi fossero zombie riemersi dalle ceneri che non riescono più ad articolare in maniera fluida i movimenti, come se questi ultimi fossero memorie di movimenti oramai perdute. Nel video Kate Bush “risveglia” i corpi dei performer e li guida alla danza, ma il loro destino è quello di tornare alla terra e rimanere sepolti sotto la sabbia. Il ruolo della coreografia in questo lavoro comincia a essere più complesso perché non deve visualizzare una traccia narrativa, che è assente nel testo, ma riconfigurare simbolicamente un tema.

<sup>14</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=M2Wa0LdCsvM>.

<sup>15</sup> <http://www.paulhenrydirector.com/>.

L'avvento di MTV allarga esponenzialmente il panorama produttivo videomusicale e Kate Bush si inserisce in questo processo rendendo sempre più complessa l'articolazione di linguaggio sia coreografico sia audiovisivo delle sue opere. Nel 1985 dirige lei stessa il video a colori *Hounds of Love*<sup>16</sup> dove sperimenta il linguaggio del cinema performativo, fatto solo di gesti. La protagonista nel video non canta né rivolge il suo sguardo in camera, abbandona l'espressività monocorde del viso e si allontana dall'estetica coreografica di Lindsay Kemp. Il testo della canzone rappresenta la condizione di una donna che ha paura dell'amore, paragonato a un branco di cani da caccia che la inseguono. Ambientato negli anni Cinquanta, la cantante inglese interpreta il ruolo di una donna "braccata" da un uomo il quale a sua volta è accompagnato da un gruppo di figure minacciose. Nel momento in cui l'uomo si libera del suo "branco" e invita a ballare la protagonista all'interno di una sala dove si svolge una festa, quest'ultima accetta il suo corteggiamento. Solo la danza riesce a porre fine al meccanismo dell'inseguimento. Come in *Army Dreamers* anche qui il montaggio, i movimenti di macchina e le semplici sequenze gestuali – che apparentemente non si presentano come coreografie vere e proprie – contribuiscono a formare una danza per immagini. Anche il momento finale dove i due protagonisti ballano inizia come un semplice tango, ma i performer si fermano quasi subito mentre la camera ruota intorno a loro. Il riferimento più diretto che questo video suggerisce è la scena della festa di *Ritual in Transfigured Time* di Maya Deren, dove i semplici gesti dei personaggi diventano progressivamente coreografati. Kate Bush in un certo senso si sta configurando sempre più come una sorta di Maya Deren dell'ambito videomusicale, la promotrice di un utilizzo sperimentale e consapevolmente contemporaneo della danza.

Sempre nello stesso anno David Garfarth dirige *Running Up That Hill*<sup>17</sup>, un video in cui la danza diventa veramente protagonista. Kate Bush in questo periodo sta lavorando con la coreografa americana Diane Grey e per il video sceglie come partner maschile il danzatore Michael Hervieu. Il testo della canzone invita uomini e donne a salire su una collina per fare un patto con Dio, in modo tale che almeno una volta nella vita possano scambiarsi i ruoli e capire che cosa si prova a essere un uomo o una donna. Il video si presenta come un duo di danza

<sup>16</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=VerK4zwMRQw>.

<sup>17</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=wp43OdtAAkM>.

contemporanea ripreso in una sala dalle grandi finestre. Anche in questo caso Kate Bush rinuncia a cantare e il suo viso torna ad assumere espressioni neutre, ma non forzate. La camera segue da vari punti di vista la complessa sequenza coreografica e il montaggio segmenta la performance mantenendone la continuità. Il video è elaborato con una cromia violacea. La coreografia è alternata da alcune sequenze in cui un gruppo di danzatori che indossa una maschera con la fotografia di Kate Bush e di Michael Hervieu percorre un lungo corridoio metallico e altre in cui due danzatori corrono su una striscia di pavimento nero inserito in un paesaggio scenografato. Sembra di assistere a un cortometraggio di danza più che a un video musicale: la coreografia è protagonista assoluta e l'opera è pervasa da un'atmosfera onirica e surreale. È la prima volta che si propone a MTV un video così astratto dove la danza assume un ruolo così centrale, tanto che all'emittente non piace perché lo considera troppo difficile per il suo pubblico, e decide di mandarlo in onda durante le ore notturne. In realtà questo capolavoro sarà uno dei video più visti e famosi di Kate Bush, e inaugura una stagione feconda di collaborazione fra music video e screendance.

L'ultimo video musicale a colori in cui la danza e le immagini si relazionano intrinsecamente al tema della canzone è *The Sensual World*<sup>18</sup> del 1989 diretto da Peter Richardson e da Kate Bush stessa. Il testo della canzone è una reinterpretazione del monologo del personaggio di Molly Bloom presente nel celebre romanzo di James Joyce *Ulisse* (1922). Il video si apre con l'immagine di una fonte luminosa che si intravede da un fondale marino, introducendo la situazione visiva che sarà costante in tutta l'opera. Kate Bush, vestita con un costume e un copricapo medievali, cammina e danza a piedi nudi in una foresta che di volta in volta si presenta come un luogo magico dove gli elementi si trasformano: viene invasa dal polline, da un incendio, dal vento e dalla pioggia; si passa dal giorno al tramonto e infine alla notte con una luna gigantesca che campeggia sullo sfondo. Kate Bush in questo caso torna a cantare ma non rivolge quasi mai lo sguardo alla camera che segue con carrellate fluide il suo lungo incedere e danzare. Le numerose interiezioni «Yes», che costellano il testo originale diventano nella canzone altrettanti «Mmmh yes...» che si riferiscono all'orgasmo e in generale alla carica erotica del personaggio originale: ma in questo video Kate Bush vuole descrivere una sorta di amplesso con la natura, una festa dionisiaca in cui la danzatrice chiama a raccolta tutti gli elementi (acqua, aria, fuoco e

<sup>18</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=h1DDndY0FLI>.

terra) per partecipare alla comunione sensuale fra il corpo, che si spoglia togliendosi solo il copricapo, e la natura. Questo video testimonia il talento della cantante nel miscelare elementi anche molto distanti fra di loro (come il personaggio di Molly Bloom vestito con un costume medievale) in modo da creare una tessitura densa di collegamenti relazionati da tracce para-narrative, livelli simbolici e visioni surreali, tutti gestiti attraverso l'uso della danza.

### *Coreografi-autori di screendance e music video*

Grazie alla strada aperta da Kate Bush la danza contemporanea entra nel settore del music video tramite quei coreografi che non a caso sono anche registi di screendance e ognuno a modo suo già contaminato dalla cultura rock o pop: a causa di questo processo l'osmosi fra il linguaggio della screendance e quello del music video comincia a modificare le estetiche di entrambi gli ambiti. I coreografi-registi già citati nei capitoli precedenti che a vario titolo si affacciano in questo ambito produttivo sono tre: Philippe Decouflé, Édouard Lock e Wim Vandekeybus.

#### *Philippe Decouflé*

L'incontro di Philippe Decouflé con il mondo videomusicale sembra un passaggio obbligato considerata la sua particolare estetica come coreografo, ma soprattutto come regista di cortometraggi di danza: infatti viene chiamato ad assumere entrambi i ruoli per due video musicali a colori: *True Faith*<sup>19</sup> per il gruppo New Order<sup>20</sup> nel 1987 e *She's Driving Me Crazy*<sup>21</sup> per il gruppo Fine Young Cannibals nel 1988. In entrambi i video Philippe Decouflé conforma il proprio talento di regista di cortometraggi di danza a quel tipo di linguaggio videomusicale che per esigenze di committenza garantisce la visibilità del gruppo in quanto tale, ovvero come band che suona in contesti che possono essere quelli di un vero concerto o di una situazione simulata, alternando scene in cui la sua compagnia esegue delle sequenze coreografiche in spazi diversi. Le due situazioni parallele vengono messe in collegamento con uno stragemma unico per entrambi i video: le immagini dei musicisti sono veicolate da monitor o televisori che fanno parte integrante dell'azione coreografica.

<sup>19</sup> <https://vimeo.com/74295089>.

<sup>20</sup> <http://www.neworder.com/>.

<sup>21</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=UtvMTu4zAMg>.

Il testo delle canzoni viene messo in secondo piano, se non proprio ignorato, a favore di un'estetica che visualizza la musica con immagini autonome che costituiscono un flusso parallelo rispetto al tema del brano musicale.

*True Faith* inizia con due danzatori (tra cui Philippe Decouflé stesso) che si schiaffeggiano a tempo di musica. Il ritmo della canzone è la base intorno alla quale viene costruita l'intera coreografia eseguita dai personaggi stralunati e potenziati da costumi futuristici e comici, tipici dell'estetica del coreografo francese. I danzatori sono inseriti in vari contesti: in uno spazio industriale vuoto, all'aperto e in una specie di ring. Le sequenze coreografiche sono costantemente modificate attraverso slow-motion, velocizzazioni e reverse, e la perfetta sincronia di movimenti anche sgraziati al ritmo della musica produce degli effetti comici. Una danzatrice bloccata da una molla interpreta il testo della canzone con il linguaggio dei segni dei sordomuti, alcuni danzatori lottano fra loro, un performer ha un casco con un piccolo monitor rivolto verso il suo viso che trasmette le immagini di un concerto del gruppo New Order. Queste ultime sono rappresentate da suggestivi primi piani che si alternano alle coreografie che conferiscono al brano musicale un'atmosfera ironica e surreale.

In *She's Driving Me Crazy* l'alternanza fra il gruppo che suona e le sequenze coreografiche viene risolta in maniera più semplificata. La band che si rivolge costantemente alla camera viene visualizzata in uno spazio neutro con sequenze in stop-motion, effetti di dilatazione delle forme e in generale con uno stile che asciuga molto la naturalezza della performance per restituire un'atmosfera più fredda. Anche la presenza dei danzatori è meno funambolica ed è rappresentata da un'articolazione più varia di punti di vista: dal basso, dall'alto e frontalmente. Le coreografie si concentrano su uno o al massimo due danzatori i cui movimenti sono sempre trattati con gli effetti di velocità già citati prima. Uno di loro ha un monitor in testa che trasmette le immagini dei musicisti. A volte lo schermo è tagliato verticalmente in due presentando situazioni una in negativo rispetto all'altra. Il montaggio segue ritmicamente il brano musicale diventando il vero protagonista del video.

#### 4.2.2 Édouard Lock (*La La La Human Steps*)

Édouard Lock e soprattutto Louise Lecavalier diventano modelli coreografici inseguiti da molte realtà musicali. Il successo internazionale del cortometraggio di Bernar Hébert *La La La Human Sex Duo No. 1* garantisce alla

compagnia e al suo stile una visibilità che sconfinava molto rapidamente dall'alveo della danza contemporanea. L'anno successivo la realizzazione di questo cortometraggio, il 1988, la compagnia è presente nel video musicale a colori *My Shooting Star*<sup>22</sup> diretto da Thomas Schlemmer per il gruppo West India Company, trasmesso nel programma della HBO *Mondo Beyondo*. Il video, girato in un monocromatico blu, riprende, con uno stile simile a quello di Bernar Hébert, la performance di *La La La Human Sex Duo No. 1* in una piscina vuota. Questo video dimostra la capacità di cannibalizzazione dei linguaggi tipica dell'area videomusicale, in grado di replicare stili ed estetiche per trasferirli in ambito pop. La stessa cosa, con un minimo scarto di linguaggio, avviene nel 1989 per il video musicale a colori *Danse avant de tomber – Save the Last Dance for Me*<sup>23</sup>, diretto da Lewis Furey<sup>24</sup> per l'attrice-cantante canadese Carole Laure. In questo caso Louise Lecavalier duetta con la cantante in una versione semplificata della coreografia originale in uno spazio industriale deserto. A questa performance vengono alternati dei primi piani di Carole Laure che canta e guarda in macchina e scene in cui Édouard Lock si esibisce in un solo, riprendendo i gesti che il coreografo esegue all'inizio del cortometraggio *La La La Human Sex Duo No. 1*.

L'incontro più significativo della compagnia canadese è con David Bowie, con il quale si innesta una costante collaborazione dal 1988 al 1990 per quello che riguarda le sue esibizioni dal vivo, sempre sfruttando la medesima coreografia. Nel 1990 Édouard Lock e Louise Lecavalier curano la coreografia e la regia del tour *Sound & Vision*: la presenza sul palco di Louise Lecavalier la consacra come un'icona della danza contemporanea in ambito pop. Sempre in questo anno il regista cinematografico Gus Van Sant viene chiamato a dirigere il video musicale a colori e in bianco e nero *Fame '90*. Nei credit Édouard Lock oltre a figurare come coreografo è indicato come montatore del video: data la natura delle immagini usate è probabile pensare che sia anche il coautore vero e proprio dell'opera. *Fame '90* inizia con delle riprese dall'alto in bianco e nero di David Bowie che cade in uno spazio nero e fluttua suonando diversi strumenti musicali. Compare anche Louise Lecavalier abbracciata al cantante, e una serie di riquadri che costruisce una cornice di immagini della danzatrice da sola e varie sequenze di repertorio a colori e in bianco e nero con David Bowie. All'interno

<sup>22</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=9yMUIdTJv\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=9yMUIdTJv_Y).

<sup>23</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=2s7xXLLB6sI>.

<sup>24</sup> <http://www.lewisfurey.com/>.

di questa cornice la danzatrice e il musicista duettano combinando sequenze coreografiche tratte da *La La La Human Sex Duo No. 1* e dall'opera alla quale questo video è esplicitamente ispirato: *Infante/C'est Destroy* del 1991. Evidentemente Édouard Lock sta lavorando ai contributi audiovisivi dello spettacolo e *Fame '90* diventa una sorta di anticipazione in versione videomusicale delle immagini che saranno utilizzate dal vivo e che diventeranno l'opera autonoma di screendance già analizzata.

Nel 1992 la compagnia attiva un'altra collaborazione con una realtà musicale eccellente, quella di Frank Zappa<sup>25</sup> per il tour dell'album *Yellow Shark*, dove viene presentata sempre la coreografia di *La La La Human Sex Duo No. 1*. In tutte queste collaborazioni nei live non vengono preservate solo le coreografie originali, ma i costumi dei personaggi, mentre nei video musicali vengono traslati lo stile di ripresa e di montaggio delle opere di screendance di riferimento.

Grazie a Philippe Decouffé e alla compagnia La La La Human Steps un frammento della storia della screendance penetra nel linguaggio dei video musicali, innestando un processo di ibridazione e di scambio continuo fra i due ambiti.

### *Wim Vandekeybus*

Wim Vandekeybus entra in contatto con il mondo produttivo videomusicale in due momenti cronologicamente distanti: il primo nel 1990 quando viene chiamato da Lewis Furey per curare la coreografia di un altro video musicale a colori per Carole Laure: *Anybody with the Blues Knows*; il secondo nel 2008 quando dirige lui stesso l'opera a colori *Set Your Head on Fire*<sup>26</sup> per il gruppo Black Box Revelation<sup>27</sup>.

In *Set Your Head on Fire* la band viene visualizzata mentre suona in uno spazio buio attraversato da raggi di luce che tagliano diagonalmente lo schermo, mentre in vari ambienti notturni avvengono azioni inspiegabili: due ragazzi appoggiati a un muro sono scottati dalla loro ombra che prende fuoco. I due cominciano a correre forsennatamente, superando un altro personaggio con una valigia che è sdraiato a terra. Anche lui deve scappare dalle fiamme provocate dalla sua ombra. Lo spettatore si aspetta una riso-

<sup>25</sup> <https://www.zappa.com/>.

<sup>26</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=zDZZaW2zwCo>.

<sup>27</sup> <https://www.blackboxrevelation.com/>.

luzione della traccia para-narrativa abbozzata in queste scene, ma di fatto, come spesso avviene nel cinema di danza di Vandekeybus, tutta la struttura del video perde il controllo. Protagonista diventa l'uomo con la valigia che si muove in modo isterico in una sorta di cantina piena di tubi, e compie dei salti funambolici in uno spazio neutro. Dei flash di una macchina fotografica puntualizzano alcuni istanti di questi balzi ripresi da più punti di vista: anche i musicisti cominciano a saltare in aria perdendo i loro strumenti che volano insieme ai loro corpi. Il montaggio diventa sempre più ritmico e ossessivo portando a un finale dove si continuano a vedere i personaggi saltare in aria e, contemporaneamente, i loro corpi che giacciono immobili su pavimenti variamente colorati, ripresi dall'alto, illuminati da flash che sparano raffiche di luce. In questa opera Wim Vandekeybus combina abilmente la sua capacità di far interagire danza e narrazione simbolica all'interno della struttura del linguaggio videomusicale, inserendo il gruppo all'interno di una struttura che – come la maggior parte dei suoi lavori – non si risolve ma si dissolve in un crescendo distruttivo che qui diventa una coreografia esplosiva di corpi che saltano misteriosamente per aria, volano, perdono il senso della gravità per poi ritrovarli caduti a terra, forse per sempre.

### *Cantanti coreografati*

Nella varietà di scelte linguistiche dell'ambito videomusicale rendere efficace la presenza del cantante o del gruppo, a volte imposta al regista dalla casa discografica o dai musicisti stessi, è un problema non facilmente risolvibile. I cantanti non sempre sono dei bravi attori davanti alla camera e le loro performance, per quanto convincenti dal vivo, non sempre sono efficaci quando vengono riprese per un video musicale. La danza può diventare uno strumento utile per rendere coinvolgente la presenza del cantante. Come abbiamo visto per la compagnia La La La Human Steps, alcune realtà musicali affidano a coreografi esterni la regia dei loro concerti: questa prassi comincia a estendersi anche al settore del music video, per cui questi coreografi – alcuni dei quali diventano anche registi di video musicali – hanno il compito di “addestrare” il corpo dei cantanti da mettere sul set, ovvero di non trasformarli in danzatori, ma di sfruttare i loro naturali talenti gestuali.

### *Toni Basil*

Toni Basil, la protagonista del cortometraggio di Bruce Conner *BREAKAWAY* nel frattempo è diventata una coreografa, danzatrice, attrice e cantante molto conosciuta in ambito pop. Cura i concerti di realtà musicali importanti e nel 1980 viene chiamata a dirigere per il gruppo Talking Heads<sup>28</sup> il video musicale a colori *Once in a Lifetime*<sup>29</sup>. L'opera si concentra sulla presenza carismatica del cantante del gruppo, David Byrne, che pur non essendo un danzatore possiede un suo stile gestuale adrenalinico e meccanico. Il cantante per il video vuole diventare un personaggio preciso: un predicatore televisivo che viene in qualche modo posseduto dal mezzo elettronico. Toni Basil quindi non solo cura la coreografia del cantante, ma tutta la struttura del video che si configura come un omaggio/saccheggio di molta videodanza e videoarte degli esordi. David Byrne, vestito con un completo in giacca e cravatta e con dei vistosi occhiali dalla montatura anni Sessanta, è ripreso in chroma-key mentre si muove e canta rivolgendosi alla camera. La sua coreografia è una combinazione tra i movimenti che usualmente adopera nei concerti e i gesti esasperati, quasi da imbonitore, dei predicatori televisivi: allarga le braccia, si inginocchia sbattendo ritmicamente la testa a terra, cammina di profilo creando comiche forme geometriche con le gambe e le braccia, scuote la testa e il corpo come fossero attraversati da violente scosse, suda, stringe i pugni, si tocca il cuore. Tutti questi movimenti sono eseguiti in maniera fredda e meccanica da un corpo evidentemente non esercitato, per cui l'effetto è quello di vedere una figura costretta da una qualche possessione a eseguire gesti sgraziati e caricaturali che il corpo fatica a reggere.

Il chroma-key rende più complessa la struttura del video perché spesso opera delle associazioni visive. All'inizio del video compare l'immagine archetipale per eccellenza della videoarte: un feedback astratto blu che funge da sfondo per il primo piano del cantante ma anche, diventando una sorta di mare elettronico, la superficie sulla quale il suo corpo scivola, come se galleggiasse. In altri momenti del video, come sfondi alla performance del cantante, compaiono dei riquadri dove si vedono immagini di repertorio di danze tribali africane che vanno a tempo rispetto ai movimenti di David Byrne, suggerendo la materializzazione fisica di una possessione divina. Nel momento in cui lo sfondo diventa una palette monocromatica bianca, Toni Basil attiva un modello linguistico tipico della videodanza: il corpo del cantante viene

<sup>28</sup> <https://talking-heads.nl/>.

<sup>29</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=5IsSpAOD6K8>.

moltiplicato in numerosi cloni, creando un'architettura geometrica e ordinata di figure danzanti di diverse dimensioni.

Toni Basil, ancora prima dell'ingresso nel settore videomusicale dei coreografi citati nel paragrafo precedente, utilizza alcuni stilemi oramai classici della videoarte e della videodanza mettendoli al servizio di una struttura linguistica che, attraverso una serie di associazioni e lavorando sulla gestualità del cantante, attivano la riconoscibilità dei temi di fondo che quest'opera vuole illustrare, ovvero l'utilizzo della televisione come mezzo di possessione che può, idealmente, rendere invasati gli spettatori stessi. La pervasività della presenza moltiplicata di David Byrne è un riferimento alla capacità della televisione di diffondere i suoi messaggi che sono inesorabilmente sempre uguali e ripetuti. L'eccesso di informazioni iterate e identiche provoca l'assenza di informazione e induce nello spettatore un senso di intontimento grazie al quale il predicatore può penetrare nella mente del pubblico e persuaderlo. Il suo sguardo invasato e insistentemente rivolto verso la camera vuole rappresentare la televisione stessa come "nuova possessione".

Toni Basil collabora da molti anni con David Bowie per i suoi tour e nel 1987 viene chiamata a curare la coreografia del video musicale diretto da Tim Pope<sup>30</sup> *Time Will Crawl*<sup>31</sup>. Il testo della canzone è ispirato al disastro di Černobyl' del 1986 e, pur non citandolo mai direttamente, descrive una situazione emotiva drammatica in cui ci si sente impotenti di fronte a eventi più grandi di noi. Il regista preferisce lasciare questo tema sullo sfondo e crea un video che sembra la documentazione delle prove dello spettacolo del tour: in uno capannone industriale David Bowie e i musicisti del suo gruppo suonano insieme a tre danzatori e due danzatrici, vestiti con costumi che ricordano lo stile delle opere di Philippe Decouffé e Régine Chopinot. Il video si concentra sull'interazione fra David Bowie e i performer, che consiste in una sorta di passività del cantante che viene trascinato, portato, alzato e lanciato come fosse un oggetto in balia, appunto, di un destino incontrollabile.

All'inizio del video David Bowie avanza a occhi chiusi con una stampella, protendendo una mano davanti a sé, mentre dietro di lui un danzatore solleva una danzatrice con dei pesanti occhiali scuri, attivando un primo riferimento al fatto di cronaca citato prima. Tutto il resto dell'opera lavora sull'idea che il cor-

<sup>30</sup> <http://www.timpope.tv/>.

<sup>31</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=YHU28e8hZkA>.

po di David Bowie si trasforma in un oggetto leggero manovrato dai danzatori e dalle danzatrici, i quali in altri momenti del video lottano violentemente fra loro. Verso il finale David Bowie è di fronte a una danzatrice che, con le gambe bloccate da un perno, si muove a seconda di come il cantante muove le mani, ma è l'unico momento in cui il protagonista può avere un qualche controllo sul mondo che lo circonda. Alla fine del video alcune persone dispongono tutti i personaggi in un mucchio ordinato per terra, come fossero cadaveri. Tim Pope lavora abilmente su un'atmosfera ambigua grazie alla quale lo spettatore non sa se questo è un gioco o una tragica metafora del destino che schiaccia il singolo. L'accostamento fra le immagini, che comunicano comunque un senso di complicità fra David Bowie e i danzatori, e il testo della canzone, che in maniera drammatica descrive una sensazione di impotenza, crea un risultato ambivalente e un'inquietudine in sottotraccia gestita soprattutto dalla presenza della danza. Ancora una volta Toni Basil lavora in modo tale che la coreografia sia il veicolo dei temi di fondo affrontati dal video musicale.

### *Garth Jennings*

Dagli anni Duemila il mondo della danza contemporanea entra a pieno titolo nell'ambito videomusicale. Non si tratta più di coreografi specializzati nel curare tour di realtà musicali o contaminati dall'universo della cultura pop, ma di artisti che provengono direttamente dall'area della danza contemporanea, saldando così definitivamente i due mondi. Nel 2011 il regista Garth Jennings chiama il coreografo Wayne McGregor per realizzare il video musicale in bianco e nero *Lotus Flower*<sup>32</sup>, per il gruppo Radiohead<sup>33</sup>. Anche in questo caso il video sfrutta la sola presenza del cantante Thom Yorke che come David Byrne è dotato di una sua personale mimica dinoccolata e antidivistica che lo caratterizza comunque come personaggio. Attraverso una serie di inquadrature frontali, Thom Yorke, vestito con una camicia bianca, un paio di jeans e un cappello nero, danza e canta rivolgendosi alla camera in spazi architettonici bui. Mezze figure, campi totali e rari primi piani segmentano il corpo del cantante in lunghe sequenze che vengono montate senza seguire la ritmica del brano musicale. A volte Thom Yorke è una sagoma nera in controluce, a volte un corpo in penombra, altre volte è illuminato da un

<sup>32</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=cfOa1a8hYP8>.

<sup>33</sup> <http://www.radiohead.com/deadairspace>.

faretto che lo distacca dagli sfondi scuri. Le qualità performative del cantante sono sfruttate e riorganizzate in modo da sembrare una coreografia naturale che alterna posture asimmetriche dove il corpo non è in equilibrio, movimenti scomposti e a volte sgraziati, momenti di follia del corpo che si agita in maniera frenetica a sequenze di pura immobilità o dove solo alcune parti del corpo sono in movimento. Semplice ma efficace, questo video è un altro interessante esperimento di unione fra un talento gestuale naturale e il tentativo di articularlo in una forma coreografica (forse) ripetibile in scena.

### *Hiro Murai*

Se esiste un modello di danza pop che col tempo ha conquistato il primato di presenza e di gradimento all'interno dell'ambito videomusicale è sicuramente rappresentato dalla danza di strada afroamericana che dalla break dance al krump si è strutturato nell'alveo generico della danza hip-hop. Sono molto rari gli esempi in cui questo stilema coreografico è usato con un approccio sperimentale, e il più interessante di questi è il video musicale del 2018 diretto da Hiro Murai<sup>34</sup> per Childish Gambino (Donald McKinley Glover)<sup>35</sup> *This Is America*<sup>36</sup>, coreografato da Sherrie Silver<sup>37</sup>.

Con un fluido movimento di camera viene inquadrato un uomo di colore che si siede con una chitarra in un enorme parcheggio al coperto: di spalle si intravede Childish Gambino che a torso nudo comincia a danzare combinando vari stili di danza, dall'hip hop alla danza afro. Si avvicina alla sedia dove ora è seduto un uomo legato e incappucciato, prende una pistola e mettendosi in una posizione aggraziata, quasi da danza classica, gli spara alle testa. In continuità avanza verso lo spettatore cantando, rivolgendosi alla camera e continuando a muoversi con la miscela di stili coreografici già citati. Il suo viso ogni tanto si distorce in smorfie innaturali e anche il corpo si rattroppisce in posizioni contratte. Un gruppo sorridente di danzatori si unisce a lui e il video accoglie in maniera beffarda lo stilema del musical, utilizzando sempre stili coreografici molto distanti da loro. Dietro a loro ci sono tafferugli e uomini che corrono sopra delle automobili, inseguendosi. Childish Gambino entra in una stanza dove un gruppo di preti di colore danza e balla: anche in questo caso il cantante con un mitra

<sup>34</sup> <http://hiromurai.com/>.

<sup>35</sup> <http://www.childishgambino.com/>.

<sup>36</sup> <https://vimeo.com/276794240>.

<sup>37</sup> <https://www.sherriesilver.com/>.

li uccide tutti, tornando nel parcheggio di prima, dove incontra di nuovo il gruppo di danza che lo supporta: tutto intorno si agita una folla di uomini che scappa in mezzo a macchine della polizia, poliziotti a cavallo e automobili che bruciano in un crescendo di violenza dove il protagonista e i suoi danzatori continuano a esibirsi ostentando allegria e indifferenza. Dopo una rapida pausa nella quale Childish Gambino accende uno spinello, si esibisce in un'ultima performance in piedi su un'automobile, e subito dopo scappa con il volto terrorizzato, inseguito da una folla di uomini bianchi.

Il testo della canzone è un'esplicita denuncia della facilità del possesso di armi in America, ma soprattutto della cultura "gangssta rap" e più in generale dei problemi di convivenza razziale che ancora perdurano. Ancora una volta la danza serve ad amplificare il senso del testo del canzone: la commistione di stili coreografici con la quale si esprime il corpo del protagonista da un lato vuole deridere gli stilemi di una certa tipologia musicale afroamericana, dall'altro sbeffeggia la forma-musical che ancora imperversa in ambito videomusicale. Il lavoro coreografico effettuato sul corpo di Childish Gambino mira a estremizzare alcuni gesti della danza hip-hop trasformandoli in sgangherate caricature posturali che rappresentano figure riferite alla virilità maschile, alla potenza, al narcisismo, e in generale alla degenerazione di una tradizione coreografica nata in strada come protesta sociale che è diventata il megafono di una cultura intrisa di violenza e di egoismo. Al contempo il video denuncia la spettacolarizzazione della violenza stessa e svela quella retorica sociale che indica "l'uomo nero" come unico colpevole di tutto, da inseguire e punire.

### *Paul Thomas Anderson*

Il regista cinematografico Paul Thomas Anderson e il cantante del gruppo Radiohead Thom Yorke nel 2019 realizzano un interessante video musicale di danza della durata anomala di quindici minuti, coreografato da Damien Jalet<sup>38</sup> e prodotto da Netflix: *Anima*<sup>39</sup>. Il video viene presentato con il termine "One-reeler" che durante l'era del cinema muto indicava un cortometraggio contenuto in un'unica bobina. Il riferimento al cinema muto viene anche confermato da molte interviste a Paul Thomas Anderson che definisce Thom

<sup>38</sup> <https://www.damienjalet.com/>.

<sup>39</sup> <https://www.netflix.com/it/title/81110498>.

Yorke un nuovo Buster Keaton. *Anima* è basato su tre canzoni dell'omonimo album: *Not the News*, *Traffic* e *Dawn Chorus*. La presenza di un colosso produttivo come Netflix e di un regista del calibro di Paul Thomas Anderson trasformano in breve tempo *Anima* in un caso unico e un successo mediatico e dimostrano una volta per tutte che il linguaggio della screendance, veicolato dal music video, sta testando diverse modalità produttive e pubblici sempre più indifferenziati, allargando a vista d'occhio il suo raggio di influenza nel mondo audiovisivo in generale.

Il titolo del video si riferisce al concetto di «Anima» di Carl Gustav Jung, ovvero la parte inconscia femminile (o immagine interiore) dell'uomo caratterizzata da intuitività, creatività e immaginazione, contrapposta all' «Animus», la parte inconscia maschile della donna legata alla forza, all'azione, alla capacità oratoria. Entrambe queste personificazioni possono attraversare vari stadi che conducono alla saggezza o alla spiritualità, e hanno lati oscuri e distruttivi.

*Anima* inizia mostrando il tunnel di una metropolitana: all'interno del treno alcune persone vestite in modo molto simile e con colori uniformi sono quasi addormentate, con la testa che ciondola. Thom Yorke si sta assopendo quando vicino a lui una giovane donna, interpretata dall'attrice Dajana Roncione, attuale compagna del cantante, si risveglia e lo osserva. Il protagonista si accorge di questo sguardo ma appena rivolge il viso verso di lei la sua reazione è di abbassare la testa. Ora tutte le persone sedute nel vagone eseguono una coreografia che struttura ritmicamente i gesti quotidiani visti prima, ovvero le teste che ciondolano dal sonno e che vengono sorrette dalle mani. L'interno del vagone è arredato con una serie di foto vecchie e in bianco e nero dove tutti i personaggi raffigurati hanno un solo grande occhio in mezzo alla fronte, e un cartello espone la scritta «What Happens to your Dreams?» («Cosa succede ai tuoi sogni?»).

Ora tutti escono dal vagone e si dirigono verso una scala mobile, muovendo ritmicamente la testa. Visualizzati in questo modo questi personaggi sembrano degli operai in divisa tutti uguali, tranne Thom Yorke che ha in mano una piccola borsa di pelle nera. Il protagonista tenta di recuperare con lo sguardo la donna, e si muove in maniera comica, come fosse un personaggio infantile o, come già accennato, l'incarnazione di un moderno Buster Keaton. Giunto davanti a una serie di tornelli, il protagonista non riesce a passare: appoggia la borsa che gli viene rubata da una passante, viene trascinato da una forza misteriosa all'indietro, per cui decide di correre e saltare direttamente l'ostacolo.

Thom Yorke si ritrova in uno spazio architettonico indefinito e buio, dove si muove una folla anonima di persone che danza in modo ritmico. Le pareti dello spazio sono invase da videoproiezioni di immagini astratte che creano suggestivi effetti di luce. Il protagonista intravede sullo sfondo la donna che diventa un'ombra che danza sul muro, e comincia a correre superando la folla che continua a ballare, per ritrovarsi su un enorme pavimento bianco inclinato immerso in un ambiente scuro. Questo pavimento viene invaso da un gruppo di performer che forma una linea compatta: Thom Yorke vede la borsa di pelle che aveva perso e quindi cerca di prenderla, senza riuscirci: essa cade giù e magicamente si muove da sola per sparire al di là dello schermo. I danzatori cominciano a scivolare e anche il protagonista, rimasto solo, colpito dal vento e da una serie di fogli di carta, cade giù. Si risveglia su un marciapiede della città di Praga e lì finalmente duetta con la giovane donna. Vengono raggiunti da coppie di danzatori che ballano all'unisono. Tutti si dirigono verso un tram che espone la scritta «Zvláštní jízda» (letteralmente «Corsa speciale»), Thom Yorke e Dajana Roncione eseguono in coppia un'ultima danza: il protagonista si siede, il suo volto viene illuminato dalla luce dell'alba e si addormenta.

Lo stile di ripresa di Paul Thomas Anderson articola lunghe sequenze dove la camera si muove in steadicam o rimane fissa approfittando di vari punti di vista, soprattutto frontali e dall'alto, creando inquadrature che inseriscono il più possibile i protagonisti e i danzatori in una dimensione corale, e dove la presenza dello spazio è sempre importante. Il montaggio segmenta le azioni mantenendo la continuità della performance ma serve soprattutto a gestire i vari passaggi di ambienti, senza diventare uno strumento invasivo e seguendo una sua ritmica interna sganciata dai brani musicali utilizzati. In generale la presenza di una macchina (che guarda e che assembla le azioni) sembra sempre molto discreta, quasi invisibile, in modo tale da esaltare la coreografia e l'ambiente che la circonda.

I testi di Thom Yorke sono poetici e intimisti e non forniscono spunti narrativi, per cui la sua voce diventa un contrappunto sonoro riferito al suo stato d'animo, alla sua condizione esistenziale dominata dalla solitudine e dal disincanto nei confronti del mondo. Il lavoro coreografico effettuato sul cantante, al contrario di *Lotus Flower*, vuole costruire un vero e proprio personaggio e non solo approfittare del suo istintivo talento gestuale. Qui il cantante si trasforma in un buffo e a volte tenero attore di un film muto che nel procedere dell'azione acquisisce sempre più consapevolezza del proprio

movimento, esibendosi verso la fine in una vera e propria coreografia, abbandonando incertezze e goffaggine. Dajana Roncione si presenta come un personaggio più consapevole e maturo, deciso nel voler cambiare il proprio destino, in grado di aspettare il momento giusto per compiere un mutamento: sembra sfuggire ma in realtà attira a sé il protagonista.

La traccia narrativa e simbolica del video è piuttosto esplicita fin dalla prima sequenza: in un mondo grigio e ordinato dove le persone diventano quasi ombre, Thom Yorke e Dajana Roncione si riconoscono, e da questo momento in poi il cantante deve superare delle prove per conquistare la sua “altra metà”. L'Anima e l'Animus si sono guardati negli occhi, ma devono unirsi per completarsi. Così la folla anonima che accompagna e ostacola Thom Yorke nel suo personale viaggio iniziatico non è solo il riflesso di un mondo esterno addormentato che non riesce più a sognare, ma un agglomerato di individui che in realtà persegue lo stesso scopo del protagonista. Alla fine del video Thom Yorke e Dajana Roncione si ricongiungono e danzano insieme ad altre coppie, sopravvissute alle faticose tappe del viaggio, e tutti insieme entrano nel tram che espone la scritta «Corsa speciale», l'ultimo stadio verso la conoscenza e il rinnovato equilibrio fra Anima e Animus. Al contempo il video nel finale comunica allo spettatore interpretazioni ambivalenti: forse è solo stato tutto un sogno, forse Thom Yorke alla fine rimane solo, pur mutato. Comunque ha cambiato treno e destinazione.

*Anima* combina abilmente il linguaggio del cinema di danza narrativo con quello simbolico, interventi di mapping e alcuni stilemi ricorrenti del video musicale di danza (come l'idea di coreografare il cantante), per creare un'opera ibrida che non vuole rivolgersi più solamente al pubblico di riferimento del musicista. Senza insistere troppo sulla linea narrativa, usando simbologie facilmente leggibili ed evitando la sensazione di realizzare semplicemente un video musicale di lunga durata, Paul Thomas Anderson, attraverso l'uso della danza, crea un'opera semplice e al contempo suggestiva ma non totalmente enigmatica, che lascia aperte varie possibilità interpretative per rivolgersi a un pubblico nuovo, abituato a costruirsi il proprio palinsesto e in grado di fruire un'opera che, senza dialoghi ma solo con l'ausilio della danza, della musica e dei testi delle canzoni, apparentemente è distante dalle proposte di Netflix, ma non incompatibile. *Anima* inaugura nuove possibilità linguistiche e soprattutto produttive per la screendance.

### *Solo musica e danza*

Nella storia del linguaggio videomusicale l'assenza del gruppo o del singolo cantante o musicista rappresenta una possibilità largamente sperimentata. Realtà musicali che non puntano sulla propria immagine o si sentono inadatte a comparire in un video e soprattutto generi musicali (come la musica elettronica) che non hanno "rappresentanti" carismatici da mettere in scena e che magari si esprimono con brani strumentali, hanno generato una formula videomusicale che si concentra sul rapporto fra immagini e musica, creando opere nelle quali la musica commenta le immagini e queste ultime illustrano in vario modo la musica. In questo contesto la danza diventa uno strumento utile per inserire comunque un elemento performativo o per creare strutture narrative, simboliche o più semplicemente descrittive. Anche in questo ambito la presenza di coreografi contemporanei diventa più significativa dagli anni Duemila in poi.

#### *Chris Cunningham*

Chris Cunningham è un regista inglese diventato in breve tempo un importante innovatore del linguaggio videomusicale, creando una serie di opere per la musica elettronica di Aphex Twin (Richard David James)<sup>40</sup>, fra le quali un video musicale del 1998 dove la danza assume un ruolo importante: *Windowlicker*<sup>41</sup>, con la coreografia di Vincent Paterson. Il titolo del brano è la traduzione in inglese del termine francese «lèche-vitrine» che indica il comportamento compulsivo di fissare la vetrina di un negozio ed esaminarne tutti i prodotti senza avere la reale intenzione di comprarli per limitarsi, appunto, a «leccare la vetrina». Il video, una caustica derisione dell'immaginario gangsta rap che precede di vent'anni l'analoga operazione di *This Is America* di Hiro Murai, ha una durata anomala di dieci minuti. I primi quattro minuti del video descrivono l'estenuante e fallimentare tentativo di due ragazzi di colore in macchina di abbordare due ragazze anch'esse di colore in piedi su un marciapiede. Il linguaggio volgare, aggressivo e in alcuni casi triviale dei due ragazzi non sortisce nessun effetto se non quello di venire a loro volta insultati, fino a quando la loro automobile viene violentemente sbalzata via da una limousine bianca lunghissima: per completare il suo passaggio ci vogliono circa venti

<sup>40</sup> <https://aphextwin.warp.net/>.

<sup>41</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=5ZT3gTu4Sjw>.

secondi. Al suo interno c'è un personaggio con la maschera di Aphex Twin<sup>42</sup>, una camicia bianca aperta, una catena d'oro al collo e un atteggiamento esplicito da "protettore" ricco e potente. Esce dalla macchina e si esibisce in una danza accelerata e ridicola dove si tocca i genitali, simula un accoppiamento con un palo della luce, usa un ombrello bianco come estensione del suo pene, ma soprattutto si muove ed esegue sequenze di gesti esplicitamente riferite allo stile coreografico di Michael Jackson.

Le ragazze entrano in macchina e amoreggiano con il protagonista, ma anche il loro volto si trasforma nella maschera di Aphex Twin. I ragazzi presenti all'inizio del video seguono la limousine e si trovano in una spiaggia dove il protagonista e sei danzatrici di colore in bikini, tutti con il volto coperto dalla maschera sorridente, si esibiscono in una danza che miscela stili coreografici musical e hip-hop. L'immaginario convenzionale del "video ambientato in una spiaggia" con donne provocanti che danzano attorno a un solo uomo viene deriso e ribaltato dalle movenze ridicole della performance e soprattutto dal fatto che tutti hanno un viso maschile dall'espressione congelata, mentre il volto di una danzatrice diventa ancora più mostruoso, una sorta di gnomo macrocefalo sorridente. I due ragazzi diventano un pubblico prima desiderante e in seguito disgustato e impaurito, ma poco deciso ad andarsene, da veri «lèche-vitrine» quali sono. Nel finale una sequenza in slow-motion mostra il protagonista inondare di champagne i corpi delle danzatrici. Il video è realizzato con riprese che seguono l'azione da un punto di vista per lo più frontale, con qualche variazione dall'alto. Lo stile di Chris Cunningham si manifesta soprattutto nel montaggio che nelle parti danzate diventa frenetico e perfettamente a sincrono con la ricca e articolata tessitura ritmica del brano di Aphex Twin. Un'altra costante del regista inglese è il trattamento del colore che rende le immagini lattiginose, desaturate, quasi appannate.

Programmaticamente eccessivo, scorretto, volgare e disturbante, il video sbeffeggia non solo l'immaginario hip hop e "gangsta rap", ma un'icona della musica nera come Michael Jackson. Vincent Paterson, che cura le sequenze danzate di questo video, è il coreografo del famoso cantante e quindi nessuno meglio di lui può distorcere e rendere grotteschi quei gesti così conosciuti dal pubblico. Tutto il video rende ridicola la iper-sessualità pruriginosa che

<sup>42</sup> Un volto con un sorriso forzato e un'espressione diabolica, i capelli lunghi raccolti con una coda e una barba ispida. Il riferimento è alla copertina di *Richard D. James Album* del 1996.

inonda molta danza videomusicale, suggerendo il fatto che le figure femminili vengono mutate in mostruosi riflessi di un narcisismo esasperato, per cui il volto del protagonista va a sostituirsi a tutti i visi dei personaggi femminili, fino a trasformarne uno in un ipertrofico e grottesco rigonfiamento del proprio ego. I corpi inondati dallo champagne del finale sono l'ennesimo segnale di un immaginario infantile e volgare, sottolineato ancora una volta dalle movenze delle danzatrici che in teoria si presentano come sensuali, ma che in realtà provocano effetti caricaturali. In questo video la coreografia serve a costruire una critica "interna" al mondo videomusicale e agli stereotipi di alcune sue manifestazioni coreografiche.

#### *Al confine con l'astrazione*

Alcuni video musicali, pur non usando in maniera esplicita la tradizione astratta della screendance, usano il corpo del performer per creare degli effetti visivi che diventano protagonisti del video.

#### *Warren Du Preez e Nick Thornton*

Warren Du Preez e Nick Thornton Jones realizzano nel 2010 per il gruppo di musica elettronica Unkle<sup>43</sup> il video musicale *The Runaway*<sup>44</sup> con la coreografia di Russell Maliphant. In un ambiente scuro due uomini che si intravedono nella penombra reggono uno schermo semitrasparente dietro al quale si esibisce la modella e danzatrice Shannon Tillery, retroilluminata da un faro che crea suggestivi giochi di luce contro il telo di plastica. Il video si presenta come una pura rappresentazione di una performance coreografica ripresa frontalmente e governata dal montaggio che frammenta costantemente le sequenze di danza a ritmo di musica. La danzatrice nei vari stacchi appare con alcune modifiche: cambia la pettinatura, il suo corpo è tatuato con disegni tribali, il vestito nero che le fascia il corpo e lascia scoperti i seni cambia di fattura, creando di volta in volta un personaggio leggermente diverso che esegue la medesima coreografia. Gli effetti di luce, a seconda della distanza del corpo dal telo di plastica, provocano lo sdoppiamento della figura, la sua trasformazione in pura ombra o in una silhouette in cui si intravedono più chiaramente solo alcune parti del corpo. Dato che il telo si sporca della

<sup>43</sup> <http://unkle.info/>.

<sup>44</sup> <https://vimeo.com/16427109>.

sostanza nera usata per applicare i tatuaggi temporanei, nel corso del video si crea una texture sul telo di plastica che rende ulteriormente complessa la visibilità del corpo, creando un rapporto suggestivo fra diverse dimensioni visive che si accavallano costantemente.

### *Krzysztof Grajper*

Più radicale ancora è la scelta del regista polacco Krzysztof Grajper<sup>45</sup> che nel 2016 realizza per il musicista elettronico Duit (Pawel Krygier) il video musicale *All the People*<sup>46</sup>, con la coreografia e la presenza di Magdalena Fejdasz<sup>47</sup>. In un virtuosistico pianosequenza la steadicam segue il corpo seminudo e completamente ricoperto di colore nero della danzatrice che si muove in una cava di marmo sovrastata da montagne innevate, quindi un paesaggio esterno dominato dal colore bianco. L'effetto di vedere una silhouette nera che danza in uno spazio naturale è totalmente fisico, senza l'ausilio di nessun tipo di post-produzione. Al contempo nel corso del video vi sono due interventi digitali: quando la camera si muove intorno alla danzatrice per comporre un primo piano, nella sagoma nera del viso si aprono due grandi occhi (realizzati in grafica digitale) che sbattono rapidamente, mentre nel finale del video il corpo si infila dentro una fessura della montagna che fa da sfondo, anche questo un effetto ottenuto digitalmente. L'elemento più interessante del video consiste nel fatto che quando la camera si avvicina al corpo della danzatrice diventa evidente la sua tridimensionalità, mentre nel momento in cui si allontana si amplifica l'effetto di bidimensionalità, in un alternarsi di differenti percezioni della figura danzante. Gli occhi digitali che guardano in macchina sono un inganno grafico piuttosto esplicito, un elemento che il regista polacco vuole dichiarare come intervento artificiale.

### *Vadim Stein*

Come vedremo nel prossimo capitolo il mondo della moda e della danza cominciano a intraprendere un sodalizio artistico destinato a durare a lungo, e anche per questo motivo alcuni registi di video musicali che usano la coreografia come strumento principale di espressione provengono dal settore del fashion.

<sup>45</sup> <https://www.grajper.com/>.

<sup>46</sup> <https://vimeo.com/171370370>.

<sup>47</sup> <http://agencjaroleplay.pl/magdalena-fejdasz/>.

Il fotografo di moda russo Vadim Stein<sup>48</sup> realizza nel 2018 per il dj americano Andrew Bayer<sup>49</sup> il video musicale in bianco e nero *Immortal Lover*<sup>50</sup> con la coreografia e la presenza di Anna Gerus<sup>51</sup> e Peter Naku. Un corpo maschile e uno femminile spingono un telo elastico grigio creando di volta in volta affascinanti bassorilievi in movimento. Fuoriusciti da questa sorta di membrana, i danzatori rimangono avvolti strettamente dal telo grigio diventando sculture bianche su sfondo grigio. I corpi a volte sono fasciati separatamente ognuno con il proprio drappo, a volte convivono danzando dentro lo stesso telo. La camera frontale articola piani ravvicinati e campi totali mentre il montaggio segmenta le sequenze coreografiche a ritmo di musica, spezzandone la continuità. L'idea affonda nella storia del cinema di danza con un esplicito riferimento a *Oramunde* di Emlen Etting e della danza stessa, con allusioni ad alcuni costumi usati da Martha Graham e agli effetti illusionistici di Alwin Nikolais. Il video musicale è una versione in movimento di una serie di foto che Vadim Stein realizza per la copertina dell'album di Andrew Bayer, ricavando da un'idea tradizionale una semplice ma – sempre suggestiva – architettura visiva in movimento.

### *I luoghi della danza*

La rilocalizzazione, il desiderio di inserire la danza in uno spazio non teatrale ma naturale o architettonico attraversa molta produzione videomusicale di danza. Già *All the People* di Krzysztof Grajper utilizza questo stilema concentrandosi però sulla trasformazione del corpo in una forma quasi astratta.

### *Cristian Larson*

Il regista svedese Cristian Larson<sup>52</sup> realizza nel 2012 per il gruppo musicale Sigur Rós<sup>53</sup> il video musicale a colori *Valtari*<sup>54</sup> con la coreografia di Sidi Larbi Cherkaoui<sup>55</sup>. Un danzatore e una danzatrice si muovono dentro gli spazi di una gigantesca struttura industriale abbandonata, fino a incontrarsi ed eseguire un duo esaltato dal brano musicale che si struttura in un crescendo

<sup>48</sup> [https://www.behance.net/Vadim\\_Stein](https://www.behance.net/Vadim_Stein).

<sup>49</sup> <https://inmylastlife.com/>.

<sup>50</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=vfiL-tyMHyI>.

<sup>51</sup> <http://www.annagerus.com/en/home/>.

<sup>52</sup> <http://www.christianlarson.com/>.

<sup>53</sup> <https://sigurros.com/>.

<sup>54</sup> <https://vimeo.com/53287720>.

<sup>55</sup> <http://www.east-man.be/>.

emotivo di dieci minuti. La camera inizialmente crea delle composizioni in cui i corpi e l'architettura del luogo dialogano costantemente, per poi concentrarsi nel finale su dettagli e primi piani.

### *David LaChapelle*

Il luogo vuoto e abbandonato diventa la scelta operata anche dal celebre fotografo David LaChapelle<sup>56</sup> per il video musicale a colori *Take Me to the Church*<sup>57</sup> per il cantante Ozier (Andrew Ozier-Byrne)<sup>58</sup>, con la coreografia di Jade Hale-Christofi<sup>59</sup> e la presenza del ballerino classico Sergei Polunin. All'interno di una struttura architettonica di legno che potrebbe richiamare la forma di una piccola chiesa vuota inserita in un ambiente naturale, il danzatore, a torso nudo e tatuato in gran parte del corpo, esegue delle sequenze coreografiche a metà fra lo stile classico e moderno. La camera segue da vari punti di vista l'azione, creando campi utili a mostrare anche lo spazio, e il montaggio segmenta la danza mantenendo la sua continuità. David LaChapelle miscela elementi eterogenei ottenendo, nella sua semplicità, un risultato spiazzante. La fondamentale classicità dei movimenti del danzatore contrasta con i suoi tatuaggi esplicitamente esibiti; lo spazio che ospita la performance sembra un capannone costruito e poi subito abbandonato, o la carcassa ben conservata della struttura di un luogo simile a una chiesa; l'ambiente naturale che circonda lo spazio e che si intravede dalle ampie finestre senza vetri da un lato appare rassicurante, dall'altro rende l'ambiente un poco artificiale, come se il tutto fosse il frutto di una scenografia dove i singoli elementi sono posizionati ad arte, come spesso succede nelle fotografie di David LaChapelle. La presenza di uno stile coreografico fondamentalmente classico all'interno di una situazione visiva contemporanea crea un altro cortocircuito sperimentato da molta screendance che si palesa per la prima volta in modo esplicito in questo video musicale.

### *Alan Masferrer*

La dimensione urbana diventa la protagonista del video musicale in bianco e nero *Love Is a Lonely Dancer*<sup>60</sup> realizzato nel 2016 dal regista spagnolo

<sup>56</sup> <http://home.davidlachapelle.com/>.

<sup>57</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=c-tW0CkvdDI>.

<sup>58</sup> <https://hozier.com/>.

<sup>59</sup> <http://www.liquidtheatrecollective.org/jade-halechristofi>.

<sup>60</sup> <https://vimeo.com/159870747>.

Alan Masferrer<sup>61</sup> per il duo di musica elettronica Antony & Cleopatra<sup>62</sup> e con la coreografia di Anna Hierro<sup>63</sup>. Un gruppo di danzatrici in calzamaglia nera e con una folta parrucca bianca che nasconde il viso è dislocato in vari spazi urbani la cui geometria architettonica permette di creare composizioni simmetriche. Le danzatrici, a volte separate, altre volte in gruppo, creano formazioni speculari e simmetriche. Compaiono anche rapide immagini del viso della cantante elaborate in mirror, e di una danzatrice il cui corpo è invaso dallo stesso viso moltiplicato e specularizzato. Come spesso succede in questo settore, le classificazioni rigide perdono il loro senso, per cui in questo caso è garantita la presenza della cantante musicale che però viene totalmente integrata nella struttura visiva del video musicale e non compare come corpo separato dal contesto visivo ma come texture del costume di una delle danzatrici. La camera è sempre frontale e fissa, le immagini sono trattate con una grana che simula una vecchia pellicola in bianco e nero, e il montaggio mette in sequenza le varie composizioni seguendo il ritmo della musica. Alcune accelerazioni dei movimenti rendono i gesti comici e innaturali. Alan Mansferrer, combinando lo stile di Philippe Découfle con l'estetica da collage di Joan Pueyo, crea un'opera in cui le singole composizioni visive sono progettate in modo tale che le danzatrici sembrino dei cloni dello stesso corpo dislocati in strutture architettoniche composte da moduli ripetuti che diventano pattern astratti utili come sfondi coerenti con l'architettura visiva generale del video.

*Young Replicant (Alex Takacs)*

Un caso a parte è rappresentato dal video musicale a colori realizzato nel 2017 dal regista canadese Alex Takacs (Young Replicant)<sup>64</sup> per i gruppo di musica elettronica Alt-J<sup>65</sup> e con la coreografia di Darcy Wallace<sup>66</sup>: *Deadcrush*<sup>67</sup>. La canzone si riferisce al "colpo di fulmine" che i tre componenti della band avrebbero potuto avere con personaggi femminili del passato che vengono individuati o

<sup>61</sup> <http://www.alanmasferrer.com/>.

<sup>62</sup> <https://mushroommusic.com/songwriters/antony-cleopatra/>.

<sup>63</sup> <https://annahierro.com/>.

<sup>64</sup> <http://www.youngreplicant.com/>.

<sup>65</sup> <http://www.altjband.com/>.

<sup>66</sup> <https://www.darcywallace.com/work-1>.

<sup>67</sup> <https://vimeo.com/226827121>.

evocati nel testo: Lee Miller Penrose<sup>68</sup>, Anna Bolena e Sylvia Plath<sup>69</sup>. In una struttura architettonica abbandonata un braccio meccanico sceglie tre dischi di vetro trasparente sui quali sono incisi i nomi delle figure prima ricordate. I dischi vengono fatti roteare su una superficie a specchio e nel momento in cui si allineano, dal foro di un muro emerge un fascio di luce simile a una proiezione cinematografica. In controluce compaiono tre danzatrici, molti simili, vestite con una divisa futuristica e con il volto truccato come fosse di plastica, che cominciano a danzare all'unisono con gesti robotici. Una per una le performer si trasformano nelle figure femminili prescelte e si esibiscono separatamente in un solo: Lee Miller Penrose in divisa militare simula con le braccia di avere un fucile con il quale spara nel vuoto, mentre ai suoi piedi giacciono vari cadaveri; Anna Bolena danza davanti a una finestra circolare decorata con immagini sacre; Sylvia Plath mima la gestualità di chi batte a macchina. Da un varco rettangolare del soffitto dello spazio industriale abbandonato scende una pioggia violenta che bagna le tre protagoniste che ora danzano insieme ripetendo in maniera sempre più veloce e disperata la loro personale gestualità in un crescendo sottolineato dalla musica. I dischi hanno esaurito la loro carica propulsiva e cadono sulla superficie a specchio, decretando la sparizione delle tre danzatrici. L'ultima inquadratura mostra con un campo lunghissimo la struttura industriale dall'esterno: è un futuristico edificio di cemento collocato in uno spazio deserto e nebbioso dove sullo sfondo si intravedono altre costruzioni simili, in un'atmosfera post-apocalittica. La camera segue le azioni muovendosi continuamente e generando un ritmo interno alle inquadrature supportato dal montaggio che segmenta le azioni coreografiche, a volte mantenendo la loro continuità, a volte frammentandole completamente.

Il video risolve in maniera suggestiva un testo già di per sé denso di riferimenti. Il termine «Deadcrush» inventato dal gruppo musicale per descrivere il «colpo di fulmine» ipotetico nei confronti di una figura del passato richiama inevitabilmente il concetto di morte che è insito nei personaggi scelti: Lee Miller Penrose, modella e assistente di Man Ray<sup>70</sup>, viene rappresentata nel momento in cui comincia la sua carriera individuale come fotoreporter di guerra per la rivista «Vogue», e quindi come figura che ha a che fare con gli orrori della guerra; Anna Bolena viene giustiziata a causa di intricati complot-

<sup>68</sup> <https://www.leemiller.co.uk/>.

<sup>69</sup> <http://sylviaiplath.info/>.

<sup>70</sup> <http://www.manraytrust.com/>.

ti derivati dalla lotta per la supremazia del potere fra chiesa cattolica e chiesa anglicana; Sylvia Plath si suicida a causa di una forte depressione.

Le tre danzatrici si presentano come androidi “neutri” selezionati da una macchina misteriosa e azionata da mani invisibili. In maniera robotica compiono alcuni passi prima di trasformarsi nei personaggi citati inizialmente attraverso l’adozione di un costume e l’uso di una coreografia che contestualizza in modo diretto il personaggio di riferimento. In questa sorta di teatro del futuro le danzatrici si presentano come marionette uguali disponibili a qualsiasi trasformazione impostata dal macchinario che seleziona i dischi da una sorta di archivio. Il movimento dona vita ai personaggi: i dischi che ruotano azionano i corpi i quali a loro volta adottano la coreografia più adatta a identificare le figure femminili. I dati contenuti in questo archivio diventano corpi che danzano. Il tema della memoria e della tecnologia come archivio viene trattato attraverso lo strumento della coreografia.

Il luogo dove si svolge l’azione è importante per collocare questo archivio in un futuro distopico e misterioso: dato che la struttura interna dello spazio scelto per le riprese non permette la lettura immediata di questa suggestione, allora interviene la veduta dell’esterno, realizzata in computer grafica, che assolve il ruolo di comunicare in maniera netta allo spettatore che ci troviamo in un futuro esteticamente riconoscibile grazie a molti film di fantascienza che adottano questo stile architettonico.

### *Alison Goldfrapp*

Alison Goldfrapp (Alison Elizabeth Goldfrapp), cantante del duo inglese synth-pop Goldfrapp<sup>71</sup>, dirige nel 2017 il video musicale a colori *Systemagic*<sup>72</sup> con la coreografia di Illyr (Tylor Deyn)<sup>73</sup>. La cantante e regista opera una scelta radicale per quello che riguarda lo spazio in cui inserire la danza: un’enorme stanza buia. Un gruppo di danzatori e di danzatrici si esibisce in un vasto spazio vuoto, nebbioso e scuro di cui non si intuiscono le pareti, ma solo il pavimento. I danzatori sono vestiti di scuro con ampie parti del corpo scoperte e vengono illuminati dall’alto: un punto verso il quale rivolgono più volte lo sguardo. Le riprese articolano vari punti di vista, ponendo spesso i danzatori in un angolo dell’inquadratura per enfatizzare la vastità del vuoto che li circonda, mentre

<sup>71</sup> <https://www.goldfrapp.com/>.

<sup>72</sup> <https://vimeo.com/216475736>.

<sup>73</sup> <https://www.amck.tv/talent/choreographers/2299-tylor-deyn/>.

il montaggio frammenta continuamente la coreografia, lavorando anche con il reverse, andando a tempo con la musica. Il testo della canzone accenna alla celebrazione di un rituale magico non meglio precisato, e il video musicale, grazie alla coreografia, contestualizza visivamente questa suggestione. Compare un personaggio incappucciato con il viso coperto da uno specchio rivolto verso l'esterno, esplicito riferimento a *Meshes of the Afternoon* di Maya Deren, che sembra essere l'officiante del rito misterioso che diventa il vero protagonista del video. Il color grading lavora sulla desaturazione delle immagini rendendole fredde, tranne in qualche rapido momento in cui diventano ambrate. La luce che arriva dall'alto si trasforma in una sorta di partner invisibile con il quale i danzatori entrano in contatto. L'assenza di un luogo riconoscibile esalta ancora di più la presenza di uno spazio fisico, facendo in modo che i danzatori siano sospesi in una dimensione non astratta, ma enigmatica, esoterica, rituale, in grado di esaltare la pura presenza di corpi danzanti.

### *Daniel Askill*

Daniel Askill<sup>74</sup> è un poliedrico regista australiano che produce indifferentemente cortometraggi sperimentali, fashion movie, spot pubblicitari, installazioni multimediali e video musicali. Per un certo numero di anni collabora costantemente con la cantante pop australiana Sia (Sia Kate Isobelle Furler)<sup>75</sup> e insieme a lei realizza tre video musicali di danza tutti coreografati da Ryan Heffington<sup>76</sup>: *Chandelier*<sup>77</sup> (2014), *Elastic Heart*<sup>78</sup> (2015) e *The Greatest*<sup>79</sup> (2016). Sia utilizza come alter ego per queste produzioni la danzatrice-bambina americana Maddie Ziegler (Madison Nicole Ziegler)<sup>80</sup>, che all'epoca della realizzazione del primo video ha undici anni. Daniel Askill non si limita a sfruttare l'innegabile talento di danzatrice di Maddie Ziegler, ma costruisce insieme al coreografo una sorta di personaggio fisso: i suoi gesti miscelano passi di danza classica e moderna a libere espressioni del corpo che ricordano sberleffi infantili e assumono a volte posture scoordinate. Il corpo della danzatrice-bambina, veloce e agile, appare

<sup>74</sup> <http://www.danielaskill.com/>.

<sup>75</sup> <https://www.siamusic.net/>.

<sup>76</sup> <https://www.ryanheffington.com/>.

<sup>77</sup> <https://vimeo.com/95363505>.

<sup>78</sup> <https://vimeo.com/116622243>.

<sup>79</sup> <https://vimeo.com/181938772>.

<sup>80</sup> <http://www.thezielegirls.com/>.

instancabile nell'eseguire coreografie fisicamente impegnative, effettuate con una pulizia e un'abilità tipica di una persona adulta. Il suo viso, truccato sempre in modo molto evidente, assume espressioni a volte caricaturali: sgrana gli occhi, compie smorfie che deformano il viso, dimostra di essere capace di gestire una variabilità di aspetti ancora una volta riferibile a una età che non le appartiene. Il contrasto fra queste abilità e il suo aspetto infantile viene utilizzato di volta in volta per ottenere effetti diversi.

*Chandelier* è una canzone che denuncia la vacuità dell'esistenza della "party girl", costretta a ripetere sempre gli stessi rituali per apparire felice e divertente, a essere disponibile a ogni chiamata telefonica, a diventare solo ed esclusivamente l'"anima della festa", in bilico fra il vuoto esistenziale e il baratro dell'alcolismo. Maddie Ziegler, con una tuta color carne che lascia scoperte gambe e braccia, a piedi nudi e con una parrucca argento che la trasforma in una specie di bambola, si muove in un grande appartamento abbandonato, sporco, arredato con mobili rovinati e materassi sgualciti. La sua performance coreografica miscela passi di danza strutturata a movimenti innaturali ripetuti, posizioni che ricordano le posture di una modella durante un servizio fotografico, corse isteriche e improvvise interruzioni; la sua testa spesso perde il controllo e il suo viso assume espressioni cariche di una felicità forzata, di rabbia, di disperazione. Alla fine del video esegue diversi inchini verso la telecamera, come per salutare per sempre gli spettatori, mutando ritmicamente l'espressione del volto da un sorriso artificiale a un aspetto freddo, quasi glaciale. La camera segue in steadicam le evoluzioni della danzatrice, mentre il montaggio si limita a segmentare i passaggi da una stanza all'altra.

Tutto il video si basa esclusivamente sulla performance di Maddie Ziegler che diventa a tratti un personaggio inquietante, una bambola impazzita la cui vitalità contrasta con quello che il volto esprime. La coreografia dà letteralmente corpo al testo della canzone presentando un personaggio ambivalente che pur essendo così giovane si muove come una danzatrice adulta, come se fosse cresciuta troppo in fretta: il cortocircuito percettivo è spettacolare e allo stesso tempo disturbante.

*Elastic Heart* propone una situazione visiva ancora più controversa. La canzone si riferisce in maniera astratta a un rapporto a due dove l'io narrante, deluso e ferito dall'altro soggetto, decide di abbandonarlo per non soccombere alla sua impossibilità di migliorare e in qualche modo salvarsi. La canzone è scritta per l'uscita del secondo episodio della saga di fantascienza distopica

diretto da Francis Lawrence *The Hunger Games: Catching Fire* (*Hunger Games: la ragazza di fuoco*) del 2013, e ne assume parzialmente lo stile che combina elementi futuristici e del passato. Maddie Ziegler e l'attore e artista performativo Shia LaBeouf, entrambi con il corpo sporco e coperto da indumenti che lasciano scoperta gran parte del corpo, sono chiusi in una gabbia per uccelli di grandi dimensioni posizionata in uno capannone industriale vuoto. In questo caso la coreografia assume uno stile più contemporaneo rispetto al video precedente, e i due protagonisti simulano una situazione di lotta e di guerra, inframmezzata da sporadici avvicinamenti che non portano mai a una pacificazione. Anche in questo caso il regista dà grande risalto all'espressività di entrambi i performer che urlano, si sbeffeggiano a vicenda e tentano invano di comunicare. Shia LaBeouf è il personaggio più rabbioso dei due, e alla fine rimarrà solo perché Maddie Ziegler decide ciò che evidentemente, date le dimensioni del suo corpo, poteva fare fin da subito: uscire dalla gabbia. Il video viene criticato per l'evidente differenza di età dei due protagonisti: in realtà la figura di Maddie Ziegler è utile a livello metaforico per indicare un polo femminile (l'io narrante del testo della canzone) che sceglie di rimanere dentro la gabbia per tentare fino all'ultimo di salvare e curare il polo maschile, salvo poi uscirne nel momento in cui comprende che non c'è più nulla da fare. Le lacrime finali di Shia LaBeouf non bastano a curare le ferite di un cuore che è, come dice il titolo della canzone, "elastico", ma non disponibile a spezzarsi. Anche in questo caso la coreografia guida lo spettatore verso questa modulazione di temi: i movimenti di Shia LaBeouf sono grezzi, rigidi, muscolari, le sue esibizioni mirano a mostrare la rabbia del suo corpo che però non è sufficiente a liberarlo della gabbia, mentre Maddie Ziegler combatte contro di lui con movimenti agili, lo spaventa con le espressioni del suo viso, per poi riavvicinarsi, ma sono entrambi coinvolti in un duo inesorabilmente spezzato, contorto, che non riesce a sciogliersi in un vero incontro.

Il testo della canzone *The Greatest* si riferisce in maniera poetica a una fuga e alla capacità di resistenza dell'io narrante, mentre il video musicale vuole avere come riferimento il massacro di Orlando, un nightclub gay della Florida dove nel 2016 furono uccise quarantanove persone. Il video inizia con un primo piano di Maddie Ziegler, questa volta con una parrucca nera e una calzamaglia scura, che piangendo si trucca le guance con i colori dell'arcobaleno. Si dirige in un'altra stanza che assomiglia alla cella di una prigioniera dove ci sono bambini e bambine sdraiati per terra con abiti grigio scuro e il viso parzialmente dipinto

dello stesso colore, li risveglia e insieme cominciano a danzare. L'atmosfera è drammatica e la coreografia comunica rabbia e frustrazione. L'ambiente è un luogo scuro pieno di stanze e, come in *Chandelier*, la camera segue i movimenti dei performer. Man mano che la protagonista entra in stanze diverse incontra altri danzatori e danzatrici di età diverse: in tutto i performer coinvolti sono quarantanove, come le vittime della strage di Orlando. Nel finale tutti cadono a terra, e sulla parete di sfondo si intravedono i fori lasciati dai proiettili. L'ultima scena è un primo piano del viso della protagonista che piange.

In questo caso gli elementi visivi e la coreografia servono a richiamare un fatto di cronaca che viene collegato a posteriori al testo della canzone che originariamente non nasce come una dedica alle vittime della strage. Ancora una volta il coreografo Ryan Heffington lavora sulle straordinarie capacità performative ed espressive di Maddie Ziegler, e il regista Daniel Askill con pochi elementi riesce a creare una situazione visiva ambivalente, con i performer che sembrano dei carcerati e contemporaneamente dei corpi e dei visi in lutto, "ritornanti" dal mondo dei morti in grado, comunque, di celebrare la vita e il movimento, riemergendo per un breve tempo da un'altra dimensione.

### *Holly Blakey*

Holly Blakey<sup>81</sup> è una danzatrice e coreografa inglese contemporanea che diventa anche regista di video musicali di danza, un caso unico in questo settore produttivo dopo le esperienze di Philippe Découfle e di Wim Vandekeybus che però approdano nel settore videomusicale forti di una loro personale produzione di screendance. In questo caso i video musicali diventano il terreno di sperimentazione di una coreografa nell'ambito dell'immagine in movimento, testimoniando il fatto che questi due settori sono sempre più in comunicazione tra loro. Nel 2015 realizza i video musicali ai colori *Triumph*<sup>82</sup> per Gwilym Gold<sup>83</sup>, nel 2016 *Don't Stop*<sup>84</sup> per Klyne<sup>85</sup> e nel 2018 *Square One*<sup>86</sup> per Moss Kena<sup>87</sup>.

<sup>81</sup> <https://www.hollyblakey.co.uk/>.

<sup>82</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=v4zYtPAxrQU>.

<sup>83</sup> <http://gwilymgold.com/>.

<sup>84</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=9ooAYT2uFRk>.

<sup>85</sup> <http://www.thisisklyne.com/>.

<sup>86</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=0mfCJkXODA>.

<sup>87</sup> <https://www.mosskena.com/>.

In *Triumph*, approfittando del testo della canzone che accenna alla bellezza della potenza e del movimento del corpo, Holly Blakey mette in scena una muscolosa danzatrice di colore in uno spazio neutro formato da un pavimento bianco e da uno sfondo nero. La protagonista esegue un solo che miscela danza contemporanea e africana. La camera frontale alterna campi totali a piani medi e primi piani gestiti dal montaggio che mantiene la continuità della coreografia. Il colore è desaturato e rende le immagini quasi in bianco e nero. Il video esalta la potenza e al contempo la pulizia e la qualità del movimento della danzatrice che è vestita solo con biancheria intima nera in grado di esaltare la potenza del suo corpo quasi nudo. Non vi è nessuna intenzione erotica, al contrario di quello che sarebbe potuto succedere accettando una certa logica mainstream videomusicale, ma la pura visione di un corpo femminile che danza. In questi anni la produzione videomusicale non deve più utilizzare stilemi linguistici che incorporano la danza, soprattutto se contemporanea, in un'architettura visiva che giustifichi la sua presenza, segno che anche il pubblico si sta abituando a soluzioni di questo genere. Si può usare la danza contemporanea come elemento accettato e integrato, come una pura visualizzazione del brano musicale, o meglio una sua interpretazione coreografica in immagini in movimento.

*Don't Stop* inizia con l'immagine di una danzatrice dal corpo massiccio in biancheria intima grigia che si guarda allo specchio in una stanza arancione. Il testo della canzone descrive l'ossessione di un uomo nei confronti di una donna che forse non potrà mai raggiungere. Nella stanza compare un danzatore di colore, magro ed efebico, vestito con abiti attillati e assiso su un trono di fiori: la danzatrice esegue una danza sensuale per terra, e inizia un duo nel quale si intuisce una dinamica di inseguimento. Per un breve momento le parti si invertono e la performer è seduta sul trono. I due protagonisti sono sdraiati su strutture geometriche ricoperte di pelliccia rossa, mentre i colori del video lavorano sul contrasto fra colori saturi come il verde e l'arancione. Le riprese seguono l'azione con ampi movimenti e il montaggio crea un ritmo lento che cambia completamente nel finale. In rapida successione la danza si trasforma in lotta: il personaggio maschile insegue quello femminile, si ritorna alla situazione iniziale dove la protagonista bacia se stessa sullo specchio, per rimanere solo lei che guarda in macchina, scomparendo. Holly Blakey lavora su suggestioni sorrette dall'uso della coreografia e soprattutto da un certo tipo di trattamento del colore. Gli spazi sono quasi sempre spogli e adatti ad accogliere i corpi danzanti che diventano protagonisti assoluti del set. Dalle sue opere emergono

spesso figure femminili fisicamente forti, a volte sensuali come in questo caso, ma sempre rappresentate come personaggi ferini, solitari e intoccabili.

*Square One* è un video musicale ancora più rarefatto delle opere precedenti. Supportate dal testo della canzone che narra di numerose delusioni che hanno portato l'io narrante al punto di partenza («Square One» in inglese) si succedono immagini al rallentatore in cui la protagonista, una giovane danzatrice vestita di rosso dal volto triste e assorto, è in compagnia di una serie di donne a un tavolo circondato da tende verdi, o è seduta su un seggiolone per arbitro da tennis mentre osserva la lotta di un gruppo di uomini circondati da una folla anonima che fa il tifo per qualcuno di loro. Alla fine dell'opera ricompare la protagonista di *Triumph* danzare una coreografia simile a quel video: la protagonista si è trasformata in un'adolescente che si avvicina alla danzatrice di colore per guardarla negli occhi. Semplici azioni dove la coreografia è quasi assente costruiscono varie suggestioni dalle quali la protagonista deve ritornare al punto di partenza: riscoprire le radici del proprio malessere, per poter rialzarsi e ricominciare a camminare. Anche in questo caso il lavoro sul colore sceglie il contrasto di alcune tinte privilegiate, soprattutto il verde e il rosso che contribuiscono a creare un'atmosfera sospesa e a tratti onirica.

Nel 2016 Holly Blakey realizza un'opera che è a metà fra un video musicale e un'opera di videodanza: *Some Greater Class*<sup>88</sup> con la musica di Gwilym Gold e del duo di musica elettronica Darkstar<sup>89</sup>. Il video è commissionato dalla galleria Hales Gallery e da Arts Council of England, quindi non è un video che produttivamente nasce dall'esigenza di promuovere una realtà musicale, nonostante si presenti come un video musicale: questo a dimostrazione del fatto che il settore dell'arte contemporanea è in grado di attrarre linguaggi che derivano da ambiti pop. Alcuni danzatori e danzatrici vestiti con abiti sportivi sono immersi in uno spazio neutro illuminato di verde e di blu, colori che saturano le immagini rendendole poco definite. In questa atmosfera quasi nebbiosa i corpi simulano posizioni sessuali per poi liberarsi in una danza di gruppo che assume i contorni di una vera e propria possessione rituale. La camera a mano segue i movimenti producendo immagini a volte confuse e fuori fuoco, come se partecipasse alla liberazione dei sensi descritta dalla coreografia. La regista sta costruendo uno stile visivo che influenza non solo

<sup>88</sup> <https://vimeo.com/179108447>.

<sup>89</sup> <http://www.darkstar.ws/>.

il settore videomusicale, ma anche quello legato alla moda, come vedremo nel prossimo capitolo, configurandosi come una figura abile nel miscelare linguaggi sperimentali con atmosfere pop e fashion.

### *Videodanza in videomusica*

Nel costante interscambio linguistico fra screendance e music video anche le sperimentazioni della videodanza assumono un ruolo importante. Le possibilità del compositing di mettere in dialogo il corpo danzante con elementi grafici e le elaborazioni dell'immagini effettuabili in post-produzione sono alcune linee di ricerca linguistica che compaiono in molte produzioni videomusicali.

#### *Mira Loew, David Altweger*

La fotografa austriaca Mira Loew<sup>90</sup> e il motion designer inglese David Altweger<sup>91</sup> realizzano nel 2013 per il musicista elettronico Kelve<sup>92</sup> il video musicale a colori *Go Visible*<sup>93</sup> con la coreografia e la presenza di Melissa Spiccia<sup>94</sup>. La protagonista si sveglia sul divano di un appartamento che non è il suo, dato che legge un biglietto in cui qualcuno le dà il buongiorno, chiedendole di comportarsi come fosse a casa sua. L'esplorazione della casa avviene attraverso varie sequenze coreografiche che si adattano agli elementi presenti nello spazio domestico. La danza viene trattata in vario modo: in alcuni casi con elaborazioni molto semplici come l'utilizzo di inquadrature rovesciate, mentre in altri momenti compaiono trattamenti digitali che spezzano l'integrità del corpo lungo linee geometriche, e in altri ancora situazioni visive in cui la danzatrice si muove accompagnata da elementi solidi semplici realizzati in computer grafica. Il video sfrutta il contrasto fra il corpo vestito di nero della danzatrice e le pareti di mattoni bianchi dell'appartamento che diventa uno sfondo neutro adatto per operare i trattamenti digitali. I movimenti della protagonista vengono anche accelerati o decelerati, determinando un effetto di straniamento costante che crea un cortocircuito percettivo rispetto alla semplicità degli elementi presenti sul set: una danzatrice e una stanza arredata con pochi oggetti.

<sup>90</sup> <http://www.miraloew.com/>.

<sup>91</sup> <https://www.sagberg.co.uk/>.

<sup>92</sup> <http://kelpe.co.uk/>.

<sup>93</sup> <https://vimeo.com/69553622>.

<sup>94</sup> <http://www.melissaspiccia.com/>.

*Boris Seewald*

La convivenza fra corpo danzante e geometrie grafiche in movimento è presente anche nel video musicale a colori del 2016 *Spark*<sup>95</sup> diretto dal regista tedesco Boris Seewald<sup>96</sup> per il musicista elettronico Ralf Hildenbeutel<sup>97</sup>, con la coreografia e la presenza di Althea Corlett e Simone Schmidt. Il video si basa sulla contrapposizione fra due danzatrici, una vestita di nero e l'altra di bianco, che ballano su uno sfondo che alternativamente diventa bianco e nero. Una serie di elementi grafici semplici (linee, cerchi, croci, quadrati e rettangoli) attraversa velocemente lo spazio incorniciando di volta in volta la coreografia o sottolineando alcuni gesti. La camera è sempre frontale e le inquadrature creano composizioni visive regolate dalla simmetria, mentre il montaggio segue il crescendo ritmico del brano strumentale. I segni grafici diventano partner virtuali della coreografia, partecipando alla riconfigurazione geometrica dello spazio neutro che si trasforma in una pagina vuota continuamente segmentata e misurata, in modo da creare aree dove inserire i corpi delle danzatrici.

*David Dutton*

Le opere videomusicali del regista americano David Dutton<sup>98</sup> costituiscono un caso a parte perché sistematicamente approfondiscono e potenziano quella suggestione visiva della moltiplicazione progressiva del corpo del performer che da *Pas de deux* di Norman McLaren in poi ha attraversato la storia della screendance e soprattutto della videodanza.

Il primo lavoro del regista americano, a metà fra un video musicale e un'opera di videoanza a colori, è *Koadij Beats & Poles*<sup>99</sup> con la musica di Henry Dutton, la coreografia e la presenza di Bad Aby, del 2011. Il video si presenta come un pianosequenza simulato dove in continuità avvengono situazioni paradossali. La camera portata a mano segue un dj entrare in una sala prove per la pole-dance: nella sala sono disseminati vari pali e il dj comincia a suonare un pad collegato al computer. Bad Aby, la danzatrice di pole-dance protagonista del video, si moltiplica nello spazio eseguendo sequenze coreografiche che vengono accelerate e mandate al contrario a ritmo di musica. Alla fine rimane solo

<sup>95</sup> <https://vimeo.com/139414914>.

<sup>96</sup> <https://www.borisseewald.de>.

<sup>97</sup> <http://www.ralfhildenbeutel.com/>.

<sup>98</sup> <https://duttonfilms.com/>.

<sup>99</sup> <https://vimeo.com/34274318>.

una “versione” della danzatrice che abbandona il palo ed esce di scena. Durante tutta l’esibizione virtuale dei cloni della danzatrice la camera, sempre portata a mano, crea un’inquadratura traballante che conferisce una paradossale autenticità alla situazione. La moltiplicazione del performer in questo caso viene giustificata dal fatto che nella sala ci sono numerosi pali con i quali esibirsi, e rappresenta un’ulteriore elaborazione di un stilema tipico della screendance: in questo caso non viene usato il chroma-key e gli spazi non sono sfondi astratti, ma viene moltiplicato digitalmente un soggetto ripreso sul set reale, ottenendo così un risultato più realistico e più spiazzante per lo spettatore.

In *Lawn Jam*<sup>100</sup> del 2013, realizzato a colori sempre su un brano musicale di Henry Dutton e con la coreografia e la presenza di Terrin Kelly, David Dutton sperimenta un’altra possibilità della post-produzione digitale. Anche questo video si presenta come un pianosequenza simulato: la camera sempre portata a mano inquadra una danzatrice con un vestito rosso e le scarpette da danza eseguire una sequenza coreografica classica in un parco. La camera si muove verso sinistra e compaiono da fuori campo una serie di cloni della danzatrice in slow-motion: con un brusco movimento verso destra vediamo la danzatrice ballare a fianco di un dj vestito da astronauta. Sempre mantenendo l’intera azione in continuità, diverse sequenze della performer sono montate a stacco seguendo il ritmo della musica, per cui lo spettatore osserva una situazione paradossale nella quale una parte dell’inquadratura continua a essere un pianosequenza, mentre un elemento presente in scena (la danzatrice) viene montato in brevissime sequenze a tempo di musica.

Ancora una volta in questo video la danza classica viene inserita in un contesto linguistico e visivo contemporaneo, creando un corto circuito fra passato, presente e futuro. Nonostante entrambi i video lavorino su un’atmosfera pop amatoriale rimarcata anche dal color grading che satura i colori e dalle riprese di scarsa qualità effettuate da telecamere a mano, i paradossi spazio-temporali attuati da David Dutton scavano nella storia della screendance, e in particolare della videodanza, proponendo un’osmosi linguistica tra i due ambiti totale e consapevole, invitando lo spettatore in un territorio dove i singoli elementi della scena vivono in mondi autonomi e separati.

Dopo aver realizzato opere artigianali che sembrano esperimenti fatti in casa utili a testare tecnicamente e linguisticamente alcuni stilemi, David Dutton è pronto per affrontare committenze musicali esterne. Nel 2014 realizza

<sup>100</sup> <https://vimeo.com/114394181>.

il video musicale a colori *Fewtcha*<sup>101</sup> per la musica elettronica di WooStar<sup>102</sup>, con la coreografia e la presenza di Mari Takahashi. La danzatrice viene ripresa sempre con la camera a mano mentre esegue varie sequenze coreografiche in scorci urbani: quando la camera è in movimento il suo corpo si moltiplica e lascia una serie di innumerevoli cloni immobili al suo passaggio; quando invece la camera è ferma il suo corpo continua a moltiplicarsi seminando ventagli di cloni in movimento. Insieme a *Choros* di Michael Langan e Terah Mahrer questo video musicale rappresenta l'ennesimo potenziamento dello stilema inaugurato da Norman McLaren con il suo *Pas de deux*.

Un'ulteriore declinazione di questa reinterpretazione del movimento e della danza compare in *Captured*<sup>103</sup> del 2015, un video musicale a colori realizzato per la musica elettropop di Gestalt (Eric Victorino), con la coreografia e la presenza del San Francisco Ballet<sup>104</sup>. I corpi dei danzatori che eseguono sequenze classiche vengono moltiplicati progressivamente ed elaborati in modo tale da sembrare pattern cromatici sfumati su sfondi colorati compatti. Il riferimento alla tradizione astratta della screendance è esplicita, ma ancora una volta viene potenziata dal digitale: David Dutton lavora sulla trasparenze dei singoli corpi moltiplicati, in modo tale che in alcuni momenti del video il risultato finale sia simile a delle lastre e raggi x colorate in movimento, mentre in altri a una versione dinamica della macchie del test di Hermann Rorschach. L'astrazione e la simmetria in questo video producono architetture visive complesse dove la danza classica si trasforma in un visionario viaggio dentro le forme.

David Dutton nel 2014 realizza il video musicale a colori *Sparagus*<sup>105</sup> per la musica elettronica di Mikos Da Gawd<sup>106</sup>, con la coreografia di fLO (Andrew Dinh). In generale la musica elettronica variamente relazionata al genere dance è disponibile a ricercare forme sperimentali di visualizzazione della danza. In questo caso il regista americano adotta e potenzia l'intuizione del video *Maria Muñoz* di Joan Pueyo, ovvero di lavorare con il chroma-key "inverso". Il corpo di una danzatrice (che in fase di ripresa indossa una tuta verde) viene sostitu-

<sup>101</sup> <https://vimeo.com/88632150>.

<sup>102</sup> <https://soundcloud.com/woostaar>.

<sup>103</sup> <https://vimeo.com/118841834>.

<sup>104</sup> <https://www.sfballet.org>.

<sup>105</sup> <https://vimeo.com/106332706>.

<sup>106</sup> <https://mikosdagawd.bandcamp.com/>.

ito da immagini astratte che si illuminano a tempo di musica e viene ripreso mentre esegue delle semplici sequenze in spazi urbani all'aperto. Il risultato finale schiaccia in una dimensione piatta la danzatrice in contrasto netto con le prospettive degli scorci urbani scelti come luoghi per l'azione. La performer incontra un danzatore con il quale duetta, aumentando ancora di più, soprattutto quando i due corpi entrano in contatto, la contrapposizione fra la bidimensionalità della protagonista e gli elementi presenti in scena. In questo video vengono collegati abilmente e in modo paradossale diversi stilemi della screendance: la tradizione astratta, l'uso del chroma-key e la rilocazione che esalta la dimensione urbana della danza, a dimostrazione del fatto che il riutilizzo di intuizioni visive del passato possono essere rigenerate dalla macchina-video digitale.

### *Music video e danza in rotoscope*

La tecnica dell'animazione tradizionale è molto presente nel settore dei video musicali ma, al momento attuale, non è quasi mai utilizzata per realizzare un video musicale interamente danzato. Come sarà approfondito nell'ultimo capitolo, l'animazione digitale, declinata in vari modi, diventerà lo strumento privilegiato per visualizzare un corpo danzante in grado di diventare protagonista di un video musicale. La tecnica del rotoscope consiste nel ri-disegnare fotogramma per fotogramma delle riprese dal vero e, applicata a sequenze di corpi danzanti, compare per la prima volta nella parte dedicata alla canzone dei Beatles *Lucy in the Sky with Diamonds* presente nel lungometraggio d'animazione di George Dunning *Yellow Submarine* del 1968. Al momento attuale esiste solo un video musicale di danza realizzato interamente con questa tecnica.

### *Boris Seewald*

Ricompare il regista tedesco Boris Seewald che nel 2016 realizza il video musicale a colori *Disco*<sup>107</sup> per il musicista Ralf Hildenbeutel, con la coreografia e la presenza di Althea Corlett e Simone Schmidt. Il regista recupera alcune riprese non utilizzate per altri video, tra cui il già citato *Sparks*, proiettandole frame per frame su una serie di fogli di carta dove manualmente vengono

<sup>107</sup> <https://vimeo.com/155836252>. In questo link è presente un'intervista in cui l'autore spiega la tecnica con la quale ha realizzato il video: <https://www.youtube.com/watch?v=5eOGhyGyi8o>.

evidenziati i contorni delle figure, intorno alle quali vengono in seguito sovrapposti schizzi di colore, sbavature, sgocciolature o applicati francobolli e altri elementi bidimensionali. I singoli disegni vengono successivamente fotografati digitalmente e messi in sequenza per ottenere l'animazione finale. In ogni disegno sia le figure sia lo sfondo sono trattati con stili grafici e interventi diversi, creando così un caleidoscopio costante di forme e colori dove solo il movimento coreografico diventa l'unico elemento di continuità che governa la variabilità delle forme che caoticamente invade gli occhi dello spettatore. L'unico intervento che il regista tedesco effettua una volta ottenuta l'animazione finale è quello di trasformare in negativo i disegni dell'ultima parte del video. Data la mole di lavoro il brano originale di Ralf Hildenbeutel è stato ridotto alla durata di due minuti.

L'accostamento fra la parte visiva dalla fattura così manuale, riferita al mondo del disegno animato, e la freddezza ritmica del brano di musica elettronica che accompagna il video crea un corto circuito spiazzante e al contempo evocativo di una dimensione a metà fra il passato e il futuro. La suggestione all'idea del quadro in movimento è esplicita e in questo video assume i contorni di un sogno quasi infantile: infatti la figlia di tre anni del regista tedesco partecipa alla "sporcatura" dei disegni e nell'opera si avverte che gli interventi di colore sono fatti da una mano istintiva che emotivamente interviene sulle forme delle figure umane. La danza viene utilizzata come collante di una serie di quadri che dinamicamente invade lo schermo: frame per frame tutto si muove, ma pur nella apparente caoticità del risultato finale il regista tedesco riesce a "incollare" gli occhi dello spettatore alla figura del performer in un gioco ottico in cui, ancora una volta, la sola danza è protagonista.

## *Capitolo 4*

### *Screendance e fashion movie*

Alle soglie degli anni Duemila si affaccia nel panorama audiovisivo un nuovo genere che sia gli autori sia gli addetti ai lavori, nonostante che la gran parte di queste produzioni siano realizzate in HD, chiamano con diversi nomi: fashion movie, fashion film e fashion video, con una predilizione per il primo, formula che sarà adottata in questo libro.

Il fashion movie si configura come una produzione audiovisiva promozionale che ha come tema la moda, e che adotta nella maggioranza dei casi, la formula videomusicale. Si tratta di opere brevi che in media non superano i dieci minuti e che visualizzano un determinato brand, l'opera di uno stilista, una particolare stagione, o singoli capi d'abbigliamento adottando un linguaggio che spesso si riferisce a esperienze visive vicine al cinema sperimentale e alla videoarte. Il fashion movie si presenta come un'interessante crocevia fra il video musicale e uno "spot lungo" di moda che sperimenta un linguaggio audiovisivo che possa essere originale e innovativo e attirare gli sguardi degli utenti del Web, la piattaforma distributiva privilegiata di questo genere. Dato che le modelle o i modelli, esattamente come i performer musicali, spesso non sono i soggetti più adatti e convincenti davanti alla camera che pretende il movimento e non la semplice posa fotografica o la camminata tipica delle sfilate, la figura del danzatore subentra fin da subito come elemento performativo privilegiato, creando così una suggestiva simbiosi fra linguaggi che si sono già intersecati, ma non in maniera così sistematica: la tradizione audiovisiva sperimentale, il music video, la screendance, e infine la moda.

In questo capitolo saranno citate quelle produzioni che in maniera consapevole usano la danza contemporanea per produrre un linguaggio audiovisivo vicino alla screendance e alla tradizione audiovisiva del cinema sperimentale e della videoarte. L'aggiunta del settore fashion come area tematica di riferimento non può fare altro che allargare ulteriormente il raggio d'azione

di questi linguaggi in un panorama audiovisivo che oramai non vede quasi più differenze fra esperienze sperimentali e commerciali, raggiungendo un pubblico sempre più trasversale.

### *Danza contemporanea e fashion movie*

Alcuni nomi e alcuni stilemi della screendance che abbiamo già incontrato si ripresentano come punti di connessione fra il panorama audiovisivo e il mondo della moda. Una prima collaborazione, citata nel capitolo dedicato al cinema di danza, è rappresentato dal sodalizio fra la coreografa Régine Chopinot e lo stilista Jean-Paul Gaultier che crea una sorta di trend all'interno di molta produzione di screendance francese. Ma si tratta solo dell'inizio di un fenomeno che col tempo diventa sempre più vasto.

#### *Édouard Lock*

Édouard Lock realizza nel 2014 insieme allo stilista Rad Hourani<sup>1</sup> il fashion movie in bianco e nero *Unisex-Unisex*<sup>2</sup>. L'opera assume la doppia funzione di prodotto da distribuire online e di videoinstallazione a schermo singolo. Questo fashion movie riproduce lo stile visivo di *Infante/C'est Destroy*: una danzatrice immersa nel nero e illuminata da due fasci di luce laterali si esibisce vestita con alcuni abiti neri della collezione di Rad Hourani. La camera è sempre frontale e articola attraverso il montaggio figure intere e piani medi, mentre una musica elettronica meditativa commenta la breve opera. Semplice ed efficace, questo video testimonia l'ingresso nel campo della "moda in movimento" di un certo tipo di tradizione della screendance.

#### *Tell No One*

Nello stesso anno Tell No One, sigla dietro la quale si nasconde il duo di registi inglesi Luke White e Remi Weekes, realizza un fashion movie più articolato che utilizza la danza per creare una struttura para-narrativa: *Mine*<sup>3</sup>, con la coreografia di Paolo Mangiola<sup>4</sup>. Il video è prodotto dalla rivista online

<sup>1</sup> <https://www.radhourani.com/>.

<sup>2</sup> <https://vimeo.com/78178278>.

<sup>3</sup> <https://vimeo.com/208537331>.

<sup>4</sup> <http://www.paolomangiola.it/>.

di moda e di tendenze visuali Nowness<sup>5</sup>: in questo settore le riviste diventano committenti preziosi e soprattutto interessati a formule audiovisive innovative. Per questo motivo, al contrario dell'opera precedente, in questa opera l'oggetto può non essere un brand specifico ma un insieme di marchi di moda, in modo tale che la sponsorizzazione in questo caso sia indiretta, anche e soprattutto perché questo fashion movie vuole sfruttare la moda come tema sul quale lavorare visivamente.

Due danzatori e due danzatrici in biancheria intima bianca sono seduti con un atteggiamento triste su una panca in una grande palestra: entra un'altra danzatrice con un vestito azzurro che si pavoneggia in modo un poco aggressivo. Una danzatrice 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 di post-produzione, salta letteralmente da un danzatore all'altro mentre eseguono in continuità le loro sequenze coreografiche. L'ultimo danzatore che ha conquistato sempre il medesimo abito compie un balzo: il vestito esce dal corpo e si frammenta per aria producendo altri abiti che vengono indossati dai danzatori in maniera funambolica e irrealista, come se i vestiti stessi fossero animati e danzassero insieme ai performer. 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 una sorta di volo in slow-motion. 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 movie. L'opera è sonorizzata attraverso un mix fra i rumori d'ambiente e una musica da carillon composta da Matt Abeysekera<sup>6</sup>.

Il senso di questo fashion movie è piuttosto esplicito e viene gestito esclusivamente con la danza fisica 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 movie viene elaborata combinando quel modello di

<sup>5</sup> <https://www.nowness.com/>.

<sup>6</sup> <https://bromeliadamusic.com/>.

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 capacità 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 di alcuni brand è garantita in maniera intelligente dal fatto che i veri protagonisti di quest'opera sono i vestiti che si trasformano in sorprendenti danzatori in grado di duettare con i corpi dei performer, creando una situazione visiva paradossale, surreale e legata a quel periodo dell'infanzia dove gli oggetti possono essere animati, suggestione questa che attraversa molte avanguardie non solo cinematografiche. La danza come veicolo di senso viene usata in questo fashion movie al pieno delle sue potenzialità.

### *Kathryn Ferguson*

Kathryn Ferguson è una regista inglese che fa un largo uso della danza contemporanea per i suoi fashion movies, in particolare nel 2015 in *He, She, Me*<sup>7</sup>, realizzato in collaborazione con Alex Turvey<sup>8</sup> per la linea Agender del brand Selfridges<sup>9</sup>, con la coreografia di Ryan Heffington, e nel 2018 in *The Greatest Luxury*<sup>10</sup> per la linea Radical Luxury del brand Selfridges, con la coreografia di Kiani del Valle<sup>11</sup>.

*He, She, Me* è un fashion movie 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 pianosequenza di quasi quattro minuti, mentre vaga in vari spazi neutri e scuri abitati da numerosi personaggi inseriti in scenografie realizzate con elementi semplici. La danza si manifesta soprattutto come accompagnamento visivo a determinate figure che sono ferme e dislocate in vari punti dell'ambiente, come se stessero aspettando l'arrivo della protagonista. Alla fine del fashion movie tutti i personaggi si riuniscono in una sorta di fotogra-

<sup>7</sup> <https://vimeo.com/122040407>.

<sup>8</sup> <http://alexturney.com/>.

<sup>9</sup> <https://www.selfridges.com/GB/en/>.

<sup>10</sup> <https://vimeo.com/252719177>.

<sup>11</sup> <https://kianidelvalle.net/>.

fia d'insieme, manifestandosi come un gruppo compatto. L'opera è musicata da un brano originale composto da Devonté Hynes (Blood Orange) e Neneh Cherry, trasformandola in una sorta di video musicale di moda e di danza, a dimostrazione del fatto che questi tre ambiti sono sempre di più interconnessi. La coreografia di Ryan Heffington serve a gestire un gruppo di personaggi eterogenei dove alcuni sono interpretati da danzatori e da danzatrici, altri invece si manifestano come pure presenze, corpi a volte statuari che eseguono semplici gesti. Il fashion movie 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" per coloro che specificamente sono coinvolti 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 movie 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 Blakey, qui in veste di danzatrice, e lo stilista Gareth Pugh<sup>12</sup>. Le riprese del fashion movie sono realizzate in parte tramite lo smartphone Google Pixel 2 ed è sonorizzato da un brano di musica elettronica del dj Kiat<sup>13</sup> dove sono presenti brani di interviste effettuate ai tre personaggi citati prima. Il fashion movie è ambientato in varie stanze arredate con elementi spesso avvolti da tende colorate o teli di plastica trasparenti, in modo da sembrare 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 Hollie Blakey hanno un loro talento coreografico personale, mentre Gareth Pugh è un personaggio che compie semplici gesti. 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

<sup>12</sup> <http://garethpughstudio.com/>.

<sup>13</sup> <http://www.syndicate.sg/artists#/kiat/>.

e gli ambienti è gestita dalla coreografia di Kiani del Valle che spesso costruisce dei tableau vivant dove i soggetti si muovono nello spazio soprattutto per mostrare i vestiti. Anche in questo caso il fashion movie non si presenta come un progetto puramente promozionale, ma una riflessione sul concetto di lusso: l'audio che miscela musica e interviste allontana quest'opera dall'orbita dei video musicali e la trasforma in una sorta di breve saggio su come alcuni personaggi inseriti nel mondo del fashion guardano e considerano la moda stessa.

### *Holly Blakey*

La coreografa e regista Holly Blakey, già autrice di alcuni video musicali di danza citati nel capitolo precedente, e presente come coreografa in molti fashion movie, realizza nel 2017 un'opera a colori, prodotta da un gruppo di enti fra cui la Christie's International Real Estate<sup>14</sup>, la Andy Warhol Foundation e la rivista di moda online Nowness, che come spesso avviene nelle sue produzioni travalica i generi: *Cherry Hill*<sup>15</sup>. L'opera vuole essere un ritratto della villa Art Déco situata in Inghilterra nel Surrey e costruita dall'architetto Oliver Hill nel 1935. La struttura architettonica della villa diventa il palco dove una giovane donna, interpretata dalla modella Camille Rowe, vaga incontrando danzatori e danzatrici che eseguono brevi sequenze coreografiche seguite da una steadicam che compone inquadrature attente a disegnare il rapporto fra corpo e spazio. La colonna sonora, un brano di musica elettronica e cori, è composta da Gwilym Gold.

*Cherry Hill* non si configura ufficialmente come un fashion movie, ma come un'opera di videodanza che indaga il rapporto fra architettura e coreografia: eppure gli abiti scelti per i performer denotano un'attenzione allo stile che si diffonde in tutto il lavoro, proiettandolo in un territorio a metà fra il fashion movie e la videodanza rilocata. Le atmosfere rarefatte e sospese tipiche della regista e coreografa inglese vengono inserite in un luogo che cancella il senso del tempo, sensazione abilmente sottolineata anche dalla scelta dei vestiti. La coreografia non si limita a guidare lo spettatore negli interni ed esterni della villa ma crea, attraverso anche la particolare tensione recitativa imposta ai volti dei performer, una situazione a tratti drammatica e vagamente inquietante, senza diventare troppo scura o enigmatica. Più che danzatori

<sup>14</sup> <https://www.christiesrealestate.com/>.

<sup>15</sup> <https://vimeo.com/228709412>.

sembrano creature venute da un'altra dimensione ad abitare temporaneamente gli spazi della villa, per poi scomparire lasciando sola la protagonista.

### *Johnny Hardstaff*

Un caso a parte è rappresentato da una puntata della serie *The Performers*, curata da Dylan Jones, prodotta nel 2018 da British GQ<sup>16</sup> e il brand italiano Gucci<sup>17</sup>, destinata alla piattaforma distributiva dei siti dei due partner coinvolti. Il sesto episodio diretto da Johnny Hardstaff<sup>18</sup> è dedicato alla figura del coreografo Michael Clark. *The Performers. Act VI. Michael Clark*<sup>19</sup> si presenta come un breve ritratto del coreografo mentre parla, ripreso all'interno di un'automobile, del senso della danza e dei suoi inizi di carriera. Questa situazione viene alternata a una serie di riprese in cui Michael Clark indossa degli abiti di Gucci danzando in diversi 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 movie. 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 presenza 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 movie.

### *MOVEMENT*

*MOVEMENT*<sup>20</sup> è un'iniziativa esemplare che plasticamente conferma la saldatura estetica e produttiva fra i mondi della danza contemporanea, della moda e della screendance già contaminata dall'estetica videomusicale e dalla videoarte. Anche in questo caso la promotrice di questo progetto realizzato nel 2015 è una rivista di moda online, «Anothermag»<sup>21</sup>, che invita alcuni coreografi contemporanei, stilisti e registi a realizzare dieci fashion movie di

<sup>16</sup> <https://www.gq-magazine.co.uk/>.

<sup>17</sup> <https://www.gucci.com/it/it/>.

<sup>18</sup> <https://www.johnnyhardstaff.com/>.

<sup>19</sup> <https://vimeo.com/260947839>.

<sup>20</sup> <https://www.anothermag.com/movement>.

<sup>21</sup> <https://www.anothermag.com/>.

danza. Le opere più pertinenti per la linea di ricerca adottata da questo testo sono quattro. Nei titoli di testa di tutti i video presenti in questa antologia gli stilisti sono 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.

### *Jacob Sutton*

Il fotografo e regista inglese Jacob Sutton<sup>22</sup> dirige il fashion movie in bianco e nero *Mangekyou*<sup>23</sup> per il marchio Chalayan<sup>24</sup> con la coreografia di Aya Sato<sup>25</sup> e Ryan Heffington. L'opera si presenta come un breve video musicale sonorizzato da un brano ritmico di musica elettronica composto dal dj MikeQ<sup>26</sup>, esponente di un genere musicale definito, non a caso, Vogue-House. Due danzatrici giapponesi dall'aspetto simile 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. La fotografia del video alterna situazioni visive in cui le danzatrici sono silhouette scure in controluce a immagini in cui sono frontalmente illuminate. Le danzatrici vestite di abiti neri del marchio Chalayan giocano nel formare figure simmetriche e sovrapposte, come fossero due cloni del medesimo corpo. Rapido ed efficace, questo fashion movie aderisce in maniera diretta alla formula del video musicale di danza.

### *Ruth Hogben*

La fotografa e regista Ruth Hogben<sup>27</sup> realizza il fashion movie a colori *MOVEMENT*<sup>28</sup> per lo stilista Gareth Pugh, con la coreografia di Wayne McGregor. Quest'opera dal punto di vista estetico si riferisce alla tradizione sperimentale della screendance che intende il corpo del danzatore come possibile strumento per creare forme astratte. Questo fashion movie, composto da immagini monocromatiche e al tempo stesso desaturate, inizia mostrando,

<sup>22</sup> <http://jacobsutton.com/>.

<sup>23</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=N2YhzBjiYUg>.

<sup>24</sup> <https://chalayan.com/>.

<sup>25</sup> <http://www.mytrendlab.com/-7>.

<sup>26</sup> <https://www.residentadvisor.net/dj/mikeq>.

<sup>27</sup> <http://www.lobstereye.com/>.

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

all'interno di uno spazio nero, la mezza figura di un corpo maschile dalla testa rasata, coperto solo da vari 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 su sfondo nero. Successivamente un danzatore in slip grigi, ripreso frontalmente, esegue un'altra breve sequenza coreografica mentre il corpo viene sezionato da linee orizzontali che lo trasformano in una forma segmentata. L'opera diventa totalmente astratta: una serie di linee luminose si muove 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. La figura si muove velocemente agitando il costume e creando forme astratte in movimento. Il fashion movie si chiude mostrando alcuni corpi, con gli stessi costumi visti all'inizio, incastonati in strutture metalliche tubolari che li tengono sospesi. La musica è un brano elettronico rumoristico di Lexx & Silver Room. Questo lavoro è esemplare della capacità del fashion movie di miscelare tensioni linguistiche sperimentali della videodanza e della videoarte, configurandosi come un ibrido che il mondo della moda, soprattutto quello inglese, sta testando sempre più frequentemente. Il corpo in *MOVEMENT* diventa sia il motore di forme astratte sia la materia scultorea per 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.

*Warren du Preez, Nick Thornton Jones*

Ritornano i fotografi di moda Warren du Preez e Nick Thornton Jones che realizzano il fashion movie a colori *Spatial Reverse*<sup>29</sup> collaborando (nuovamente) con il coreografo Russell Maliphant e con le creazioni della stilista Iris Van Herpen<sup>30</sup>. 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 uno spazio nero solcato da nebbie dense che creano suggestivi effetti di luce. Il corpo ruota nello spazio eseguendo

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

<sup>30</sup> <https://www.irisvanherpen.com/home>.

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 movie è sonorizzato da un brano di musica elettronica composto da Salvador Breed<sup>31</sup>. 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 ancora una volta 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.

### *Kevin Frilet*

Il regista francese Kevin Frilet<sup>32</sup> dirige il fashion movie a colori *Fallen* per il brand italiano Prada<sup>33</sup> con degli ospiti coreografici d'eccezione: i danzatori della compagnia Tanztheater Wuppertal Pina Bausch. L'opera, di circa nove minuti, è la più lunga dell'antologia *MOVEment*, e anche la più classicamente riferita a un modello di screendance rilocata 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 Simonini<sup>34</sup>, conferma la scelta di porsi come contraltare più tradizionale alle scelte linguistiche radicali 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: alcune di loro 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 di una

<sup>31</sup> <https://salvadorbreed.com/>.

<sup>32</sup> <https://vimeo.com/user28807015>.

<sup>33</sup> <https://www.prada.com/it/it.html>.

<sup>34</sup> <http://arthursimonini.com/>.

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 evitare le dinamiche classiche del fashion movie inteso come semplice prodotto promozionale, per declinarlo come possibilità espressiva dove la moda è protagonista, insieme alla danza, di opere audiovisive che sperimentano territori stilisticamente differenziati.

### *Showstudio: fra videodanza e videoarte*

Se esiste una situazione produttiva che sistematicamente interconnette il mondo della moda con la sperimentazione audiovisiva questa è sicuramente rappresentata da SHOWstudio<sup>35</sup>, una sorta di laboratorio permanente fondato nel 2000 dal celebre fotografo e regista di moda Nick Knight<sup>36</sup>. SHOWstudio è un'etichetta che raccoglie diversi registi che producono fashion movie con un taglio fortemente sperimentale e al tempo attento a soddisfare al visibilità del brand: la danza contemporanea entra a fare parte integrante del linguaggio audiovisivo di molte delle sue produzioni.

### *Nick Knight*

Nel 2011 Nick Knight e il duo già citato Tell No One dirigono il fashion movie a colori *Dynamic Blooms*<sup>37</sup> con la coreografia e la presenza di Monika Jagaciak Jankic. Quest'opera è particolarmente interessante perché rappresenta un esperimento di dinamizzazione, attraverso la danza, di un servizio fotografico di Nick Knight su abiti di Alister Mackie. In uno spazio neutro bianco una danzatrice, vestita con abiti lunghi e monocromatici, esegue una serie di balzi coadiuvata da un danzatore: attraverso particolari trattamenti digitali le pieghe del vestito si trasformano in forme astratte che ricordano i petali di un fiore che si schiudono rapidamente davanti agli occhi dello spettatore. In alcuni momenti gli arti della danzatrice si moltiplicano formando dei ventagli che circondano i tessuti. L'opera che dura solo un minuto è mu-

<sup>35</sup> <https://showstudio.com/>.

<sup>36</sup> <https://www.nickknight.com/>.

<sup>37</sup> <https://vimeo.com/30126264>.

sicata da un brano elettronico e acustico di Beck<sup>38</sup>. Nella sua apparente semplicità quest'opera è esemplare nel descrivere l'approccio di SHOWstudio al genere del fashion movie: da un lato trasformare in immagini in movimento il mondo fotografico complesso di Nick Knight, dall'altro esplorare possibilità linguistiche di ricerca intorno al tema della moda, andando a rintracciare quegli stilisti che a loro volta hanno un approccio sperimentale e adattabile a un'estetica il più delle volte visionaria che combina videodanza e videoarte.

Nick Knight realizza nel 2015 il fashion movie di danza in bianco e nero *Sinnerman*<sup>39</sup> con la coreografia di Alan Lucien Øyen<sup>40</sup>, tratto dal suo omonimo spettacolo. Su uno sfondo nero un danzatore vestito con una tuta glitterata esegue una sequenza coreografica di dieci minuti sulla base musicale di un brano rock. La camera frontale predilige campi totali e rari primi piani e mezze figure che vengono inseriti in fase di montaggio, senza frammentare la continuità della coreografia. L'illuminazione fioca rende visibili solo i riflessi dei glitter inseriti sulla tuta, in modo tale che lo spettatore veda dei punti luminosi in movimento. Non viene indicato nessun brand specifico, segno che in questo caso il regista inglese vuole enfatizzare la presenza pura della danza e trasformare il corpo del performer in agglomerato di elementi luminosi in movimento, giustificando così anche la durata anomala di quest'opera. La tradizione astratta della screendance è oramai entrata a far parte integrante del linguaggio audiovisivo, senza essere percepita come una linea di ricerca, ma uno stilema liberamente sfruttabile. *Sinnerman* quindi è un lavoro esemplare in quanto si pone a metà strada fra la videodanza e il fashion movie dimostrando la capacità della mondo della moda di travalicare qualsiasi tentativo di classificazione rigida.

### *Laura Falconer*

Sempre nel 2015 la regista inglese Laura Falconer<sup>41</sup> realizza *Flow*<sup>42</sup> con la coreografia di Russell Maliphant per il brand Iris Van Herpen. In questa opera si alternano momenti in cui una danzatrice muove un velo semitrasparente viola creando una serie di composizioni, ad altri in cui indossa un vestito da sera dello stesso colore fatto di un tessuto lucido. Lo spazio è scuro illumi-

<sup>38</sup> <http://www.beck.com/>.

<sup>39</sup> <https://vimeo.com/125675152>.

<sup>40</sup> <http://www.winterguests.com/about/alan>.

<sup>41</sup> <http://laurafalconer.com/>.

<sup>42</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=nBcf\\_wxeaFA](https://www.youtube.com/watch?v=nBcf_wxeaFA).

nato solo da una fonte dall'alto, sostituito brevemente da una parete bianca che rende il corpo della danzatrice una silhouette in controluce. La camera frontale alterna campi totali a mezze figure. La musica è un brano elettronico strumentale composto da Liam Paton<sup>43</sup>. Semplice e diretto questo fashion movie vuole trasformare il vestito, nella sua duplice presenza di velo e abito indossato, in un partner della danzatrice. La coreografia è l'elemento centrale dell'opera in grado di non ridurre la protagonista a un "manichino in movimento" che indossa un vestito, ma di creare una situazione audiovisiva in cui tutti gli elementi concorrono a visualizzare un singolo abito mettendo in secondo piano il fine promozionale dell'opera stessa.

### *Jez Tozer*

Il fotografo di moda e regista Jez Tozer<sup>44</sup> realizza il fashion movie a colori *Zar*<sup>45</sup> con la coreografia della performance-artist Millie Brown<sup>46</sup> per il brand Omar Asim<sup>47</sup>. In Sudan lo Zar è uno spirito che possiede il corpo delle donne e che deve essere esorcizzato attraverso un rituale di danza. In uno spazio nero la performer, vestita con un lungo abito bianco, esegue brevi sequenze coreografiche dove protagonista dei gesti è la testa che sembra in preda a dei movimenti incontrollabili. Con rapidi stacchi vediamo il corpo nudo della danzatrice ruotare su se stessa: la sua figura diventa sempre più luminosa e bianca, fino a diventare una massa astratta di luce. Una musica ritmica e percussiva accompagna il fashion movie. La trasformazione del corpo in luce, elemento tipico dell'estetica video di Amy Greenfield, ricompare in questa breve opera sotto forma di esorcismo sciamanico che libera la protagonista del suo demone, e quindi anche del suo abito, per diventare una figura primordiale.

### *Jon Jacobsen*

Nel 2017 l'artista, fotografo e regista di origini cilene Jon Jacobsen<sup>48</sup> realizza il fashion movie a colori *Die Verwandlung*<sup>49</sup>, con la coreografia di Jonathon

<sup>43</sup> <https://www.weareresonate.co/>.

<sup>44</sup> [http://www.jeztozer.com/v5/JT\\_NEW.html](http://www.jeztozer.com/v5/JT_NEW.html).

<sup>45</sup> <https://vimeo.com/108770377>.

<sup>46</sup> <http://milliebrown.world/>.

<sup>47</sup> <http://www.omer-asim.com/>.

<sup>48</sup> <http://jon-jacobsen.com/>.

<sup>49</sup> <https://vimeo.com/226030513>.

Luke Baker e protesi di lattice di Carla Gasic e Alex Cox usate come costumi. Nell'opera non compare quindi un brand specifico, volendo presentarsi come un punto di vista fortemente personale del concetto di moda. L'estetica di Jon Jacobsen è esemplare nell'effettuare un lavoro di ricerca rigoroso e senza alcuna concessione alle dinamiche linguistiche tipicamente glamour dell'area tradizionalmente fashion. Il fotografo e regista è per un anno "residence artist" presso SHOWstudio, a dimostrazione della vocazione laboratoriale di questo luogo che accoglie stimoli da artisti che lavorano in vari campi, lasciando loro estrema libertà di sperimentazione. *Die Verwandlung* è il titolo originale de *La metamorfosi* di Franz Kafka, un riferimento letterario che abbiamo incontrato spesso, ma che qui si limita a riferirsi a un processo di cambiamento.

Il fashion movie colleziona in rapida sequenza numerose immagini 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 mostruosi. Gli spazi a volte sono neri, altre volte sono stanze monocromatiche arredate con semplici elementi. Le immagini 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 l'oramai classico effetto che trasforma le parti del corpo in movimento in scie sfumate. Le rare volte nelle quali le immagini non sono costrette dentro le cornici, conquistano lo schermo attraverso collage in cui il performer viene moltiplicato. Un brano musicale elettronico composto da Enya De La Jara<sup>50</sup> accompagna il fashion movie.

Quest'opera è un compendio di stilemi tipici della videodanza e della videoarte e rappresenta un esplicito omaggio all'estetica del ciclo *Cremaster*<sup>51</sup> (1994-2002) di Matthew Barney. Tutti questi elementi vengono riassemblati creando un'opera originale e un'estetica che non si accontenta del semplice riciclaggio, ma crea un mix originale e inestricabile fra videoarte, music video e fashion movie, e soprattutto fra sperimentazione e pop, travalicando i generi per creare un vero e proprio ibrido, frutto di una *metamorfosi* continua del corpo danzante, dell'immagine in movimento e soprattutto del fashion.

<sup>50</sup> <https://enyadelajara.tumblr.com/>.

<sup>51</sup> <http://www.cremaster.net/>.

## Capitolo 5

### *Screendance e serie televisive*

Il mondo della serialità televisiva incontra l'ambito della danza contemporanea e della screendance sporadicamente in due produzioni piuttosto distanti nel tempo. La più recente svela un segnale interessante del fatto che la collaborazione fra queste due dimensioni linguistiche è possibile. Come evidenziato nel capitolo dedicato ai video musicali di danza, l'esperienza di *Anima* prodotto da Netflix apre uno spiraglio a un futuro in cui screendance e piattaforme di produzione e di distribuzione digitali potrebbero scoprire un terreno comune.

#### *Fame (Saranno famosi)*

Nella serie televisiva *Fame (Saranno famosi)*, grazie alle coreografie curate dall'attrice e danzatrice Debbie Allen, è evidente l'attenzione rivolta alle innovazioni linguistiche della danza contemporanea, soprattutto a quelle in grado di creare situazioni visivamente spettacolari come la danza nel contesto urbano, una scelta che viene esplicitata fin dalla sigla della serie stessa. La metropoli di New York spesso diventa il palco privilegiato delle performance degli allievi della New York School of Performing Arts. Per quello che riguarda la screendance un episodio in particolare si dimostra lungimirante nei confronti dell'utilizzo dal vivo della tecnologia digitale, coinvolgendo un personaggio che incontreremo nel capitolo successivo.

Nel diciassettesimo episodio della seconda stagione, *Blood, Sweat and Circuits...* (*Sangue, sudori e circuiti...*) diretto nel 1983 da Richard Kinon, la professoressa Elizabeth Sherwood invita l'allievo musicista Bruno Martelli a creare uno spettacolo che possa dimostrare le possibilità creative di un computer che è appena arrivato nella scuola e che viene usato solo come strumento d'ufficio. Alla fine dell'episodio lo studente presenta la sua creazione: sul lato del palco c'è un grande schermo, mentre dall'altro una telecamera ripren-

de l'allievo danzatore Leroy Johnson eseguire delle evoluzioni coreografiche. Sotto il palco un altro allievo musicista, Dwight, manovra i tasti del computer di proprietà della scuola. Sullo schermo compaiono elaborazioni digitali in tempo reale del corpo danzante di Leroy Johnson: la sua figura diventa un silhouette colorata che si sdoppia, i suoi movimenti producono cloni del suo corpo che permangono sullo schermo, effetti di colorazione e di digitalizzazione riconfigurano l'aspetto della sua figura che diventa una forma astratta in movimento. La professoressa di danza, Lydia Grant, entusiasta del risultato, invita gli allievi a salire sul palco: sullo schermo compaiono trattamenti simili ai precedenti, ma applicati a un gruppo di performer e non più a un singolo danzatore. Come si legge nei titoli di coda, in questo finale di episodio vengono utilizzati i software di Ed Tannenbaum, il pioniere dell'utilizzo del computer per elaborare in tempo reale immagini riprese da una telecamera, in particolare danzatori.

In questo caso un frammento importante di storia della screendance in digitale irrompe in modo inaspettato in una serie televisiva, offrendo agli spettatori e agli appassionati di questo settore una documentazione rara e quindi preziosa dei risultati che in questi anni Ed Tannenbaum sta ottenendo in questo specifico settore di ricerca.

### *Room 104*

La prima (e per ora l'unica) serie tv che adotta il linguaggio della screendance per un intero episodio è rappresentata da *Room 104*<sup>1</sup>. Questa produzione è già di per sé piuttosto particolare: composta da episodi di circa venti minuti – una durata compatibile con scelte linguistiche che possono sperimentare soluzioni molto variegata – propone situazioni e storie che si svolgono all'interno di una camera d'albergo, la stanza 104. Ogni episodio è autonomo e tutta la serie lavora su un taglio onirico e paradossale che spesso sfocia nel fantastico, nella fantascienza o nell'horror. Il sesto episodio della prima stagione, *Voyeurs*<sup>2</sup>, diretto nel 2017 dalla coreografa Dayna Hanson<sup>3</sup>, si configura come una vera e propria opera di screendance.

Da un campo totale dell'interno della stanza d'albergo si sente bussare la

<sup>1</sup> <https://www.hbo.com/room-104>.

<sup>2</sup> <https://www.hbo.com/room-104/season-1/6-voyeurs>.

<sup>3</sup> <https://daynahanson.com/>.

porta e una voce dire «Pulizie...». Entra una donna di mezz'età che comincia a perlustrare la stanza che è stata lasciata piuttosto in disordine: sono disseminati indumenti femminili, bottiglie di vino nascoste sotto il letto, cibo in scatola, un rossetto che la donna davanti a uno specchio comincia a provare per poi rinunciarvi, un biglietto da visita che recita "David Anderson – Account Executive", e un certo numero di sigarette bagnate di rossetto su un posacenere. Le inquadrature segmentano l'azione con un montaggio che lavora su un ritmo sostenuto. La donna sembra stranamente attratta da un posacenere sul quale all'improvviso si accende una luce che proviene dall'alto: comincia la canzone *One More Lonely Night (Without Your Love)* di Terry Devine-King e Steve Levine, un brano dove si ricrea il sound Soul degli anni Sessanta con un testo riferito alla fine dolorosa di una storia d'amore. La donna comincia a danzare con una sigaretta spenta in mano per interrompere bruscamente la sua performance, incuriosita da una busta chiusa appoggiata vicino al posacenere. Anche la canzone viene troncata, mentre inizia un brano di musica elettronica dall'atmosfera vagamente inquietante.

Mentre squilla il telefono della camera, la donna con la busta in mano si appoggia alla parete e con uno stacco brusco le luci dell'ambiente cominciano a diventare rossastre, mentre la protagonista appoggia la mano sulla cornetta per poi toccarsi la fronte, come se fosse attraversata da un pensiero doloroso. Scatta la segreteria telefonica e la voce di un uomo chiede a un interlocutore femminile se è lì, affermando che in realtà lui sa che lei è nella stanza. Con due rapidi stacchi di montaggio la donna alza la cornetta per buttarla violentemente via e si ritorna alla situazione illuminotecnica precedente con la protagonista che ascolta il messaggio della segreteria: la voce maschile in maniera un poco tentennante augura al suo interlocutore femminile una buona fortuna. La donna reagisce con una misteriosa partecipazione: evidentemente la situazione, descritta prima, di lei che alza e butta la cornetta è una sorta di flashback di un ricordo doloroso connesso a una telefonata simile che ha già ascoltato.

La donna apre la busta e improvvisamente nella stanza succede qualcosa di paradossale: se prima lo spettatore ha visto appoggiato su un mobile un televisore piatto, di fattura contemporanea, ora questo è diventato un apparecchio analogico dallo stile decisamente antiquato. Nella stanza si è verificata una sorta di salto temporale nonostante tutti gli altri elementi, e la donna stessa, non siano cambiati affatto. Nella busta c'è un biglietto che recita «Buona giornata, bellezza. Quando tutto questo sarà dimenticato, avrai

sempre un posto qui nel mio cuore»: la copertina del biglietto ha uno stile grafico esplicitamente anni Ottanta, e oltre al biglietto c'è un certo numero di banconote da venti dollari.

Dietro la donna, da un letto ancora sfatto, emerge una ragazza dai capelli rossi con il viso marcatamente truccato e con una sottoveste rossa: sembra fuoriuscita da un film hollywoodiano classico. La musica elettronica di sottofondo si fa più ritmica ed ella, guardando la donna, comincia a danzare ancora parzialmente nascosta dalle coperte. Quest'ultima non si accorge della sua presenza, indossa le cuffie di un walkman facendo partire il nastro inserito e comincia una canzone dallo stile tipicamente anni Ottanta: *Innocence-Experience* di Julian Wass<sup>4</sup>. La donna accenna dei passi di danza, sorride, afferra il rossetto e va in bagno per usarlo sulle sue labbra: dopo altre brevi sequenze coreografiche si siede sul gabinetto, giocando con la carta igienica mentre ascolta la canzone il testo della quale accenna a esperienze amorose fallimentari, invitando l'ascoltatore a non attaccarsi al passato e chiedendogli allo stesso tempo quale sia la differenza fra innocenza ed esperienza.

Nel frattempo la ragazza è nel salotto davanti a uno specchio: si mette di profilo e si accarezza la pancia, accennando anche lei dei gesti coreografici. La donna esce dal bagno e continua a non vedere la ragazza: nota un articolo di giornale accartocciato per terra, lo raccoglie e legge la notizia «Promotion for David Anderson. Heading to Chicago Office» («Promozione per David Anderson. Responsabile dell'ufficio di Chicago»), corredato dalla foto dell'uomo e della misteriosa ragazza presente nella stanza; sul retro dell'articolo, scritte a penna, ci sono due colonne titolate «Boys» e «Girls» e dei nomi scritti al loro interno. La ragazza davanti allo specchio continua a toccarsi la pancia mentre la donna con un'espressione sofferente si accende una sigaretta, ancora ignara della presenza dell'altro personaggio.

Mentre la ragazza danza davanti allo specchio, la donna balla sdraiata sul letto, giocando ad avvolgere il proprio corpo con la coperta. Quest'ultima cade dal letto e la canzone si blocca bruscamente: adesso la ragazza si accorge della sua presenza, le toglie la sigaretta dalla mano e la tira fuori dalla coperta. Da questo momento in poi vari brani strumentali di musica elettronica commenteranno le azioni. I due personaggi si guardano negli occhi e si affrontano: la ragazza comincia a buttare ripetutamente per terra dei fazzoletti di carta e spinge la donna a terra. Nell'ambiente si diffonde una luce verde e inizia una co-

<sup>4</sup> <http://www.julianwass.com/>.

reografia a due, dove a la donna prende il biglietto per cancellare l'ultima frase e scrivere «Rinuncerò a tutto per te.», scaraventandolo sotto al letto. Nella camera si accende una luce blu e le due protagoniste eseguono all'unisono una serie di sequenze coreografiche usando i due letti come piani d'appoggio. La luce nella stanza diventa lampeggiante mentre la ragazza continua a danzare da sola con un'espressione sofferente, osservata dalla donna che si toglie il grembiule per rimanere in sottoveste e indossare sulle braccia un paio di collant. Quest'ultima si avvicina alla ragazza per danzare con lei quasi in segno di conforto: la prende in braccio e la mette sul letto, per darle una fetta di torta e un fiore, entrambi oggetti abbandonati su un mobile della stanza.

La donna si accovaccia sotto al letto per prendere il biglietto e inizia una parte molto ritmica nella quale rapidamente si susseguono una serie di immagini dove alcune delle azioni descritte prima diventano movimenti coreografici: agitare il biglietto, giocare con la carta igienica, buttare a terra i fazzoletti di carta, guardarsi allo specchio. La stanza è invasa alternativamente dai colori blu, verde e rosso. Il crescendo si risolve mostrando, con un'inquadratura dall'alto, le due protagoniste sdraiate sul letto con una posizione speculare l'una rispetto all'altra: nella parte interna del braccio destro si nota che hanno lo stesso piccolo tatuaggio, una freccia che disegna il simbolo dell'infinito. Entrambe aprono e chiudono ritmicamente gli occhi all'unisono mentre lentamente la donna scompare in dissolvenza, per lasciare la ragazza con gli occhi aperti.

Questa opera miscela abilmente strategie linguistiche sperimentate dalla screendance narrativa e stilemi visivi che appartengono a diverse esperienze, come l'utilizzo della segreteria telefonica per inserire la voce di un personaggio esterno – stratagemma usato da Clara Van Gool sia in *Enter Achilles* che in *Voices of Finance* – o il trattamento cromatico delle immagini tipico di certe opere di Holly Blakey, elaborando comunque una tensione sperimentale estetica originale.

Dayna Henson, accettando il coraggioso tentativo di svolgere l'intero arco narrativo di un episodio di una serie tv solo attraverso la danza e senza dialoghi veri e propri, escogita svariate modalità attraverso le quali essere sicura di dare le informazioni esatte allo spettatore: i testi delle canzoni, il biglietto, il messaggio della segreteria telefonica, la foto del giornale e il suo retro con l'elenco dei possibili nomi di un futuro figlio o figlia sono tutti elementi che, oltre alla danza, contribuiscono a costruire il plot dell'episodio, ovvero quello di una giovane

donna che viene lasciata dopo una festa dal suo fidanzato, un uomo in carriera chiamato David Anderson, dopo che quest'ultimo ha saputo che lei è rimasta incinta. Ma la danza serve a gestire la parte più complessa dello sviluppo del plot, ovvero il fatto che le due danzatrici sono lo stesso personaggio in due età diverse che, grazie a un misterioso paradosso temporale o semplicemente all'emergere di un flusso di ricordi che prende la forma di un sogno a occhi aperti, condividono lo stesso spazio, trasformandosi in due linee temporali non sincroniche, ma simultanee e simbolicamente riferite alle età dell'innocenza e dell'esperienza.

Nella screendance spesso la danza giustifica eventi paradossali o situazioni oniriche, come l'apparizione della ragazza, che viene presentata come un evento compatibile col fatto che fino a quel momento le inquadrature non hanno mai visualizzato il letto da dove il personaggio emerge, o la sparizione della donna nel finale, fatto invece trattato visivamente come un evento sovranaturale. Il finale in maniera intelligente mette in dubbio quale sia veramente il personaggio immaginario fra le due donne: la ragazza compare quasi magicamente dalle coperte del letto e si configura come un personaggio artificialmente formalizzato, ma chi scompare alla fine è la donna delle pulizie, che è l'unico personaggio a recitare una battuta. Evidentemente quale sia la linea temporale di questa opera, ovvero se la donna sia immersa in un lungo flashback o la ragazza in un flash forward in cui immagina il suo futuro in povertà non è importante saperlo: Dayna Henson lavora sul fatto che la camera d'albergo diventa l'involucro di una dimensione psichica, il palco di un duo dove una delle danzatrici è una proiezione mentale dell'altra.

Accettando la prima ipotesi, ovvero che ci troviamo nella stanza della memoria della donna delle pulizie, è interessante notare come la protagonista non cerchi di cambiare ciò che è successo, a parte modificare goffamente il senso della scritta del biglietto, ma di curare il dolore, di proteggere la sé più giovane, abbracciarla, offrirle un fiore o una torta. Se per Nam June Paik la danza e il video possono "invertire il tempo", questa opera sembra esserne una plastica dimostrazione. La sparizione della donna nel finale allora potrebbe essere il simbolo di una riconquistata accettazione del passato grazie alla quale sopravvive la vitalità del suo doppio da giovane.

Accogliendo invece la seconda "linea temporale", ovvero che questo episodio è una proiezione mentale del futuro immaginato dalla ragazza, la scomparsa sovranaturale della donna richiama la consapevolezza di non voler

percorrere quella strada e invece costruire, dagli errori del suo presente, un avvenire diverso e meno fallimentare. Lo sguardo deciso che nella scena finale la ragazza rivolge in macchina, interrompendo il ritmico aprire e chiudere gli occhi, sancisce la fine una sorta di “giro di vite” apparentemente ineluttabile, per aprirsi a una possibilità di vita differente da quello appena immaginata.

*Voyeurs* apre una strada produttiva e linguistica interessante nel mondo della narrazione digitale, introducendo la presenza della danza come strumento privilegiato in grado di costruire un'estetica innovativa per il mondo delle serie tv.

## Capitolo 6

### *Screendance e animazione digitale*

L'animazione digitale dagli anni Sessanta agli anni Ottanta vive un'intensa stagione di sperimentazione delle forme astratte prima bidimensionali e poi tridimensionali grazie all'opera di pionieri quali John Whitney<sup>1</sup>, Stan VanDeerBek<sup>2</sup>, Lillian Schwartz<sup>3</sup>, William Latham<sup>4</sup> e Yoichiro Kawaguchi. L'esigenza di poter rappresentare anche oggetti riconoscibili e soprattutto la figura umana diventano sempre più pressanti, generando la sperimentazione di altre figure pionieristiche che fondano le basi della computer grafica odierna. Il corpo danzante in animazione digitale compare sporadicamente nella storia della screendance principalmente a causa di una serie di complicazioni tecnologiche che rende la rappresentazione di questa figura una sfida molto più complessa. Al contempo la tecnica dell'animazione digitale, a differenza di quella filmica o video, è più difficilmente sperimentabile da soggetti artistici che non sono anche specificamente degli animatori o che non hanno nozioni a volte avanzate di informatica. L'impegno produttivo necessario per creare video realizzati interamente in computer grafica è molto più oneroso, nonostante la diffusione capillare di software appositi che soprattutto in questi ultimi decenni ha allargato notevolmente il fronte produttivo dell'animazione digitale, rispetto ad altre tecnologie che nel frattempo sono diventate ancora più accessibili ed economicamente più sostenibili. Per questo motivo l'utilizzazione della tecnologia digitale si è diffusa più facilmente come strumento per campionare i movimenti di un corpo reale, piuttosto che per creare ex novo un danzatore digitale, e quindi viene usata prettamente nell'ambito live dove le figure dei danzatori, grazie a sistemi interattivi, vengono reinterperate digitalmente. A causa di tutte queste variabili le espe-

<sup>1</sup> <https://www.awn.com/mag/issue2.5/2.5pages/2.5moritzwhitney.html>.

<sup>2</sup> <http://www.stanvanderbeek.com/>.

<sup>3</sup> <http://lillian.com/>.

<sup>4</sup> <http://doc.gold.ac.uk/~mas01whl/index.html>.

rienze di collaborazione fra la danza contemporanea e la screendance animata digitale per ora ha prodotto poche, ma significative, opere realizzate da realtà artistiche che, inevitabilmente, non solo producono video da guardare “su singolo schermo” ma soprattutto sistemi interattivi per spettacoli di danza.

### *Rebecca Allen*

Rebecca Allen è già stata citata per la sua collaborazione con Twyla Tharp per la creazione delle sequenze digitali di *The Catherine Wheel* e per la realizzazione del video in tecnica mista *Steady State*. Prima di queste opere l'artista americana nel 1982 realizza un video a colori e in bianco e nero, totalmente costruito in animazione digitale, importante non solo per la screendance ma per la storia della computer grafica perché compaiono i primi tentativi di simulazione di una forma umana in movimento: *Steps*<sup>5</sup>. Il video inizia con una serie di oggetti astratti colorati in movimento, per poi mostrare in bianco e nero rapide sequenze di figure umane che danzano su sfondi neutri. I corpi sono rappresentati secondo la tecnica del “fil di ferro” che Rebecca Allen userà anche in *The Catherine Wheel*, ma compaiono anche modalità secondo le quali la figura umana viene resa riconoscibile da una serie di strisce o di linee sottili monocromatiche, come se i personaggi danzanti presenti nel video fossero vestiti con calzamaglie striate o tratteggiate. Direttamente ispirato al teatro del Bauhaus di Oskar Schlemmer, questo video è una sorta di “chiusura del cerchio” dell'estetica astratta in movimento applicata alla figura del corpo danzante che dagli anni Venti a oggi continua a presentarsi come una costante. La “danza delle forme” dell'inizio del video non è altro che il preludio alla forma astratta danzante per eccellenza: il corpo umano, in questo caso rappresentato digitalmente. La centralità della figura umana si esercita solo attraverso la danza. Rebecca Allen con questo video pone la figura del danzatore digitale come l'epicentro di molte sperimentazioni future.

### *Il movimento campionato: Ed Tannenbaum*

Ed Tannenbaum<sup>6</sup> è un artista e informatico americano che negli anni Ottanta sviluppa una serie di tecnologie e di software in grado di elaborare in tempo

<sup>5</sup> <http://www.rebeccaallen.com/projects/steps>.

<sup>6</sup> <http://et-arts.com/blog/>.

reale immagini “campionate” attraverso comuni telecamere. La sua attività pionieristica è quindi rivolta principalmente a quel tipo di interazione fra movimento e immagine che può essere utilizzata durante gli spettacoli, e quindi il suo lavoro riguarda un settore che, come è stato detto all’inizio del libro, non sarà approfondito in questa sede. Ma la sua ricerca produce una serie di video di documentazione che l’artista distribuisce come opere autonome, anche solo per diffondere maggiormente i risultati della sua ricerca che, come è stato analizzato nel capitolo precedente, arriva a essere usata anche in una serie televisiva popolare come *Fame*.

Nel 1982 l’artista americano realizza il video a colori *Digital Dance*, con la coreografia e la presenza di Pons Maar. Il danzatore digitalizzato su sfondo nero viene duplicato in due cloni a specchio mentre una serie di effetti attivati dai suoi movimenti, come scie e altrettante moltiplicazioni, si diffonde nello schermo al ritmo di un brano di musica elettronica di Might Dog. Dal punto di vista formale l’opera non si discosta da molta danza astratta che attraversa la storia della screendance: qui la differenza sta nel fatto che le elaborazioni sono controllabili in tempo reale da un software che impone un controllo numerico, quindi più preciso, alle immagini stesse. Siamo agli albori della sperimentazione di coreografie che in scena diventano sistemi interattivi in grado di generare o modificare in tempo reale immagini digitali.

Nel 1985 Ed Tannenbaum realizza due video a colori: *Awareness*<sup>7</sup> e *Viscous Meanderings*<sup>8</sup>, entrambe con la coreografia e la presenza di Marci Javril. Queste opere sono registrazioni di elaborazioni effettuate dal vivo: nella prima la silhouette viola su sfondo nero della danzatrice si trasforma in un agglomerato di linee e punti che si duplicano a specchio sulla musica elettronica ritmica di un brano composto da Maggi Payne<sup>9</sup>, mentre la seconda approfondisce la possibilità di gestire scie luminose e moltiplicazioni determinate dai movimenti della danzatrice, accompagnati da un altro brano musicale di Maggi Payne.

La possibilità di poter rielaborare digitalmente in tempo reale l’immagine di un corpo danzante non viene solamente utilizzata dal vivo durante gli spettacoli ma, come vedremo nei paragrafi successivi, grazie all’avvento di nuove tecnologie preposte a questo scopo, diventa un settore di ricerca utile per rendere protagoniste alcune elaborazioni inseribili in un video da fruire come opera autonoma.

<sup>7</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=3KjJoWJPz9M>.

<sup>8</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=98fvPSNJHpw>.

<sup>9</sup> <https://sites.google.com/site/maggiPAYNE/>.

### *Danza in motion capture*

La tecnica della motion capture, che permette di inserire in un modello digitale i movimenti reali di un corpo umano, rivoluziona il mondo della computer grafica. La possibilità di trasferire all'interno dello scheletro di un corpo realizzato in computer grafica i movimenti di un danzatore reale apre nuove possibilità. La ricerca di Ed Tannenbaum, che propone il campionamento di un movimento reale come base imprescindibile di qualsiasi reinterpretazione digitale della danza, costituisce un interessante "fase di mezzo" fra la ricerca antecedente di Rebecca Allen e quella successiva di autori che useranno la motion capture. Per questo motivo bisogna aspettare l'avvento di questa tecnica per rintracciare opere che significativamente collegano la danza e la computer grafica: animare manualmente un corpo danzante è un'impresa quasi impossibile, a meno di non ricorrere a sequenze coreografiche molto semplici.

#### *N+N Corsino*

La compagnia francese di danza formata da Nicole e Norbert Corsino, già incontrata nel capitolo sulla videodanza, negli anni approfondisce sempre più il rapporto fra coreografia e tecnologie digitali per quello che riguarda la realizzazione di spettacoli multimediali di danza, e realizza due video autonomi in bianco e nero in cui la tecnica della computer grafica assume un ruolo preminente.

*Totempol*<sup>10</sup> del 1994 (distribuito anche con il titolo *Circumnavigation – Totempol*, come episodio dedicato alla città di Vancouver sganciato dall'antologia già precedentemente analizzata) è una sorta di primo approccio all'animazione digitale che determina la nascita di un'opera in tecnica mista. Su piani bidimensionali, dove scorrono immagini dilatate e sfocate di scorci di Vancouver, alcune figure stilizzate realizzate in computer grafica eseguono sequenze coreografiche. Compaiono scene in cui danzatori ripresi dal vero effettuano i medesimi gesti, mentre la camera virtuale ruota costantemente intorno alla performance dei corpi digitali. I danzatori virtuali sono realizzati tramite Life Forms, il programma sviluppato da Merce Cunningham per previsualizzare una coreografia, e quindi non sono ancora il frutto del campionamento tramite motion capture. L'elemento interessante di questo video è che le figure utilizzate non vengono costruite ex novo, ma sono estratte dalla

<sup>10</sup> <http://www.exquise.org/video.php?id=1378>.

schermata di preview di Life Forms e utilizzate come elementi autonomi, sovrainpressi ai piani bidimensionali.

La motion capture diventa invece protagonista nel video *Captives (2nd Mouvement)*<sup>11</sup> del 1999, un'opera interamente realizzata in computer grafica della durata produttivamente impegnativa di dodici minuti. Tre figure femminili vengono raffigurate separatamente mentre si muovono in spazi differenti. Le danzatrici sono corpi digitali molto simili con una calzamaglia nera che lascia scoperte le braccia. I luoghi in cui eseguono le loro performance sono dominati dal buio e da poche luci contrastate che segmentano i vari ambienti: uno spazio nero con un enorme schermo curvo che proietta immagini stilizzate dei movimenti della danzatrice virtuale, una serie di passerelle appoggiate su una superficie marina, gruppi di monoliti che compongono un labirinto alle cui pareti sono appesi schermi che trasmettono immagini di danza riprese dal vero, infine una foresta stilizzata di alberi neri inseriti in uno spazio bianco. Le tre protagoniste si ritrovano a danzare insieme in un altro luogo metafisico: un'enorme distesa bianca dove rocce oblunghe semitrasparenti sono sospese in aria. Queste ultime si muovono verso l'alto lasciando libero lo spazio: le danzatrici diventano silhouette luminose mentre intorno a loro l'ambiente si fa scuro, sancendo la fine del video. I corpi delle danzatrici e gli ambienti sono realizzati in una computer grafica a metà fra il fotorealismo compatibile con la tecnologia dell'epoca e una visione grafica della realtà. Il video è accompagnato da suoni elettronici d'ambiente composti da Jacques Diennet.

Il titolo dichiara il tema di fondo del video: le danzatrici "catturate" dalla motion capture sono prigioniere, ostaggi di una tecnologia della quale si vogliono liberare. I movimenti delle figure denunciano uno stato ribelle del corpo che si vuole scrollare di dosso la presenza della macchina, e per fare ciò riversano negli ambienti la loro capacità di creare mondi. Il rapporto con la tecnologia in questo video è ambivalente: i cloni digitali di danzatrici reali possono creare con i loro movimenti mondi fantastici, rifiutando qualsiasi legame con la realtà, ma contemporaneamente per fare ciò devono usare una tecnologia che le imprigiona in una sostanza non umana. Il potere dell'immaginazione senza compromessi viene qui rappresentato da un passaggio di stato a suo modo doloroso, ma foriero di un allargamento delle possibilità creative grazie al fatto che il movimento viene interpretato da una tecnologia che ha bisogno di dati reali per poter rappre-

<sup>11</sup> <http://www.exquise.org/video.php?id=1246>.

sentare un universo che può creare un suo mondo attraverso la danza. L'incontro e lo scontro fra naturale e artificiale comincia a essere un tema molto presente nella screendance in animazione digitale.

### *Open Ended Group*

Open Ended Group<sup>12</sup> è un collettivo formato dagli artisti americani Marc Downie, Paul Kaiser e, fino al 2014, Shelley Eshkar. Il collettivo realizza installazioni immersive, sistemi visuali interattivi per spettacoli di danza, mapping, sfruttando un'estetica animata digitale esplicitamente anti-realistica. Alcune delle loro opere vengono presentate anche come video da fruire su singolo schermo.

Nel 1999 il collettivo realizza l'opera a colori *Ghostcatching* con la coreografia di Bill T. Jones<sup>13</sup>. I movimenti del coreografo e danzatore vengono registrati per essere applicati a una serie di figure umane abbozzate, simili a quelle usate da Rebecca Allen, ma ulteriormente stilizzate come fossero degli schizzi realizzati con la tecnica del pastello. Inserite su uno sfondo nero e posizionate su un pavimento nero riflettente, queste figure trattate pittoricamente eseguono complesse sequenze coreografiche lasciando al loro passaggio delle scie che si trasformano in pennellate tridimensionali che rimangono sospese nel vuoto. A volte compare un singolo corpo, a volte due o più figure colorate diversamente. L'intricato ambiente formato dalle pennellate diventa il palco per un duo o un trio nel quale i danzatori virtuali si esibiscono. Un corpo digitale danza davanti a uno specchio stilizzato, e alcuni performer collegati da una sorta di corda che li tiene uniti si muovono per disegnare collettivamente delle figure geometriche. La camera virtuale a volte segue le azioni spostandosi nello spazio, mentre altre volte è fissa per inquadrare la totalità della coreografia. L'audio è rappresentato da varie elaborazioni di vocalizzi, canti o recitati eseguiti da Bill T. Jones stesso.

La computer grafica che vuole discostarsi dalla simulazione fotorealistica della realtà e dalla stilizzazione tipica del "cartoon digitale" spesso adotta soluzioni formali che si riferiscono alla pittura, o alla presenza di una manualità simulata che trasforma le immagini in quadri in movimento. Open Ended Group è fra i primi sperimentatori di questo modello stilistico. *Ghostcatching* segna una sorta

<sup>12</sup> <http://openendedgroup.com/>.

<sup>13</sup> <https://newyorklivearts.org/btj-az-company/>.

di spartiacque nella storia della screendance animata digitale successivo a quello rappresentato dalla ricerca di Rebecca Allen, proponendo allo spettatore corpi digitali danzanti trattati pittoricamente, lontani da qualsiasi tentazione realistica, virtuali (in potenza) nel vero senso della parola, e non semplici sostituti artificiali di un corpo reale. Ancora una volta: segni in movimento, segmenti luminosi che perforano uno spazio vuoto, presenze liminali inserite metà in una dimensione concreta e abbozzata come uno schizzo manualmente disegnato su un foglio di carta che diventa un ambiente tridimensionale.

Sempre nel 1999 il collettivo lavora con Merce Cunningham per la realizzazione del celebre spettacolo *Biped* dove vengono proiettate in scena sequenze di immagini in cui i movimenti di alcuni danzatori della compagnia, campionati tramite la motion capture, vengono inseriti in figure stilizzate che si presentano identiche a quelle di *Ghostcatching*, modelli digitali costanti di un'estetica oramai già molto riconoscibile.

Nel 2001 Open Ended Group collabora nuovamente con Merce Cunningham per la realizzazione dell'opera a colori *Loops*<sup>14</sup>. Inizialmente realizzata come videoinstallazione interattiva, esiste anche una versione fruibile su singolo schermo. Il video trae ispirazione dall'omonimo spettacolo breve di Merce Cunningham dove la danza si concentra esclusivamente sull'uso delle mani i cui movimenti, eseguiti dal coreografo stesso, sono registrati in motion capture. L'insieme di punti ottenuti con questa tecnica vengono poi rielaborati come sottili linee colorate che emettono aloni e scie in uno spazio nero. La colonna sonora è un mix fra la voce di Merce Cunningham che legge alcune pagine del suo diario ed elaborazioni sonore al pianoforte di John Cage. Ancora una volta Open Ended Group lavora stilisticamente sulle immagini digitali in modo che appaiano come quadri astratti in movimento, evitando qualsiasi geometrismo freddo per restituire allo spettatore un senso di manualità, come se assistesse alle evoluzioni di schizzi disegnati in movimento. La trasformazione della danza in segni astratti è qui veramente completa e l'opera rappresenta un toccante e poetico omaggio alla figura di Merce Cunningham negli ultimi anni della sua lunga vita artistica.

Nel 2010 il collettivo collabora con un altro coreografo che è comparso più volte nella storia della screendance: Wayne McGregor, per realizzare

<sup>14</sup> <https://vimeo.com/25509279>. In questo link è presente un backstage dell'opera: <https://vimeo.com/37291657>.

un'installazione a colori che diventa anche un video da vedere su singolo schermo: *Stairwell*<sup>15</sup>. Alcune semplici sequenze coreografiche eseguite sulla tromba di una scala da Wayne McGregor vengono riprese da vari punti di vista, soprattutto dall'alto. Il trattamento digitale in questo caso è applicato direttamente alle riprese senza l'ausilio della motion capture, a dimostrazione del fatto che gran parte della ricerca digitale sul movimento del corpo ragiona più volentieri sulla rielaborazione digitale di riprese dal vero, proseguendo la "tradizione" inaugurata da Ed Tannenbaum. Anche in questo caso le immagini originali diventano un reticolo di linee sottili simili a fili di un tessuto che lascia intravedere allo spettatore forme parzialmente riconoscibili, ottenendo l'ennesimo effetto pittorico. Le immagini bidimensionali vengono posizionate su dei piani tridimensionali in modo tale che i movimenti della camera virtuale creino effetti prospettici suggestivi, incastrando uno spazio virtuale all'interno dello spazio reale (le scale) delle riprese originali. La confusione di piani fra bidimensionalità e tridimensionalità è una ricerca visiva che molta computer grafica sta sperimentando in questi anni, soprattutto quel tipo di animazione digitale che vuole discostarsi radicalmente dalla simulazione fotorealistica della realtà.

Le opere di Open Ended Group sono una commistione affascinante fra la "linea astratta" della screendance e le possibilità della tecnologia digitale di inverare a livello visivo e sostanziale quell'approccio estetico, rendendolo un quadro in movimento e trasformandolo in un approccio quasi "naturale", intrinseco alla macchina e alla visualizzazione creativa di una coreografia.

### *Universal Everything*

Universal Everything<sup>16</sup> è un altro collettivo fondato dal designer inglese Matt Pyke che realizza prevalentemente installazioni interattive e immersive sia in campo artistico sia commerciale. La danza compare spesso nelle loro opere sotto forma di rielaborazioni digitali di movimenti reali, campionati dalla motion capture. Una prima esperienza nasce nel 2013 dalla collaborazione con il coreografo Benjamin Millepied<sup>17</sup> per la realizzazione dell'installazione a colori *Presence*, che nella pagina del sito di Universal Everything dedicata

<sup>15</sup> <https://vimeo.com/25424036>. In questo link è presente un backstage dell'opera: <https://vimeo.com/16189277>.

<sup>16</sup> <https://universaleverything.com/latest/>.

<sup>17</sup> <http://www.benjaminmillepied.com/#new-page>.

a questo progetto viene presentata come una serie di video singoli<sup>18</sup>. In linea con le sperimentazioni di Open Ended Group e seguendo la tendenza di molta New Media Art di trasformare elementi reali in codici digitali, riferendosi più o meno consapevolmente agli albori della computer grafica che realizzava, come nelle opere di Rebecca Allen, abbozzi “scheletrici” e geometricamente strutturati di realtà, *Presence* trasforma la figura di una danzatrice in una sagoma stilizzata fatta di linee bianche fluide su sfondo nero. Questo modello figurativo rappresenta una sorta di “matrice” dal quale ne scaturiscono altri: il corpo fatto di filamenti si moltiplica in cloni colorati, emette scie solide che disegnano sculture bidimensionali, si scarnifica ulteriormente diventando una nuvola di punti. In alcuni momenti il solo si trasforma in un duo eseguito da figure geometriche collegate da filamenti che sottolineano alcuni movimenti. Tutta l’opera è commentata da una serie di brani di musica elettronica di Simon Pyke, fratello di Matt. *Presence* lavora su un concetto nuovo di presenza, appunto, della figura del danzatore che diventa un insieme di codici dinamici che non vuole ottenere solo il risultato di sembrare un quadro in movimento, ma un vero e proprio disvelamento della struttura stessa della danza che si trasforma in immagini astratte.

Un decisivo scarto estetico e progettuale avviene nel 2016 per il progetto a colori *Machine Learning*, articolato in tre brevi episodi: *Machine Learning – Student: Izzy*<sup>19</sup>, *Machine Learning – Student: Polly*<sup>20</sup> e *Machine Learning – Student: Harmony*<sup>21</sup>, tutti realizzati con la coreografia di Dwayne-Antony Simms. Il progetto scaturisce da una domanda suggestiva, ovvero se le macchine possono imparare il movimento osservando i gesti di un danzatore. In questo caso gli “studenti” citati nei titoli dei video sono oggetti realizzati in computer grafica: Izzy è una struttura tubolare, Polly un cubo in grado di moltiplicare a piacimento parti della sua struttura, infine Harmony è una serie di elementi luminosi le cui singole parti sono collegate da cavi elettrici che scompaiono fuori campo. In tutti i video un danzatore a piedi nudi, vestito con una tuta aderente scura e con la testa parzialmente coperta da un cappuccio, si muove in una stanza bianca mentre gli oggetti descritti precedentemente reinterpretano le sue sequenze coreografiche imitandole e adat-

<sup>18</sup> <https://universaleverything.com/projects/presence>.

<sup>19</sup> <https://vimeo.com/265754396>.

<sup>20</sup> <https://vimeo.com/265754155>.

<sup>21</sup> <https://vimeo.com/265754075>.

tandole alla propria struttura. Le inquadrature costruiscono dei campi totali che visualizzano l'interazione fra il corpo e l'oggetto, mentre brevi brani di musica elettronica di Simon Pyke accompagnano le immagini.

A prima vista potrebbe sembrare che in scena vi siano un corpo reale e degli oggetti semoventi realizzati in computer grafica, ma a uno sguardo più attento emerge il corto circuito percettivo operato da Open Ended Group, perché anche l'insegnante è una figura realizzata in computer grafica. Il corpo umano è sufficientemente lontano da non mostrare troppi dettagli e la tuta che lo ricopre, testa compresa, riesce a ingannare lo sguardo dello spettatore. Il fatto che i piedi non siano articolati tranne la caviglia è l'unico segnale che dimostra il fatto che si tratta di una figura realizzata in computer grafica. Quindi i movimenti in motion capture di un danzatore reale danno vita a un corpo digitale che insegna, in una sorta di "motion capture inversa", a un oggetto articolato, anch'esso realizzato in computer grafica, la sua sequenza coreografica, creando un labirinto percettivo in cui naturale e artificiale si ricombinano senza soluzione di continuità. Un oggetto digitale che simula la figura di un corpo trasmette i suoi movimenti a un altro oggetto virtuale che si muove come un corpo umano. Il concetto di "apprendimento automatico" evocato dal titolo di questo ciclo, ovvero quel processo che permette a una macchina di portare autonomamente a termine un compito sulla base di un addestramento basato sull'elaborazione di dati forniti dall'uomo, qui diventa una procedura tutta "interna" alla macchina, perché l'insegnante è già un oggetto digitale. Il capovolgimento di prospettiva fra reale e virtuale è qui completamente compiuto in un "gioco delle parti" semplice ma denso di prospettive estetiche dove la danza, ancora una volta, assume un ruolo centrale.

Con lo stesso intento Universal Everything realizza nel 2018 l'opera a colori *Hype Cycle: Smart Matter*<sup>22</sup> con la coreografia di TC Howard<sup>23</sup>. Due figure realizzate in computer grafica una di fronte all'altra, un danzatore e una danzatrice inseriti in uno spazio nero, manovrano a distanza vari oggetti articolati che si muovono. La camera ruota intorno a loro e il montaggio serve a introdurre di volta in volta oggetti diversi: il video sembra una sorta di documentazione di uno spettacolo di danza del futuro per corpi e oggetti digitali accompagnato da un brano di musica elettronica composto da Simon Pyke. In questo caso l'in-

<sup>22</sup> <https://vimeo.com/259905335>.

<sup>23</sup> <https://www.vincentdt.com/bios/tc-howard/>.

ganno percettivo del ciclo *Machine Learning* viene trasformato in una coreografia virtuale dove i due “addestratori” conducono gli oggetti trasformandoli in veri e propri partner “vitali” di uno spettacolo di danza iperbolico e visionario.

### *Ritorno al punto: danze particellari*

Molta animazione astratta delle origini della storia della computer grafica sviluppa un immaginario in cui agglomerati di punti, di sfere o di strutture cellulari, creano una sorta di standard iconico che perdura ancora oggi grazie e soprattutto al fatto che esiste un modello di animazione digitale, definita animazione particellare, che consiste nel gestire “nuvole di punti” che possono determinare forme di vario tipo. Al contempo la New Media Art sviluppa una particolare estetica, definita “Data Art”, dove il dato puro può essere usato come immagine a sé stante, creando un cortocircuito temporale che rende attuale l’estetica “particellare” delle prime sperimentazioni astratte della computer grafica. Questo processo deriva anche dal fatto che nascono tecnologie alla portata degli utenti, come le telecamere Kinect, che producono risultati formalmente simili a estetiche digitali del passato per riconfigurarle nel presente. Ancora una volta la figura del corpo e la presenza della danza si inseriscono in questo processo, come se fosse imprescindibile anche per l’estetica digitale la sperimentazione di un rapporto biunivoco fra astrazione e danza.

### *Daniel Franke, Cedric Kiefer*

I designer e visual artist tedeschi Daniel Franke<sup>24</sup> e Cedric Kiefer<sup>25</sup> nel 2012 realizzano il video a colori *Unnamed Soundsculpture*<sup>26</sup> con la coreografia e la presenza digitalizzata di Laura Keil. In uno spazio neutro dal pavimento lucido una figura fatta di particelle in movimento esegue delle semplici sequenze coreografiche spargendo cellule che si depositano sul terreno scomparendo dentro di esso. La camera ruota intorno al soggetto con movimenti irregolari, come se fosse scossa da scariche elettriche che si riflettono sull’ambiente come lampi di luce. I colori che predominano sono il grigio e il ciano desaturato.

<sup>24</sup> <http://wearechopchop.com/>.

<sup>25</sup> <https://onformative.com/studio/cedric-kiefer>

<sup>26</sup> <https://vimeo.com/38840688>. In questo link è presente il backstage dell’opera: <https://vimeo.com/38505448>.

Mentre la camera ruota intorno alla figura danzante i suoi movimenti diventano più frenetici, per fermarsi e scomparire nel pavimento. Un brano di musica elettronica composto da Machinefabriek<sup>27</sup> accompagna l'opera. Il video è stato realizzato riprendendo la danzatrice reale con tre telecamere Kinect in modo da ottenere la sua silhouette da più punti di vista: alla fine di questo processo è stata applicata alla figura una modellazione particellare che produce numerosi elementi semplici che vengono emessi dal corpo e che vengono spinti da una forza gravitazionale verso il pavimento. Siamo quindi tornati all'idea del campionamento dell'immagine di un corpo reale, e non dei soli movimenti come avviene nella motion capture, inaugurato dall'estetica di Ed Tannenbaum.

Il video lavora su un gioco ottico attraverso il quale la riconoscibilità del corpo è garantita dal suo movimento: quando la danzatrice è ferma, la massa granulare di elementi cellulari sembra una figura amorfa, difficilmente interpretabile come un corpo. Dopo aver incontrato molti esempi di screendance che si riferisce al mondo della pittura o della grafica, per la prima volta grazie alla tecnologia digitale il corpo danzante diventa, come suggerito dal titolo, una scultura, o meglio una "scultura di suono" perché durante le riprese la performer ascolta la musica presente nel video e la reinterpreta coreograficamente. La continua emissione di particelle da parte del corpo trasforma la figura in una scultura vivente nel vero senso della parola, in grado di produrre costantemente cellule che si riproducono a velocità frenetica, per cadere nel limbo del pavimento: la suggestione che abbiamo incontrato più volte del corpo danzante come forma di energia in movimento qui trova il suo compimento, perché si tratta di un corpo produttivo iper-vitale dotato di un potere che solo la sua trasformazione digitale può dare.

La scultura in movimento si presenta come un agglomerato "in fieri", in potenza e quindi virtuale nel vero senso del termine, una figura che potrebbe assumere molti altri aspetti, a seconda delle forme delle singole particelle. In alcuni momenti lo spettatore ha la sensazione di essere entrato in una visione al microscopio di un essere umano immaginario composto da organismi monocellulari che freneticamente si riproducono a suon di musica e regolati da una coreografia. Anche in questo caso una suggestione già incontrata all'interno della screendance, ovvero la fascinazione nei confronti dell'"immagina-

<sup>27</sup> [https://www.machinefabriek.nu/index.php/news/two\\_projects\\_at\\_idfa](https://www.machinefabriek.nu/index.php/news/two_projects_at_idfa).

rio anatomico” del corpo umano viene recuperato e reinterpretato a favore di tecnologia digitale, restituendone una versione artificiale. È la nascita di un corpo danzante del futuro, colmo di vita e di dati.

*Martine Époque, Denis Poulin*

La coreografa Martine Époque e il designer Denis Poulin<sup>28</sup>, entrambi del Quebec, lavorano assiduamente nell’elaborare collaborazioni fra la danza e la sua trasformazione in immagine animata digitale. Nel 2008 realizzano il video in bianco e nero e a colori *Prototype*<sup>29</sup>, presentato sul loro sito come work in progress. L’opera, una sorta di compendio della reinterpretazione in versione particellare del corpo umano danzante, è strutturata in una serie di brevi episodi dove compaiono dei prototipi, appunto, di figure digitali danzanti su sfondo nero. Corpi fatti di semplici punti in movimento, gassosi, composti di linee luminose o di reticoli intricati si muovono sullo schermo emettendo dalle loro mani particelle che si spargono nello spazio scuro. La camera ruota intorno a loro mentre vari brani di musica elettronica commentano i singoli episodi. I movimenti di danzatori reali vengono campionati in motion capture e applicati a figure digitali interpretate dalla modellazione particellare. In alcuni momenti, soprattutto in quelli in bianco e nero, le sagome bianche che fluttuano nell’ambiente sembrano un omaggio digitale e “particellare” a *The Very Eye of the Night* di Maya Deren.

Ma l’opera più impegnativa nella quale si mettono a frutto le sperimentazioni fin qui descritte è il video a colori del 2014 *Coda. Le final du Sacre du printemps – The Finale of the Rite of the Spring*<sup>30</sup>, ispirato al celebre balletto rappresentato la prima volta nel 1913 con la musica di Igor Stravinskij e la coreografia di Vaclav Nižinskij. In uno spazio nero dove si intuisce un pavimento fatto di sabbia bianca alcune figure stilisticamente abbozzate eseguono sequenze coreografiche spargendo intorno a loro materiale cellulare che cade sul pavimento. Durante il video della durata di dieci minuti i corpi si trasformano e con loro l’ambiente, diventando figure d’acqua che danzano su una superficie che sembra una superficie marina, o silhouette infuocate su un terreno ribollente di lava. A volte i corpi assumono la forma di alberi spogli. Le figure danzanti, in qualsiasi modo siano trasformate, emettono

<sup>28</sup> <http://www.lartech.uqam.ca/>.

<sup>29</sup> <http://www.lartech.uqam.ca/extraits/avis/Prototype.mp4>.

<sup>30</sup> [https://www.nfb.ca/film/coda\\_en/](https://www.nfb.ca/film/coda_en/).

costantemente elementi che cadono sul terreno, lasciando una traccia del loro passaggio, e sono attraversate al loro interno da cellule in costante movimento. La camera virtuale si muove lentamente nello spazio ruotando intorno alle figure o mantenendo una posizione frontale. La musica originale del finale di *Sacre du printemps* di Igor Stravinskij viene miscelata con rumori d'ambiente che sottolineano la presenza degli elementi naturali evocati dal video come il vento, l'acqua o il fuoco. Anche in questo video torna la motion capture come dispositivo di campionamento di una coreografia effettuata da corpi reali.

L'animazione particellare viene usata nell'industria audiovisiva per modellare in maniera realistica forme naturali caotiche come il fuoco, la nebbia, il fumo o l'acqua: qui questa funzione viene richiamata ma mostrata in modo da ottenere una visione anti-realistica, dichiaratamente pittorica di questi elementi. Come avviene nell'estetica del collettivo Open Ended Group, in questo video la rielaborazione grafica dei corpi dei danzatori forza l'abitudine visiva degli spettatori alla simulazione fotorealistica a favore di un'interpretazione grafica della realtà che produce quadri visionari in movimento. La "vita interna" dei corpi in movimento li trasforma in figure capaci di compiere metamorfosi continue della loro sostanza instabile. Invasi da elementi particellari che richiamano fenomeni naturali, le silhouette dei danzatori sono visibili solo in parte a seconda dei movimenti e della loro velocità, diventando a volte solo grumi informi di elementi semplici, masse grezze – ma piene di energia – in costante movimento e mutazione.

Come spesso avviene per quel modello di animazione digitale che rifiuta il fotorealismo, il riferimento al passato o alla memoria diventa un approccio estetico quasi obbligato: per gli autori di questo video non è sufficiente riferirsi al mondo della pittura ma è necessario evocare una sorta di archetipo della danza, un "punto d'origine" e in questo caso di rottura di una tradizione musicale e coreografica, dal quale fare scaturire una versione animata digitale rigorosamente sperimentale.

### *Michael Gugger*

Il regista tedesco Michael Gugger<sup>31</sup> realizza nel 2017 il video di danza in animazione digitale in bianco e nero *The Performer*, con la coreografia di Amy

<sup>31</sup> <https://michaelgugger.com/>.

Gardner<sup>32</sup>. Il video segue le evoluzioni di un corpo danzante rappresentato come un insieme di linee e di punti in un universo anch'esso fatto di semplici elementi grafici bianchi su sfondo nero. La camera ruota intorno alla figura effettuando dei costanti avvicinamenti e immergendo lo spettatore in immagini astratte composte di linee sottili. L'ingresso della camera all'interno della figura danzante sottolinea l'attraversabilità di questo corpo formato da dati, trasformandolo in qualcosa di trasparente, leggero ed etereo. La figura a volte emette particelle nell'ambiente, altre volte appare come un agglomerato di punti più definito, altre volte ancora come una massa di linee spezzate. Vola, salta, penetra negli ambienti astratti, cammina su superfici geometriche, per disperdersi nella luce bianca che invade lo schermo nel finale del video. L'opera è accompagnata da un brano di musica elettronica composto da Live Footage<sup>33</sup>.

Anche questo video è una rielaborazione di riprese effettuate con la telecamera Kinect, quindi in questo caso si torna all'utilizzo del campionamento diretto di un corpo reale che danza, senza l'ausilio della motion capture. Qui, oltre a lavorare su un risultato stilistico bidimensionale e dichiaratamente grafico, in maniera forse più esplicita che in altre opere analizzate si vuole comunicare la sensazione che il corpo è diventato un insieme di dati numerici che abbozzano la riconoscibilità di una figura umana danzante. Lo "sguardo della macchina" è molto presente in questo video dove tutto, sia la figura sia gli ambienti, sono il frutto di una semplificazione matematica del digitale che osserva e reinterpreta sotto forma di dati gli elementi più tipici del nostro mondo: il corpo e lo spazio che occupa. Gli ambienti che circondano la figura umana diventano partner della coreografia, contribuiscono a creare una "danza totale" dove corpo e spazio non solo condividono la stessa natura grafica ma vanno in simbiosi l'uno con l'altro, creando una visione compatta di una realtà digitale dove corpo e paesaggio si mescolano indissolubilmente muovendosi all'unisono. La fusione tra performer e mondo digitale qui è completa: i dati del computer ora possono danzare creando uno spazio dove ogni singolo punto partecipa alla coreografia.

<sup>32</sup> <http://amy-gardner.com/>.

<sup>33</sup> <http://www.livefootagebrooklyn.com/>.

### *Fra naturale e artificiale*

Mentre la suggestione della “visione particellare” conquista gran parte della produzione di screendance animata digitale, al contempo ritorna l’attenzione verso il tema della metamorfosi che attraversa tutta la storia della screendance e che nella tecnologia digitale scopre uno strumento nuovo da sperimentare. Compaiono opere in cui questo processo è visualizzato come una terra di mezzo dove riprese dal vero e computer grafica interagiscono creando ibridi che non sono ancora totalmente numerici.

#### *Vincent Britz*

Il motion designer e art director tedesco Vincent Britz<sup>34</sup> realizza nel 2014 il video in bianco e nero *Nocturne*<sup>35</sup> con la coreografia di Lea Hladka<sup>36</sup>. Una danzatrice vestita con una calzamaglia nera che lascia scoperte le braccia esegue alcune sequenze coreografiche in uno spazio nero illuminato dall’alto. Mentre si muove dalle sue mani emergono sottili linee bianche irregolari che sottolineano i suoi gesti. All’improvviso il corpo della danzatrice si trasforma in un massa di particelle che la trasforma in un clone digitale in movimento: questa rapida trasformazione è sottolineata dal ritmo accelerato del brano composto da Andrey Samolyanov<sup>37</sup>, che miscela strumenti acustici e campioni digitali. Se fino a ora la camera crea inquadrature frontali statiche, l’apparizione del clone digitale determina una sorta di perdita di equilibrio del punto di vista, per cui le immagini diventano mosse e confuse, mentre il montaggio si fa più frenetico. Questo momento dura pochi secondi: si ritorna alla situazione dell’inizio e la danzatrice conclude la sua esibizione accovacciandosi a terra.

In questo caso il clone della danzatrice rappresenta una sorta di rapida “invasione di dati”, aggressiva e violenta, nel corpo reale che muta anche il ritmo stesso della coreografia, come se la danzatrice volesse liberarsi del doppio digitale che pervade il suo corpo, o come se le particelle trasmettessero ai suoi arti una inaspettata e brutale energia. In questo caso la relazione fra naturale e artificiale si presenta come una vera e propria guerra dove il corpo danzante diventa il campo di battaglia privilegiato.

<sup>34</sup> <https://www.vinzent.me/>.

<sup>35</sup> <https://vimeo.com/95035563>.

<sup>36</sup> <http://www.dancevertise.de/>.

<sup>37</sup> <http://samolyanov.com/>.

*Adrien Servadio*

Adrien Servadio<sup>38</sup>, fotografo e regista francese impegnato nel settore della pubblicità e della moda, realizza nel 2015 il video a colori *Stardust*<sup>39</sup>, con la coreografia e la presenza della modella e danzatrice Fanny Sage<sup>40</sup>. Come spesso avviene in opere che combinano dimensione digitale con quella naturale, il video inizia con una sorta di genesi: una sfera traslucida ambrata su sfondo nero scorre sullo schermo e nel cadere sul pavimento provoca l'esplosione di una serie di fiamme. La camera entra in questo elemento naturale e mostra un'architettura visiva molto simile al sistema neuronale, fatto sempre di elementi infuocati. Emerge un corpo trasparente che mostra organi e sistema arterioso, e in seguito appare una figura fatta di fiamme che inizia a danzare. All'interno di questo corpo infuocato si intravede la figura nuda della danzatrice, la cui riconoscibilità aumenta sempre di più nel corso del breve video. L'ambiente nero è costituito da un pavimento che specchia la figura, creando effetti di sdoppiamento della performer e della "danza di fuochi" che i suoi movimenti produce. La danzatrice riacquista la sua fisicità, e il video si conclude con un primo piano della protagonista che guarda in macchina. La musica è un enfatico brano sinfonico eseguito da strumenti campionati di Alban Sautour.

Il video è una commistione di elementi in computer grafica (le fiamme, le esplosioni, le scintille) e riprese dal vero. Nella parte iniziale dell'opera, quando la figura umana non è ancora inserita dentro alle fiamme danzanti, il corpo è realizzato interamente in computer grafica. L'associazione del corpo del danzatore a un qualche elemento naturale che può muoversi nello spazio, come il fuoco, la sabbia o il fumo diventa in breve tempo un ulteriore campo di ricerca sul concetto di metamorfosi del corpo nella tecnologia digitale. Al di là dei riferimenti più facilmente leggibili come la tradizione iconografica relativa alle rappresentazioni della strega e del sabba, in questo video si innestano suggestioni più interne al discorso delle possibili metamorfosi digitali del corpo danzante. Fin da subito l'opera ci avverte che siamo dentro a un cervello che crea il suo mondo e quindi anche le forme che apparentemente si presentano come realistiche sono il frutto di un gioco, un'interpretazione mentale, quindi fortemente soggettiva, di elementi naturali. I fuochi che ven-

<sup>38</sup> <http://adrienservadio.com/>.

<sup>39</sup> <https://vimeo.com/114959407>.

<sup>40</sup> <http://www.prodance.co.uk/artists/info/fannysage>.

gono visualizzati in questo video sono in maniera esplicita una costruzione architettonica adatta a ospitare un corpo danzante: creano forme perfettamente circolari, occupano lo spazio in modo preordinato, si muovono con precisione, comportandosi come veri e propri partner della coreografia. Si presentano come immagini realistiche, ma sono governate da una mente che controlla tutti gli elementi messi in scena, compresa la danzatrice.

In questo video la dimensione naturale e quella digitale non si presentano più come ambiti che possono essere in simbiosi o in lotta fra loro, ma come due poli che si possono, letteralmente, fondere insieme producendo ibridi in cui un elemento naturale come il fuoco, digitalmente riprodotto, si comporta come un oggetto danzante, e un corpo può trasformarsi in un figura fatta di fiamme. La sintesi “alchemica” degli elementi, non a caso regolata dalla fusione a caldo provocata dall’elemento principe della trasformazione – il fuoco – è giunta al suo compimento: da questo momento in poi non resta da fare altro se non ipotizzare future metamorfosi per la danza e le immagini in movimento.

### *Music video e danza animata digitale*

Anche il settore videomusicale sperimenta il connubio fra danza e animazione digitale, presentando opere frutto di situazioni produttive che utilizzano budget più elevati delle realtà descritte precedentemente, e che quindi possono testare soluzioni stilistiche più complesse. Questa sezione è inserita qui, e non nel capitolo sul music video, per non frammentare il discorso sulla screendance digitale animata.

### *Rebecca Allen*

Torna la figura di Rebecca Allen in questo caso come pioniera dell’utilizzo della computer grafica e della danza in ambito videomusicale. Nel 1983 realizza il music video a colori *Smile*<sup>41</sup> per la musica e la coreografia di Will Powers<sup>42</sup>, pseudonimo della fotografa americana Lynn Goldsmith<sup>43</sup>. In questo lavoro, il primo nella storia del music video a essere realizzato interamente con strumenti digitali, Rebecca Allen alterna immagini in computer grafica a sequenze dal vero rielaborate con i software sviluppati

<sup>41</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=g43lzoRamWE>.

<sup>42</sup> <http://will-powers.blogspot.com/>.

<sup>43</sup> <https://lynngoldsmith.com/wordpress/>.

da Ed Tannenbaum. Il video inizia mostrando fotogrammi fissi di un danzatore di breakdance su un lato dello schermo e di una figura in computer grafica ispirata ai costumi di Oskar Schlemmer che mima i movimenti del performer sull'altro lato. Tutta l'opera si basa sul tema del doppio: due sono i performer reali (costantemente trattati con effetti digitali) che si esibiscono su sfondo nero i quali spesso vengono moltiplicati; le figure in computer grafica che imitano alcuni gesti di breakdance vengono duplicate e messe a specchio uno di fronte all'altra; infine c'è un costante accostamento fra danzatori reali e digitali.

### *Danze macabre digitali*

La linea tracciata da Rebecca Allen non fa subito breccia all'interno della produzione videomusicale per questioni di budget e soprattutto perché l'animazione digitale comincia a essere usata, grazie alla diffusione capillare di software appositi, solamente dalla metà degli anni Novanta. Nonostante questa espansione tecnologica, nell'ambito videomusicale non compaiono opere interamente realizzate con la danza animata digitale, ma curiosamente serpeggia il riferimento a un'iconografia del passato che più volte abbiamo incontrato nella storia della screendance e in particolare in quella tradizionalmente animata: la danza macabra. La computer grafica diventa lo strumento privilegiato per visualizzare scheletri danzanti, "strutture" di corpi piuttosto che corpi veri e propri, in un cortocircuito linguistico suggestivo grazie al quale la virtualità si assume il compito di dare vita a un oggetto, lo scheletro, che di per sé è la traccia fisica di un corpo che non c'è più. È interessante sottolineare che le rappresentazioni digitali del corpo umano effettuate durante le origini della computer grafica ricordano molto da vicino la struttura dello scheletro. La visualizzazione del corpo come struttura articolata semovente prima era una necessità dettata da limiti tecnici, ora la sua struttura interna, lo scheletro, diventa protagonista di una rappresentazione fotorealistica della memoria della figura umana.

Nel 1997 il creatore di effetti speciali americano Stan Winston<sup>44</sup> realizza il mediometraggio in pellicola a colori *Ghosts*<sup>45</sup> con le musiche di Michael Jackson<sup>46</sup>

<sup>44</sup> <https://www.stanwinstonschool.com/>.

<sup>45</sup> Il video è distribuito in Blu-Ray: *Michael Jackson's Ghosts*, MJJ Productions.

<sup>46</sup> <https://www.michaeljackson.com/>.

e la coreografia di Barry Lather<sup>47</sup>. In questa opera il famoso musicista interpreta un personaggio misterioso recluso in un castello: il sindaco della città con un gruppo di abitanti gli intima di andarsene, perché tutti hanno paura di lui. In realtà Michael Jackson è una sorta di demone buono che è stato frainteso dalla comunità: vive con alcuni saltimbanchi che si presentano come zombie vestiti con abiti del Seicento, e all'interno della sala principale del castello decidono di esibirsi in una serie di performance per dimostrare che vogliono solo giocare. Nel finale della canzone *Is It Scary* il protagonista dell'opera con un gesto perentorio della mano si trasforma in uno scheletro che danza alcune sequenze coreografiche tra cui quella che più lo ha reso noto, il cosiddetto "moonwalk". Lo scheletro si esibisce davanti ai suoi ospiti muovendosi nello spazio e salutandolo alla fine il pubblico con un inchino e staccandosi letteralmente il teschio per offrirlo al suo pubblico. La figura scheletrica di Michael Jackson è realizzata in computer grafica e inserita nelle riprese dal vero.

Nel 1999 il duo di registi inglesi Dom & Nic (Dominic Hawley e Nick Goffey)<sup>48</sup> realizza il video musicale a colori *Hey Boy Hey Girl*<sup>49</sup> per la coppia di dj e musicisti elettronici The Chemical Brothers<sup>50</sup>. Il video si configura come una struttura narrativa dove i dj compaiono solo in un cameo finale. Attraverso un lungo flashback viene visualizzata la storia di una bambina particolarmente affascinata da fotografie e disegni di ossa che a causa di un incidente si spezza un polso e per la prima volta in vita sua osserva la radiografia del suo braccio. La bambina ora è cresciuta e si sta guardando allo specchio in un club dove risuona il brano musicale dei Chemical Brothers; lei ora ha uno strano potere e vede gli esseri umani che la circondano come scheletri semoventi. Camminando dal bagno per sostare al centro della dancefloor dove un gruppo di giovani sta ballando, la sua visione diventa una danza macabra forsennata di corpi che si muovono al ritmo della musica elettronica. Anche in questo caso gli scheletri sono realizzati in computer grafica fotorealistica e inseriti in riprese dal vero. Questo video è l'opera che in maniera più filologica riprende e reinterpreta digitalmente l'iconografia della danza macabra che solitamente è rappresentata da un gruppo di scheletri che ballano.

<sup>47</sup> <https://msaagency.com/portfolio/barry-lather/>.

<sup>48</sup> <https://www.domandnic.com/>.

<sup>49</sup> <https://vimeo.com/64155116>.

<sup>50</sup> <https://www.thechemicalbrothers.com/>.

L'ultimo riferimento a questo immaginario è il video musicale a colori *Rock DJ*<sup>51</sup> realizzato nel 2000 dal regista inglese Vaughan Arnell con la musica di Robbie Williams<sup>52</sup> e la coreografia di Paul Roberts<sup>53</sup>. Il cantante si sta esibendo al centro di una "Roller Disco", una discoteca dove le persone ballano indossando i "roller skate". Le ragazze che velocemente scivolano sui pattini e la dj situata in una struttura frontale rispetto alla postazione di Robbie Williams sembrano tutte piuttosto annoiate dall'esibizione del cantante inglese, fino a quando quest'ultimo non comincia a spogliarsi e a strapparsi letteralmente di dosso la pelle e i muscoli, per trasformarsi in uno scheletro danzante sanguinolento. La dj esce dalla sua postazione per danzare insieme allo scheletro di Robbie Williams. Giudicato troppo violento e più volte censurato da MTV, il video ha un intento esplicitamente "splatter" e provocatorio e diventa in breve tempo un piccolo oggetto di culto anche per un pubblico non appassionato alla musica di Robbie Williams.

### *Corpi in trasformazione*

Anche in ambito videomusicale i temi della metamorfosi e dell'incontro o scontro fra naturale e artificiale sono molto presenti e anche in questo caso la danza diventa il territorio di sperimentazione privilegiato di queste due dimensioni.

### *Dom & Nic*

Dom & Nic e The Chemical Brothers tornano a collaborare nel 2015 per la creazione del video musicale a colori *Wide Open*<sup>54</sup> con la coreografia di Wayne McGregor. In un virtuosistico pianosequenza la camera segue i movimenti di una danzatrice in slip e canottiera in un capannone industriale abbandonato. Il viso della danzatrice si guarda intorno e verso la camera con un sguardo inquieto, come se ci fosse un'altra presenza nell'ambiente. Mentre la protagonista si muove, una delle sue gambe si trasforma in una struttura ad alveare di plastica bianca: solleva la canottiera e il suo busto, fatto della sostanza della gamba, contiene un cuore che si illumina a intermittenza. Lentamente an-

<sup>51</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=BnO3nijfYmU>.

<sup>52</sup> <https://www.robbiewilliams.com/>.

<sup>53</sup> <http://paulroberts.co/>.

<sup>54</sup> <https://vimeo.com/152452551>. In questo link è visionabile il making of del video: <https://www.youtube.com/watch?v=ifAE5MWR-4k>.

che le braccia e l'altra gamba si trasformano nello stesso modo: la danzatrice esegue delle sequenze coreografiche davanti a uno specchio appoggiato alla parete e al suo interno compare il suo corpo originale che attraversa la stanza. La danzatrice si trasforma totalmente davanti agli occhi dello spettatore in una creatura digitale i cui arti e la testa sono fatti del reticolo di plastica descritto prima: completata la metamorfosi la protagonista si ferma in mezzo al capannone, sancendo la fine del video.

*Wide Open* evoca ancora una volta l'estetica della trasmutazione da naturale ad artificiale. In questo caso la tecnologia usata è sufficientemente matura per costruire una creatura digitale fotorealistica che convince lo spettatore e non vuole adottare scelte stilistiche pittoriche o grafiche già incontrate precedentemente. Il pianosequenza è un ulteriore stratagemma che certifica una paradossale "verità" dell'evento straordinario che si svolge davanti agli occhi dello spettatore, e garantisce il fatto che l'evento si sta svolgendo in continuità, senza trucchi. Eppure l'intervento digitale c'è, e si insinua invisibile all'interno delle riprese dal vero. Al contempo la danzatrice si trasforma in una creatura che, ancora una volta, è una struttura di un corpo frutto di una sua interpretazione digitale e visionaria che da un lato evoca un certo immaginario anatomico fantastico, dall'altro un'idea futuribile del corpo stesso, richiamata dal cuore luminoso sospeso dentro la struttura del torace.

Lo specchio comunica allo spettatore il fatto che il mutamento in atto è irreversibile: la danzatrice naturale che rapidamente compare dietro al suo clone artificiale è quasi un'ombra, un fantasma, un ricordo di un corpo che non c'è più, che scivola via fuori campo per lasciare spazio al "nuovo" corpo digitale, una struttura apparentemente fragile che ospita come unico organo interno un cuore luminoso pulsante. Il tema della vulnerabilità che è evocato dal testo della canzone qui si traduce nella rappresentazione di una "muta" vera e propria di un corpo danzante.

### *Michael Gugger, Arthur Valverde*

Ritorna il regista tedesco Michael Gugger che, in collaborazione con il regista di moda Arthur Valverde<sup>55</sup>, realizza nel 2018 il video musicale a colori *Blossom Through*<sup>56</sup> con la musica di Frank Lead e la coreografia di Juliet Doherty<sup>57</sup>.

<sup>55</sup> <http://www.arthurvalverde.com/>.

<sup>56</sup> <https://vimeo.com/273502036>.

<sup>57</sup> [julietdoherty.com](http://julietdoherty.com).

Il video si basa sull'incontro fra il corpo reale di una danzatrice e la sua interpretazione digitale sotto forma di sagoma composta da linee bianche sottili: è la "visione" del corpo ottenuta grazie alla camera Kinect che Michael Gugger ha già sfruttato nella sua opera *The Performer* e che viene trasferita in ambito videomusicale. Separate da una linea energetica che diventa una sorta di pavimento, la danzatrice reale e quella virtuale si muovono in uno spazio nero l'una capovolta rispetto all'altra, riprendendo un'idea di ambiente già presente in *Lodola* di Philippe Baylaucq. La camera ruota intorno alle due figure per poi allontanarsi e mostrare dettagli frontali della protagonista reale e il suo clone digitale che si alternano a stacco mentre compiono gli stessi gesti. L'alternanza fra le immagini dal vero della danzatrice, ripresa con una luce calda e soffusa, e le linee astratte blu della sua versione digitale crea un senso di notevole distanza, come se queste due dimensioni non potessero mai entrare in contatto. Sospesa nel vuoto, al centro di una esplosione di particelle dal colore rosso, la danzatrice è ora divisa a metà: la parte superiore del suo corpo è reale mentre quella inferiore digitale. Da questo momento avviene una sorta di fusione: dopo aver mostrato una serie di evoluzioni del corpo reticolato digitale, nel finale del video l'immagine della figura reale diventa sempre più visibile in filigrana, fino a diventare una sintesi delle due versioni.

Anche in questo video, come avviene nella serie *Machine Learning* del collettivo Open Ended Group, si descrive un processo di apprendimento della macchina digitale. La "nuvola di dati", rappresentata dalla figura virtuale composta da semplici linee geometriche, che visualizza il primo stadio di un processo di simulazione della figura del corpo umano, diventa una struttura sempre più precisa nel corso del video, tanto da aderire, come in una sorta di "mapping", alla danzatrice reale. In questo processo la visione della macchina si avvicina sempre più alla forma del corpo reale che però continua a essere presente, imbrigliato nel reticolo dei dati: il risultato finale quindi è una sintesi fra naturale e artificiale dove le due dimensioni si scambiano le reciproche sostanze, presentando un ibrido dove mondo organico e mondo dei dati si fondono insieme indissolubilmente, quasi fossero uno lo specchio dell'altro.

*Ryan Staake*

Il video musicale a colori *Cross Me*<sup>58</sup> realizzato nel 2019 da Ryan Staake<sup>59</sup> per la musica di Ed Sheeran<sup>60</sup>, Chance the Rapper<sup>61</sup> e PNB Rock<sup>62</sup> e la coreografia di Erin Murray è particolarmente significativo perché rende protagonista della vicenda la tecnologia della motion capture. Il video inizia mostrando una danzatrice che indossa la tipica tuta nera con i “puntatori” bianchi disseminati lungo il corpo entrare in una sala scura per eseguire una serie di sequenze coreografiche seguita dalla camera in steadicam. Fin da subito sul set accadono fatti inspiegabili: la performer viene attraversata da linee geometriche luminose mentre in alcuni parti del suo corpo, soprattutto la testa e le mani, compaiono brevi lampi come se tutta la sua figura fosse attraversata da flussi di energia. A stacco, mantenendo in continuità il movimento e la posizione della danzatrice, il video mostra il risultato del campionamento della coreografia, ovvero immagini in computer grafica nelle quali la performer “trasmette” le sue sequenze a vari corpi digitali che appaiono stilisticamente a metà fra il fotorealismo e la resa grafica di un videogioco non particolarmente definito. Queste figure digitali sono la versione in computer grafica dei tre protagonisti musicali del video: Ed Sheeran, Chance the Rapper e PNB Rock, ma nel video compaiono anche la statua d’oro di una donna, il modello anatomico di un corpo maschile e infine un agglomerato di sfere in movimento che compone una figura umana. Tutte queste figure, inserite in ambienti diversi quali spazi neutri, architetture surreali o futuristiche e scorci urbani o naturali, non solo “adottano” i movimenti della danzatrice ma volano, si sdoppiano, subiscono ulteriori metamorfosi, disseminano particelle luminose nello spazio, duettano con altre figure virtuali o con altri oggetti semoventi, si trasformano in linee geometriche luminose.

Tutta l’opera alterna sequenze della performer nel set attraversata da elementi luminosi a quelle realizzate in computer grafica vera e propria. Il montaggio serrato dell’opera rende tutti questi passaggi funambolici e frenetici, come se lo spettatore assistesse a uno spettacolo dal vivo in cui la danzatrice con la tuta per la motion capture genera in tempo reale immagini in computer grafica. Sul

<sup>58</sup> <https://vimeo.com/344202627>.

<sup>59</sup> <https://ryanstaake.com/>.

<sup>60</sup> <https://www.edsheeran.com/>.

<sup>61</sup> <https://www.chanceraps.com/>.

<sup>62</sup> <http://www.pnbrockofficial.com/>.

finire del video la protagonista si ferma, fa un cenno di saluto, si cambia ed esce dallo studio. Ma qualcosa non funziona: le sue mani continuano a emettere linee energetiche e sulla sua testa compaiono a sprazzi i volti in computer grafica dei tre musicisti. All'interno di un vagone della metropolitana la protagonista guarda fuori dal finestrino, ma il suo riflesso è il volto in computer grafica di Ed Sheeran, mentre le persone intorno a lei sono senza viso. La danzatrice arriva a casa sua, ma parti del suo corpo continuano a essere invase dalla versione digitale dei personaggi che ha interpretato sul set.

*Cross Me* è una straordinaria enciclopedia condensata in quattro minuti di tutte le possibilità di metamorfosi che possono essere applicate al performer attraverso l'immagine digitale: il corpo che produce immagini astratte, emette particelle, si sdoppia, diventa un modello anatomico in movimento, viene visualizzato come struttura articolata di elementi semplici o interpretato come fonte di energia. Al contempo questo video musicale ragiona su alcune questioni: innanzitutto la perdita della centralità del genere, perché i tre protagonisti maschili si muovono grazie ai movimenti di una danzatrice; in secondo luogo il rovesciamento della classica metafora distopica secondo la quale nel momento in cui il naturale e l'artificiale si incontrano, quest'ultimo assorbe totalmente le caratteristiche del primo. Qui non si vedono macchine che diventano troppo umane, ma un corpo reale che non riesce a "scrollarsi di dosso" i personaggi digitali ai quali ha trasmesso il suo movimento, acquisendo una strana e misteriosa identità che le persone intorno a lei hanno invece perso.

Se il set diventa un luogo quasi magico dove un'enigmatica energia pervade gli arti della danzatrice, la realtà fuori da questo spazio diventa un'altra dimensione irrimediabilmente contaminata con quella virtuale, dove i personaggi digitali continuano a "vivere" dentro il corpo reale della protagonista che ha mutato irrimediabilmente sostanza grazie al fatto che il movimento del corpo in sé, ovvero la danza, ha costruito un ponte fra queste due dimensioni. Che questo processo sia giudicato positivo o negativo dal regista del video non è dato saperlo: il finale è esplicitamente aperto, delineando un orizzonte in cui corpi reali potrebbero ospitare nuove identità digitali. Ibridi di un futuro dominato dal corpo e dal movimento.



## *Timeline delle opere analizzate*

All'interno della Timeline sono state inserite tutte le opere analizzate o citate nel testo.

Nel caso di opere di screendance il coreografo o il danzatore di riferimento, a meno che non siano anche il regista dell'opera stessa, sono citati fra parentesi dopo il nome dell'autore del film o del video. Per quello che riguarda i video musicali l'artista o il gruppo di riferimento, a meno che non assumano il ruolo anche di registi o di coreografi, sono citati alla fine. L'indicazione della durata dei video non contempla l'indicazione dei secondi ma solo dei minuti, per cui per le opere molto brevi è stata operata un'approssimazione in eccesso dal trentesimo secondo in poi.

La Timeline è divisa in due parti: screendance vera e propria e film o video citati come riferimenti.

### *Screendance*

1895

William Dickson, William Heise (prod. Thomas Edison), (Louise Fuller), *Annabelle Serpentine Dance*, (durata variabile a seconda delle copie).

1897

Fratelli Lumière, (Louise Fuller), *Danse serpentine* (durata variabile a seconda delle copie).

1916

Charles Allen, Francis Trevelyan Miller (Paul Swan), *Diana the Huntress*, 29'.

1920

Dudley Murphy (Chase Harringdine), *The Soul of the Cypress*, 10'.

1922

Dudley Murphy (Adolph Bolm), *Danse Macabre*, 7'.

*Timeline delle opere analizzate*

1928

Stella F. Simon, Miklós Bándy (anonimi), *Hände: Das Leben und die Liebe eines zärtlichen Geschlechts (Hands: the Nights and Loves of the Gentler Sex)*, 13'.

1929

Walt Disney, Ub Iwerks (animazione), *A Silly Symphony. "Skeleton Dance"*, 6'.

1933

Norman Bel Geddes (Tilly Losch), *Tilly Losch in Her Dance of the Hands*, 7'.  
Emlen Etting (Mary Binney Montgomery), *Oramunde*, 10'.

1936

Len Lye (Rupert Doone), *Rainbow Dance*, 3'.

1937

Ub Iwerks (animazione), *Skeleton Frolic*, 7'.

1945

Maya Deren, Talley Beatty, *A Study in Choreography for Camera*, 2'.

1946

Sara Kathryn Arledge (James Mitchell, Bill Martin, Joe Riccard), *Introspection*, 7'.  
Maya Deren, (Frank Westbrook), *Ritual in Transfigured Time*, 15'.  
Walt Disney, Salvador Dalí (animazione), *Destino* (realizzato postumo da Dominique Monfery nel 2003), 7'.

1948

Maya Deren (Chao-Li Chi), *Meditation on Violence*, 12'.

1951

Maya Deren (Cynthia Barrett, Brian Macdonald), *A Choreography for Camera. Ensemble for Somnambulists*, 6'.

1953

Shirley Clarke (Daniel Nagrin), *Dance in the Sun*, 7'.

1955

Shirley Clarke (Anna Sokolow), *Bullfight*, 9'.

1957

Shirley Clarke (Anna Sokolow), *A Moment in Love*, 8'.

1958

Maya Deren (Antony Tudor), *The Very Eye of the Night*, 15'.

Peter Glushanok (Martha Graham), *Appalachian Spring*, 32'.

1959

Ed Emshwiller (Nancy Fenster), *Dance Chromatic*, 7'.

1961

Bruce Conner (anonimo), *COSMIC RAY*, 4'.

Alexander Hammid (Martha Graham), *Night Journey*, 1961, 30'.

1962

Ed Emshwiller (Becky Arnold), *Thanatopsis*, 5'.

1963

Ed Emshwiller (Alwin Nikolais), *Totem*, 16'.

1966

Bruce Conner (Toni Basil), *BREAKAWAY*, 5'.

Hilary Harris (Bettie de Yong), *9 Variations on a Dance Theme*, 13'.

Yvonne Rainer, *Hand Movie*, 6'.

1967

Ed Emshwiller (Alwin Nikolais), *Fusion*, 8'.

1968

Norman McLaren (Ludmilla Chiriaeff), *Pas de deux*, 14'.

Richard O. Moore (Merce Cunningham), *Assemblage*, 58'.

Yvonne Rainer, *Trio Film*, 14'.

*Timeline delle opere analizzate*

1969

James Seawright (Mimi Garrard), *Capriccio*, 6'.

1970

Ed Emshwiller (Carolyn Carlson, Emery Hermans, Bob Heswick), *Film with Three Dancers*, 19'.

1971

Amy Greenfield, *Transport*, 6'.

Norman McLaren (Asaf Messerer-David Holmes), *Ballet Adagio*, 10'.

1972

Doris Chase (Mary Staton), *Circles II*, 14'.

Ed Emshwiller (Emery Hermans, Sarah Shelton), *Scape-Mates*, 28'.

Yvonne Rainer, *LIVES OF PERFORMERS (a melodrama)*, 90'.

Mick Rock (Lindsay Kemp), *John I'm Only Dancing*, David Bowie, 3'.

1973

Ed Emshwiller (Pilobolus Dance Theater), *Pilobolus and Joan*, 57'.

Ed Emshwiller (Alwin Nikolais), *Chrysalis*, 21'.

Amy Greenfield, *Element*, 12'.

Babette Mangolte, *Roof and Fire Piece*, 32'.

1974

Yvonne Rainer, *Film About a Woman Who...*, 105'.

1975

Doris Chase (Marnee Morris), *Dance 7*, 7'.

1976

Charles Atlas, Merce Cunningham (Merce Cunningham), *Blue Studio – Five Segments*, 15'.

Ed Emshwiller (Carolyn Carlson), *Self Trio*, 8'.

1977

Doris Chase (Kei Takei), *Dance Four*, 6'.

1978

- Charles Atlas (Merce Cunningham), *Exchange*, 40'.  
Charles Atlas (Merce Cunningham), *Fractions I*, 33'.  
Charles Atlas (Merce Cunningham), *Locale*, 30'.  
Shirley Clarke (Marion Scott), *Four Journeys into Mystic Time: Initiation*, 28'.  
Shirley Clarke (Marion Scott), *Four Journeys into Mystic Time: Trans*, 8'.  
Shirley Clarke (Marion Scott), *Four Journeys into Mystic Time: One-Two-Three*, 8'.  
Shirley Clarke (Marion Scott), *Four Journeys into Mystic Time: Mysterium*, 13'.  
Nam June Paik, Shigeko Kubota, Charles Atlas (Merce Cunningham),  
*Merce by Merce by Paik*, 27'.  
Keef (Kate Bush), *The Man with the Child in his Eyes*, 2'.  
Keef (Kate Bush), *Wuthering Heights*, 4'.

1979

- Amy Greenfield (Amy Greenfield, Ben Dolphin), *Videotape for a Woman and a Man*, 33'.  
Amy Greenfield (anonimi), *Bodysongs*, 17'.

1980

- Toni Basil, *Once in a Lifetime*, Talking Heads, 4'.  
Doris Chase (Gay DeLanghe), *Jazz Dance*, 4'.  
Keef (Kate Bush), *Babooshka*, 3'.  
Keef (Kate Bush), *Army Dreamers*, 3'.

1982

- Rebecca Allen (animazione digitale), *Steps*, 3'.  
Amy Greenfield, *Tides*, 12'.  
Paul Henry (Kate Bush), *The Dreaming*, 4'.  
Ed Tannenbaum (Pons Maar), *Digital Dance*, 5'.

1983

- Rebecca Allen (Will Powers), *Smile*, 4'.  
Richard Kinon (Debbie Allen), *Fame (Saranno Famosi), Blood, Sweat and Circuits... (Sangue, sudori e circuiti...)*, Stagione 2, Episodio 17, 46'.  
Norman McLaren (Fernand Nault), *Narcissus*, 22'.  
Twyla Tharp, *The Catherine Wheel*, 88'.

1984

Rowan Ayers (Michael Clark), *Lay of the Land*, *The Fall*, 5'.

1985

Daniel Ambash (Maguy Marin), *Tirtha. Tout lieu où la terre et l'eau se rejoignent*, 25'.

Kate Bush, *The Hounds of Love*, 3'.

Marc Caro (Régine Chopinot), *Rude Raid*, 13'.

David Garfarth (Kate Bush), *Running up that Hill*, 5'.

Ed Tannenbaum (Marci Javril), *Viscous Meanderings*, 4'.

Ed Tannenbaum (Marci Javril), *Awareness*, 3'.

1986

Charles Atlas (Michael Clark), *Hail the New Puritan*, 85'.

Elliot Caplan, Merce Cunningham (Merce Cunningham), *Points in Space*, 29'.

Marc Caro (Régine Chopinot), *Le défilé*, 5'.

Philippe Decouflé, *Caramba*, 7'.

John Sanborn, Dean Winkler (Charles Moulton), *Luminare*, 7'.

1987

Pina Bausch, *AHNEN ahnen*, 80'.

Robert Cahen (Susan Buirge), *Parcelle de ciel*, 16'.

Régine Chopinot, *Gustave*, 6'.

Philippe Decouflé, *Codex*, 26'.

Philippe Decouflé, *True Faith*, *New Order*, 4'.

Bernar Hébert (Édouard Lock), *La La La Human Sex duo no. 1*, 8'.

Téo Hernández (Bernardo Montet), *Pas de ciel*, 30'.

Tim Pope (Toni Basil), *Time Will Crawl*, *David Bowie*, 4'.

1988

Pascal Baes (Sara Denizot, Laurence Rondoni), *46bis*, 3'.

Joëlle Bouvier, Régis Obadia, *L'entreint*, 5'.

Joëlle Bouvier, Régis Obadia, *La chambre*, 10'.

Régine Chopinot, *K.O.K.*, 4'.

Philippe Decouflé, *She drives me Crazy*, *Fine Young Cannibals*, 4'.

Henry Hills (Sally Silver), *SSS*, 5'.

Wolfgang Kolb (Anne Teresa De Keersmaeker), *Hoppla!*, 53'.  
Joan Pueyo (Maria Muñoz), *Tango*, 5'.  
Thomas Schlemmer (Édouard Lock), *My Shooting Star*, West India Company, 6'.

1989

Rebecca Allen (Miriam Phillips), *Steady State*, 4'.  
Pascal Baes (Sara Denizot, Laurence Rondoni, Jérôme Bel, Pascal Baes),  
*Topic I (Frankenstein Family)*, 5'.  
Pascal Baes (Sara Denizot, Laurence Rondoni, Jérôme Bel, Pascal Baes),  
*Topic II (Holidays, Come Back to Factory)*, 8'.  
Robert Cahen (Bernardo Montet), *Solo*, 4'.  
Elliot Caplan, Merce Cunningham (Merce Cunningham), *Changing Steps*, 36'.  
Lewis Furey (Édouard Lock), *Danse avant de tomber – Save the Last Dance for Me*, Carol Laure, 4'.  
Amy Greenfield, *Antigone. Rites of Passion*, 85'.  
Peter Richardson, Kate Bush (Kate Bush), *The Sensual World*,  
Cathy Vogan (Jean Marc Matos), *Electronik Kāma Sūtra*, 3'.

1990

Pina Bausch, *Die Klage der Kaiserin*, 99'.  
Joëlle Bouvier, Régis Obadia, *La lampe*, 8'.  
Lewis Furey (Wim Vandekeybus), *Anybody with the Blues Knows*, Carol Laure, 4'.  
David Hinton (Lloyd Newson-DV8 Physical Theater), *Dead Dreams of Monochrome Men*, 50'.  
Gus Van Sant (Édouard Lock), *Fame '90*, David Bowie, 4'.  
Walter Verdin, Wim Vandekeybus (Wim Vandekeybus), *Roseland*, 46'.

1991

Joëlle Bouvier, Régis Obadia, *La noce*, 8'.  
Peter Greenaway (Ben Craft), *M is for Man, Music and Mozart (Not Mozart)*, 29'.  
Édouard Lock, *Infante/C'est destroy*, 15'.

1992

Elliot Caplan (Merce Cuninhgham), *Beach Birds for Camera*, 28'.  
Peter Greenaway (Anne Teresa De Keersmaeker), *Rosa*, 15'.

*Timeline delle opere analizzate*

Lloyd Newson, David Hinton (Lloyd Newson-DV8 Physical Theater),  
*Strange Fish*, 55'.  
Joan Pueyo (Maria Muñoz), *Maria Muñoz*, 5'.  
Walter Verdin, Wim Vandekeybus (Wim Vandekeybus), *La Mentira*, 50'.  
Cathy Vogan (Ernest Berk), *Methuselah*, 20'.

1993

Anne Teresa De Keersmaeker, *Achterland*, 68'.  
Philippe Decouflé, *Le P'vit Bal*, 4'.  
Henry Hills, Sally Silver (Sally Silver), *Little Lieutenant*, 6'.  
Raphael Montañez Ortiz (found footage), *Dance Number 22*, 7'.

1994

N+N Corsino, *Circumnavigation*, 60'.  
N+N Corsino, *Totempol*, 8'.  
Thierry De Mey (Michèle-Anne De Mey), *Love Sonnets*, 30'.  
Bernar Hébert (Édouard Lock), *Le petite musée de Velasquez (Velasquez's  
Little Museum)*, 51'.  
Wim Vandekeybus, *Mountains made of Barking*, 15'.

1995

Lloyd Newson, Clara Van Gool (Lloyd Newson-DV8 Physical Theater), *Enter  
Achilles*, 48'.

1996

Philippe Baylaucq (José Navas), *Lodela*, 26'.  
Thierry De Mey (Anne Teresa De Keersmaeker), *Rosas Danst Rosas*, 57'.  
Jan Kounen (Philippe Decouflé), *Le Dernier Chaperon Rouge*, 26'.  
Wim Vandekeybus, *Bereft of a Blissful Union*, 14'.

1997

Julien Dajez (Stéfan Sao Nélet-Mata Gabin), *U-Man*, 4'.  
Julien Dajez (Stéfan Sao Nélet-Mata Gabin), *Saograd*, 2'.  
Thierry De Mey (Anne Teresa De Keersmaeker), *Tippeke*, 20'.  
Jan Fabre, Wim Vandekeybus, *Body, Body on the Wall...*, 7'.  
Stan Winston (Barry Lather), *Ghosts*, Michael Jackson, 40'.

1998

Chris Cunningham (Vincent Paterson), *Windowlicker*, Aphex Twin, 10'.  
Amy Greenfield (Francine Breen), *Light of the Body*, 11'.

1999

Bud Blumenthal, Antonin De Bemels (Bud Blumenthal), *Scrub Solo 1-Sololiness*, 9'.  
Dom & Nic (animazione digitale), *Hey Boy Hey Girl*, Chemical Brothers, 4'.  
N+N Corsino, *Captives (2nd Mouvement)*, 12'.  
Open Ended Group (Bill T. Jones), *Ghostcatching*, 7'.  
Thierry De Mey (Yztoc Kovač), *Wall Work*, 5'.  
Thierry De Mey (Michèle-Anne De Mey), *21 études à danser*, 24'.

2000

Vaughan Arnell (Paul Roberts), *Rock DJ*, Robbie Williams, 4'.  
Bud Blumenthal, Antonin De Bemels (Bud Blumenthal), *Scrub Solo 2-Disolocation*, 10'.  
Wim Vandekeybus, *Inasmuch...*, 14'.

2001

Bruno Aveillan (Philippe Combes), *Minotaur-Ex*, 10'.  
Bud Blumenthal, Antonin De Bemels (Bud Blumenthal), *Scrub Solo 3-Soliloquy*, 17'.  
Open Ended Group (Merce Cunningham), *Loops*, 4'.  
Paul Bush (Lev Ivanov), *Pas de Deux de Deux*, 6'.  
Gina Czarnecki (Iona Kewney), *Infected*, 8'.

2002

David Anderson (Liz Aggiss, Billy Cowie), *Motion Control*, 8'.  
Amy Greenfield, (Andrea Beeman, Francine Breen, Bonnie Dunn, Cynthia Demoss), *Wildfire*, 12'.  
Édouard Lock, *Amelia*, 60'.  
Olivier Megaton (Wayne McGregor), *Chrysalis*, 27'.  
Wim Vandekeybus, *In Spite of Wishing and Wanting*, 51'.

*Timeline delle opere analizzate*

2003

Antonin De Bemels (Ugo Dehaes), *ils'agit*, 4'.

2004

Antonin De Bemels (Bruno Marin), *Au quart de tour*, 7'.

Thierry De Mey (Anne Teresa De Keersmaecker), *Counter Phrases*, 61'.

Lloyd Newson, *The Cost of Living*, 35'.

2005

Antonin De Bemels (Ugo Dehaes, Melanie Munt), *Light Body Corpuscles*, 6'.

Gina Czarnecki (Garry Stuart), *Nascent*, 9'.

Wim Vandekeybus, *Blush*, 53'.

2006

Thierry De Mey (William Forsythe), *One Flat Thing, Reproduced*, 26'.

2007

Wim Vandekeybus, *Here After*, 64'.

2008

Martine Époque, Denis Poulin (Martine Époque), *Prototype*, 9'.

Aneta Grzeszykowska, *Bolimorfia*, 7'.

Pedro Pires, Robert LePage (Annebruce Falconer), *Danse Macabre*, 9'.

Kathy Rose, *City of Lost Moons*, 5'.

Wim Vandekeybus, *Set Your Head On Fire*, *The Black Box Revelation*, 5'.

2009

Bruno Aveillan (Philippe Combes), *Morpholab*, 17'.

Sue Healey, *Reading The Body*, 5'.

2010

Thierry De Mey (Anne Teresa De Keersmaecker), *Prélude à la mer*, 18'.

Warren Du Preez, Nick Thornton Jones (Russell Maliphant), *The Runaway*,  
Unkle, 4'.

Duckeye (Alexander Whitely), *Atelic*, 3'.

Open Ended Group (Wayne McGregor), *Stairwell*, loop.

2011

- Philippe Baylaucq (José Navas), *ORA*, 16'.  
Thierry De Mey (Thomas Hauert), *La Valse*, 15'.  
David Dutton (Bad Aby), *Koadij Beats & Poles*, Henry Dutton, 3'.  
Garth Jennings (Wayne McGregor), *Lotus Flower*, Radiohead, 5'.  
Nick Knight, Tell No One (Monika Jagaciak Jankic), *Dynamic Blooms*, 1'.  
Michael Langan, Terah Mahrer (Terah Mahrer), *Choros*, 13'.  
Wim Vandekeybus, *Monkey Sandwich*, 89'.

2012

- Daniel Franke, Cedric Kiefer (Laura Keil), *Unnamed Soundsculpture*, 5'.  
Christian Larson, (Sidi Larbi Cherkaoui), *Valtari*, Sigur Rós, 10'.

2013

- David Dutton (Terrin Kelly), *Lawn Jam*, Henry Dutton, 2'.  
Mira Loew, David Altweger (Melissa Spiccia), *Go Visible*, Kelpo, 4'.  
Sabine Molenaar, Lisa de Boeck (Sabine Molenaar), *That's It*, 16'.  
Studio Superplus (Julia Mach-Filip Szatarski), *13&9. The Soul of Design*, 1'.  
Universal Everything (Benjamin Millepied), *Presence*, loop.

2014

- Daniel Askill, Sia (Ryan Heffington), *Chandelier*, 4'.  
Natalianne Boucher (Stéphane Fratti), *Continuum*, 9'.  
Vinzent Britz (Lea Hladka), *Nocturne*, 3'.  
Warren Du Preez, Nick Thornton Jones (Russell Maliphant), *Erebus*, 13'.  
Duckeye (Alexander Whitely), *Vantage*, 3'.  
David Dutton (Mari Takahashi), *Fewtcha*, WooStaar, 3'.  
David Dutton (fLO-Andrew Dinh), *Sparagus*, Mikos Da Gawd, 3'.  
Martine Époque, Denis Poulin (Martine Époque, Frédérick Gravel),  
*Coda. Le final du Sacre du printemps – The Finale of the Rite of the Spring*, 11'.  
Édouard Lock, Rad Houdani, *Unisex-Unisex*, 2'.  
Kathy Rose, *Cubistimenco*, 5'.  
Kathy Rose, *The Realm of Nothingness*, 6'.  
Tell No One (Paolo Mangiola), *Mine*, 3'.

2015

- Daniel Askill, Sia (Ryan Heffington), *Elastic Heart*, 5'.  
Charles Atlas (Rashaun Mitchell, Silas Riener), *What Does Unstable Time Even Mean?*, 5'.  
Holly Blakey, *Triumph*, Gwilym Gold, 4'.  
Dom&Nic (Wayne McGregor), *Wide Open*, The Chemical Brothers, 5'.  
Warren Du Preez, Nick Thornton Jones (Russell Maliphant), *Spatial Reverse*, 4'.  
David Dutton (San Francisco Ballet), *Captured*, Gestalt, 4'.  
Laura Falconer (Russell Maliphant), *Flow*, 3'.  
Kathryn Ferguson, Alex Turvey (Ryan Heffington), *He, She, Me*, 4'.  
Kevin Frilet (Tanztheater Wuppertal), *Fallen*, 9'.  
Ruth Hogben (Wayne McGregor), *MOVEMENT*, 4'.  
Nick Knight (Alan Lucien Øyen), *Sinnerman*, 11'.  
David LaChapelle (Jade Hale-Christofi), *Take me to the Church*, Hozier, 4'.  
Adrien Servadio (Fanny Sage), *Stardust*, 3'.  
Jacob Sutton (Aya Sato, Ryan Heffington), *Mangekyou*, 2'.  
Jez Tozer (Millie Brown), *Zar*, 3'.  
Wim Vandekeybus, *Galloping Mind*, 115'.

2016

- Daniel Askill, Sia (Ryan Heffington), *The Greatest*, 6'.  
Holly Blakey, *Dont' Stop*, Klyne, 4'.  
Holly Blakey, *Some Greater Class*, 3'.  
Sébastien Desmedt (Charlotte Colmant), *Brooklyn*, 3'.  
Krzysztof Grajper (Magdalena Fejdasz), *All The People*, Duit, 4'.  
Alan Masferrer (Anna Hierro), *Love is a Lonely Dancer*, Antony & Cleopatra, 5'.  
Boris Seewald (Althea Corlett-Simone Schmidt), *Disco*, Ralf Hildenbeutel, 2'.  
Boris Seewald (Althea Corlett-Simone Schmidt), *Spark*, Ralf Hildenbeutel, 3'.  
Universal Everything (Dwayne-Antony Simms), *Machine Learning – Student: Polly*, 1'.  
Universal Everything (Dwayne-Antony Simms), *Machine Learning – Student: Izzy*, 2'.  
Universal Everything (Dwayne-Antony Simms), *Machine Learning – Student: Harmony*, 1'.  
Clara Van Gool (Jozef Varga, Kim-Jomi Fischer, Ankur Bahl, Joseph Millson, Medhi Walerski, Nadia Yanowki, Jordi Cortés Molina,

Dane Jeremy Hurst), *Voices of Finance*, 35'.

2017

Tarik Abdel-Gawad (Maria Kochetkova), *лазер (Laser)*, 2'.

Holly Blakey, *Cherry Hill*, 5'.

Alison Goldfrapp (Tylor Deyn), *Systemagic*, Goldfrapp, 4'.

Michael Gugger (Amy Gardner), *The Performer*, 5'.

Dayna Hanson, *Room 104, Voyeurs*, Stagione 1, Episodio 6, 22'.

Jon Jacobsen (Jonathon Luke Baker), *Die Verwandlung*, 3'.

Masaiko Sato, Euphrates (Fuka Arimitsu), *Ballet Rotoscope*, 3'.

Young Replicant (Darcy Wallace), *Deadcrush*, Alt-J, 5'.

2018

Holly Blakey, *Square One*, Moss Kena, 4'.

Sébastien Desmedt (Bboy-faty), *It's friday*, 1'.

Kathryn Ferguson (Kiani Del Valle), *The Greatest Luxury*, 5'.

Michael Gugger, Arthur Valverde (Juliet Doherty), *Blossom Through*,  
Frank Lead, 3'.

Johnny Hardstaff (Michael Clark), *The Performers. Act VI. Michael Clark*, 4'.

Hiro Murai (Sherrie Silver), *This Is America*, Childish Gambino, 4'.

Universal Everything (TC Howard), *Hype Cycle: Smart Matter*, 2'.

Vadim Stein (Anna Gerus & Peter Naku), *Immortal Lover*, Andrew Bayer, 6'.

2019

Paul Thomas Anderson, Thom Yorke (Damien Jalet), *Anima*, 15'.

Ryan Staake (Erin Murray), *Cross Me*, Ed Sheeran, Chance the Rapper e PNB  
Rock, 4'.

### *Film e video citati come riferimenti*

1900

Georges Méliès, *L'homme orchestra*, 1'40''.

1901

Georges Méliès, *Dislocation mystérieuse*, 2'.

*Timeline delle opere analizzate*

1917

Segundo de Chomón, *Les Kiriki, acrobates japomais*, 3'.

1923

Charles Bryant (Alla Nazimova), *Salomé*, 74'.

1924

Fernand Léger, Dudley Murphy, *Ballét mécanique*, (durata variabile a seconda delle copie).

1926

Marcel Duchamp, *Anemic Cinema*, 7'.

1927

Walter Ruttmann, *Berlin – Die Synfonie der Grosstadt* (*Berlino – Sinfonia di una grande città*), (durata variabile a seconda delle copie).

1929

Salvador Dalí, Luis Buñuel, *Un Chien Andalou*, 16'.

Germaine Dulac, *Étude cinégraphique sur une arabesque*, 5'.

Georg Wilhelm Pabst, *Die Büchse der Pandora* (*Il vaso di Pandora o Lulu, il vaso di Pandora*), 133'.

1930

Jean Cocteau, *Le sang d'un poète*, 50'.

Oskar Fischinger, *Studie nr.5*, 2'.

1943

Maya Deren, Alexander Hammid, *Meshes of the Afternoon*, 14'.

1944

Maya Deren, *At Land*, 15'.

1950

Jean Genet, *Un chant d'amour*, 25'.

1957

Norman McLaren, Claude Jutra, *A Chairy Tale*, 10'.

1960

Alfred Hitchcock, *Psycho (Psyco)*, 109'.

1968

George Dunning, *Yellow Submarine*, 90'.

1971

Stan Brakhage, *The Act of Seeing With One's Own Eyes*, 32'.

Doris Chase, *Circles I*, 7'.

1979

Miloš Forman (Twyla Tharp), *Hair*, 121'.

1981

Sam Raimi, *The Evil Dead (La casa)*, 85'.

1985

Maya Deren, *Divine Horsemen. The Living Gods of Haiti*, 52' (Rieditato da Teiji Ito e distribuito postumo).

1999

Wim Vandekeybus, *The Last Words*, 20'.

## Riferimenti bibliografici

- Adams Sitney P., *Visionary Film: The American Avant-Garde, 1943-2000*, Oxford University Press, New York, 2002.
- Aggiss L., Bramley I., Cowie B., *Anarchic Dance*, Routledge, London-New York, 2006.
- Arendell T., Barnes R. (a cura di) *Dance's Duet with the Camera. Motion Pictures*, Palgrave Macmillan, Hampshire - New York, 2016.
- Albright A. C. (a cura di), *Engaging Bodies. The Politics and Poetics of Corporeality*, Wesleyan University Press, MiddleTown Connecticut, 2013.
- Allen D., Jordan S. (a cura di), *Parallel Lines. Media Representations of Dance*, John Libbey & Company, Londra, 1993.
- Amaducci A., Gobetti P., *Videoimago*, Il Nuovo Spettatore 15, Franco Angeli, Milano, 1993.
- Amaducci A., *Segnali video. I nuovi immaginari della videoarte*, GS Editrice, Santhià (VC), 2000.
- 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.
- Balzola A., Monteverdi A. M., *Le arti multimediali digitali. Storie, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Milano Garzanti, 2004.
- Balzola A., Prono F (a cura di), *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia*, Rosenberg & Sellier, Torino, 1994.
- 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.
- Bertetto P, Toffetti S. (a cura di), *Cinema d'avanguardia in Europa*, Il Castoro, Milano, 1996.
- Borelli M., *The Oxford Handbook of Dance and the Popular Screen*, Oxford University Press, New York, 2014.
- Boulègue F., Hayes Marisa C. (a cura di), *Art in Motion. Current Research in*

- Screendance. Art en mouvement. Recherches actuelles en ciné-danse*, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge, 2015.
- Bouquet, S. (a cura di) *Danse/Cinéma*, Capricci Éditions – Centre National de la Danse, Paris, 2012.
- Brandstetter G., *Poetics of Dance: Body, Image, and Space in the Historical Avant-Gardes*, Oxford University Press, New York, 2015.
- Brannigan E., *Dancefilm. Choreography and the Moving Image*, Oxford University Press, New York, 2011.
- Broadhurst S., Machon J. (a cura di), *Performance and Technology. Practices of Virtual Embodiment and Interactivity*, Palgrave Macmillan, Hampshire – New York, 2006.
- Capucci P. (a cura di) *Il corpo tecnologico. L'influenza delle tecnologie sul corpo e sulle sue facoltà*, Baskerville, Bologna, 1994.
- Carter A., O'Shea J. (a cura di), *The Routledge Dance Studies Reader*, Routledge, New York, 1998.
- Cuthcher J., *Feel the Beat! Dancing in Music Videos*, The Rosen Publishing Group, New York, 2004.
- Dean R., Smith H. (a cura di), *Improvisation, Hypermedia and the Arts since 1945*, Harwood Academic Publishers, Amsterdam, 1997.
- Di Bernardi V., Gioia Monda L., *Immaginare la danza. Corpi e visioni nell'era digitale*, Mssimiliano Piretti Editore, Bologna, 2018.
- Di Marino B., *Clip. 20 anni di musica in video (1981-2001)*, Castelveccchi, Roma 2001.
- Di Marino B., *Segni sogni suoni. Quarant'anni di videoclip da David Bowie a Lady Gaga*, Meltemi, Milano, 2018.
- Dodds S., *Dance on Screen. Genres and Media from Hollywood to Experimental Art*, Palgrave, Hampshire-New York, 2001.
- Eiss H., *The Mythology of Dance*, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge, 2013.
- Faber M., Vukovic M. (a cura di), *Tanz der Hände. Tilly Losch und Hedi Pfundamyr in Fotografien 1920-1935*, New Academic Press, Vienna, 2013.
- Failing P., *Doris Chase Artist in Motion. From Painting and Sculpture to Video Art*, University of Washington Press, Seattle, 1991.
- Ginslov J., *The Concrete and the Digital. Emotional and Kinaesthetic Amplification of the Authentic and Digitalised Body in Screendance*, LAP Lambert Academic Publishing, 2016.

- Hall D., Fifer S. (a cura di), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, Aperture-BAVC, New York, 1990.
- Haller R., *Flesh into Light. The Films of Amy Grrenfield*, Intellect, Bristol-Chicago, 2012.
- 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.
- Lorber R., *Videodance*, University Microfilms, Michigan, 1982.
- McLean A., *Dying Swans and Madmen: Ballet, the Body, and Narrative Cinema*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2008.
- McPherson B. (a cura di), *Essential Deren. Collected writings on film by Maya Deren*, McPherson & Co, Kingston, 2005.
- McPherson K., Fildes S., *Opensource: Videodance*, Goat Media, Londra, 2007.
- McPherson K., *Making Video Dance: A Step-by-Step Guide to Creating Dance for the Screen*, Routledge, London-New York, 2018.
- Menicacci A., Quinz E., *La scena digitale. Nuovi media per la danza*, Marsilio Editori, Venezia, 2001.
- Mitoma J., *Envisioning Dance on Film and Video*, Routledge, London-New York, 2002.
- Mueller J., *Films on Ballet and Modern Dance. Notes and a Directory*, American Dance Guild, New York, 1974.
- Mueller J., *Dance Film Directory. An Annotated and Evaluative Guide to Films on Ballet and Modern Dance*, Princeton Book Company, New Jersey, 1979.
- Nichols B., *Maya Deren and the American Avant-Garde*, University of California Press, Berkeley – Los Angeles – London, 2001.
- Norman K., *Where is Screendance? A Practice-as-research Investigation Into the Role of Site, Place and Location in Screendance Practice*, University of Bristol, 2015.
- Parker D., *Guide to dance in film. A catalog of U.S. productions including dance sequences, with names of dancers, choreographers, directors, and other details*, Gale Research Company, Detroit, 1978.
- Portanova S., *Moving without a Body. Digital Philosophy and Choreographic Thoughts*, The Mit Press, Cambridge Massachusetts – London, 2013.
- Posner B. (a cura di), *Unseen Cinema. Early American Avant-Garde Film 1893-1941*, Black Thistle Press/Anthology Film Archive, 2001.

- Porter J. (a cura di), *Dance with Camera*, Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania, 2010.
- Prinsloo T., *Perceiving Screendance Through a Laban Movement Analysis Lens*, University of Pretoria, 2018.
- Rainer Y. (a cura di), *The Films of Yvonne Rainer*, Indiana University Press, Indiana-Bloomington, 1989.
- Richard V., *Norman McLaren. Manipulator of Movement. The National Film Board Years, 1947-67*, Associated University Presses, New York, 1982.
- Rosenberg D., *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image*, Oxford University Press, New York, 2012.
- Rosenberg D. (a cura di), *The Oxford Handbook of Screendance Studies*, Oxford University Press, New York, 2016.
- Spain L., *Dance on Camera. A Guide to Dance Films and Videos*, Scarecrow Press, Lanham, 1998.
- Trivelli A., *Sulle tracce di Maya Deren. Il cinema come progetto e avventura*, Lindau, Torino, 2003.
- Vaccarino, E., *La Musa dello schermo freddo. Videodanza, computer e robot*, Costa & Nolan, Genova, 1996.



## *Indice dei nomi citati*

- Abdel-Gawad, Tarik 247, 349  
Abeyssekera, Matt 292  
Abramović, Marina 195  
Aby, Bad 285, 347  
Acconci, Vito 55  
Achilleos, Chris 252  
Aggiss, Liz 155  
Albinoni, Tomaso 62  
Allen, Charles 24, 337  
Allen, Debbie 304, 341  
Allen, Rebecca 88, 89, 218, 220, 221, 312, 314, 316, 317, 319, 328, 329, 337, 341, 343  
Alt-J 275, 349  
Altweger, David 284, 347  
Ambash, Daniel 89, 104, 151, 342  
Anderson, David 155, 306, 307, 309, 345  
Anderson, Paul Thomas 265-268, 349  
Andriessen, Louis 224  
Antheil, Georges 21  
Antony & Cleopatra 275  
Aphex Twin 269, 270, 345  
Arimitsu, Fuka 231, 349  
Arledge, Sara Kathryn 45, 46, 68, 338  
Arnold, Becky 52, 82, 339  
Artaud, Antonin 115  
Askill, Daniel 278, 281, 347, 348  
Astruc, Alexandre 84  
Atlas, Charles 169, 170, 171, 180, 181, 199, 200, 202, 203, 250, 340, 341, 342, 348  
Aveillan, Bruno 159, 160, 162, 168, 228, 345, 346  
Ayers, Rowan 250, 342  
Bach, Johann Sebastian 195, 209  
Baes, Pascal 140, 141, 143, 145, 147, 208, 342, 343  
Bahl, Ankur 181, 349  
Baker, Chet 211, 303, 349  
Bándy, Miklós (pseud. di Nicolas Baudy) 29, 82, 338  
Barkhage, Stan 164  
Barney, Matthew 303  
Barret, Cynthia 38  
Bartlett, Scott 146  
Bartók, Béla 173, 174  
Basil, Toni (pseud. di Antonia Christina Basilotta) 58, 59, 261-263, 339, 341, 342  
Bateson, Gregory 36, 37  
Bausch, Pina 99-105, 112, 299, 342, 343  
Bayer, Andrew 273, 349  
Baylaucq, Philippe 149, 150, 197, 198, 333, 344, 347  
Bboy-faty 245, 349  
Beatles, The 288  
Beatty, Talley 33, 338  
Beck, Julian 203, 301  
Bee Gees 123  
Beeman, Andrea 196, 345  
Béjart, Maurice 89  
Bel, Jérôme 30, 140, 141, 338, 343  
Bellini, Vincenzo 164  
Berenger, José Manuel 213

- Berkeley, Busby 239  
Berk, Ernest 210, 211, 344  
Bersani, Leo 83  
Bertetto, Paolo 18, 352  
Bikialo, Nikolas 236  
Binney Montgomery, Mary 24, 338  
Black Box Revelation 259, 346  
Blakey, Holly 281-283, 294, 295, 308, 348, 349  
Blanco, Mykki 294  
Blumenthal, Bud 144, 345  
Bokanowski, Michèle 209  
Bolena, Anna 276  
Bolm, Adolph 27, 337  
Boniche, Lili 140  
Bornholdt, Jenny 227, 228  
Boucher, Natalianne 230, 347  
Bourvil (pseud. di André Raimbourg) 95  
Bouvier, Joëlle 104, 105, 107, 111, 342, 343  
Bowie, David 250, 258, 262, 263, 340, 342, 343, 353  
Brakhage, Stan 114, 351  
Bramley, Ian 155, 352  
Branca, Glenn 73  
Brecht, Bertold 73, 79  
Breed, Salvador 299  
Breen, Francine 196, 345  
Britz, Vincent 326, 347  
Brooks, Louise 85  
Brown, Millie 302, 348  
Brown, Trisha 55, 78, 169  
Brun, Anne Marie 210  
Bryant, Charles 84  
Buirge, Susan 207, 208, 342  
Buñuel, Luis 19, 35, 350  
Bush, Kate 250-256, 341, 342, 343  
Bush, Paul 147-148, 345  
Byrne, David 87, 261, 262, 263, 274  
Cage, John 64, 67, 171, 172, 200, 203, 317  
Cahen, Robert 207, 208, 209, 217, 235, 342, 343, 354  
Čajkovskij, Pëtr Il'ič 148  
Callas, Maria 164  
Caplan, Elliot 171, 172, 342, 343  
Carlson, Carolyn 54, 55, 190, 340  
Caro, Marc, 93, 97-99, 205, 206, 207, 342  
Caseber, James 79  
Castelli, Leo 204  
Chagall, Marc 98  
Chance the Rapper 334, 349  
Chao-Li, Chi 36, 37, 338  
Chaplin, Charlie 21  
Charles, Ray 57  
Chase, Doris 25, 68, 69, 191-194, 199, 337, 340, 341, 351, 353  
Chateau Marmont 244  
Chemical Brothers, The 330, 331, 348  
Cherry, Neneh 294, 295, 349  
Childish Gambino (pseud. di Donald McKinley Glover) 264, 265, 349  
Chiriaeff, Ludmilla 60, 339  
Chopinot, Régine 91, 93, 98, 99, 205, 206, 262, 291, 342  
Christiani, Rita 35  
Clarke, Shirley 47-50, 68, 80, 192, 193, 200, 338, 339, 341  
Clark, Michael 180, 181, 250, 251, 296, 342, 349  
Cocteau, Jean 132, 350

- Colmant, Charlotte 244, 348  
Combes, Philippe 159, 345, 346  
Connelly, Guy 229  
Conner, Bruce 57, 58, 205, 214, 215, 261, 339  
Conte, Paolo 212  
Cora, Tom 78  
Corlett, Althea 285, 288, 348  
Corsino, Nicole 216, 314, 344, 345  
Corsino, Norbert 216, 314, 344, 345  
Cortázar, Julio 113  
Cortés Molina, Jordi 181, 349  
Cowie, Billy 155, 345, 352  
Cox, Alex 303  
Craft, Ben 222, 223, 224, 343  
Cullent Bryant, Willem 52  
Cunningham, Chris 269, 270, 345  
Cunningham, Merce 64-67, 170-172, 199-205, 314, 317, 339, 340, 341, 342, 343  
Czarnecki, Gina 233, 234, 345, 346
- Da Gawd, Mikos 287, 347  
Dajez, Julien 225, 234, 344  
D'Alessandria, Caterina Santa 87, 88  
Dalí, Salvador 19, 28, 29, 35, 338, 350  
Darkstar 283  
Da Vinci, Leonardo 39  
De Bemels, Antonin 143  
De Boeck, Lisa 6, 165  
De Chomón, Segundo 238, 350  
Decouffé, Philippe 91-97, 104, 205, 206, 256, 257, 259, 262, 342, 344  
Dehaes, Ugo 145, 147, 346  
De Keersmaeker, Anne Teresa 173, 174, 343, 344, 346
- De La Jara, Enya 303  
DeLanghe, Guy 192, 341  
Del Valle, Kiani 293, 295  
De Mey, Michèle-Anne 152, 176, 344, 345  
De Mey, Thierry 152-154, 175-178, 181, 344-347  
De Montparnasse, Kiki 21  
Demoss, Cynthia 196, 345  
Denizot, Sara 140, 141, 342, 343  
Deren, Maya (pseud. di Eleanora Derenkovskaja) 31-39, 41, 43, 45-49, 51, 66, 70, 72, 80, 120, 132, 157, 172, 254, 278, 323, 338, 339, 351, 354, 355  
De Sade, Donatien-Alphonse-François, marchese 223  
Desmedt, Sébastien 244  
Devine-King, Terry 306  
De Yong, Bettie 178  
Dickson, William 23, 337  
Diennet, Jacques 315  
Disney, Walt 28, 29, 338  
DJ Food 236  
Doherty, Juliet 332, 349  
Dolphin, Ben 194, 341  
Dominguez, Armando 28  
Dom & Nic 330, 331, 345  
Doone, Rupert 44, 338  
Downie, Marc 316  
Duchamp, Marcel 68, 203, 204, 205, 350  
Duckeye 228, 229, 232, 346, 347  
Duit (pseud. di Pawel Krygier) 272, 348  
Dulac, Germaine 18, 19, 21, 50, 350  
Duncan, Isadora 23, 24, 25, 34, 71  
Dunham, Katherine 31, 32, 33, 37  
Dunn, Bonnie 196, 345

- Dunning, George 288, 351  
Du Preez, Warren 167, 271, 298, 346,  
347, 348  
Duras, Marguerite 106, 111  
Dutton, David 285  
Dutton, Henry 286
- Edison, Thomas 23, 337  
Eggeling, Viking 19  
Eiffel, Gustave 98  
Einstürzende Neubauten 136  
Emshwiller, Carol 189  
Emshwiller, Ed 50-56, 66, 68, 81, 82, 141,  
187, 188, 189, 190, 192, 193, 194, 199,  
202, 218, 219, 236, 339, 340  
Époque, Martine 323, 346, 347  
Ernst, Marilyns 193, 196  
Eshkar, Shelley 316  
Etting, Emlen 24, 25, 273, 338  
Euphrates 231, 349
- Fabre, Jan 112, 344  
Falconer, AnneBruce 163, 301, 346, 348  
Falconer, Laura 301  
Fall, The 181, 250, 342  
Fejdasz, Magdalena 272, 348  
Fennesz, Christian 234, 235  
Fenster, Nancy 51, 339  
Ferguson, Kathryn 293, 348, 349  
Fine Young Cannibals 256, 342  
Fischer, Kim-Jomi 181, 349  
Fischinger, Oskar 18-20, 33, 38, 248,  
350  
fLO (pseud. di Andrew Dinh) 287, 347  
Florio, Olivier 226  
Fluxus 203
- Forman, Miloš 87, 351  
Forsythe, William 178, 346  
Franke, Daniel 321, 347  
Fratti, Stéphan 230, 347  
Fregoli, Leopoldo 23  
Frilet, Kevin 299, 348  
Fuller, Marie Louise 22, 23, 193, 196, 197,  
337  
Furey, Lewis 258, 259, 343
- Gabin, Mata 225, 344  
Galás, Diamanda 73  
Gardner, Amy 325, 349  
Garfarth, David 254, 342  
Garnier, Laurent 160  
Garrard, Mimi 185, 186, 340  
Gasic, Carla 303  
Gaudí, Antoni 221  
Gaultier, Jean-Paul 98, 99, 206, 291  
Geddes, Norman Bel 30, 31, 338  
Genet, Jean 117, 351  
Gerus, Anna 273, 349  
Gestalt (pseud. di Eric Victorino) 287,  
348  
Gharbi, Saïd 111, 112  
Gharbi, Saïd 111, 112  
Giazotto, Remo 62  
Gibson, Jon 170  
Giger, Walter 242  
Ginsberg, Allen 203  
Glass, Philip 170, 195, 197, 219  
Glushnakov, Peter 5, 40, 41, 42  
Godard, Jean-Luc 81  
Goffey, Nick 330  
Goldfrapp, Alison Elizabeth 277  
Gold, Gwilym 281, 283, 295, 348

- Goldsmith, Lynn 328  
Graham, Martha 33, 34, 40, 41, 47, 64,  
73, 273, 339  
Grajper, Krzysztof 272, 273, 348  
Greenaway, Peter 174, 221, 222, 224, 225,  
227, 343  
Greenfield, Amy 69-75, 80, 91, 178, 194-  
197, 239, 302, 340, 341, 343, 345  
Grey, Diane 250, 254  
Grzeszykowska, Aneta 238, 239, 346  
Gugger, Michael 324, 332, 333, 349  
  
Hackenschmied, Alexandr 32, 36, 41  
Hale-Christofi, Jade 274, 348  
Haller, Robert A. 71, 354  
Hammid, Alexander (pseud. di Alexander  
Siegfried George Hackenschmied) 32,  
41, 42, 73, 339, 351  
Hanson, Dayna 305, 349  
Hardstaff, Johnny 296, 349  
Harringdine, Chase 25, 337  
Harris, Hilary 70, 72, 73, 74, 178, 179,  
194, 339  
Hauert, Thomas 178, 347  
Hawley, Dominic 330  
Healey, Sue 227, 346  
Hébert, Bernar 128, 130, 131, 132, 133,  
138, 168, 257, 258, 342, 344  
Heffington, Ryan 278, 281, 293, 294, 297,  
347, 348  
Heise, William 23, 337  
Henry, Paul 78, 79, 209, 253, 285, 286,  
341, 342, 344, 347  
Henson, Dayna 308, 309  
Hermans, Emery 187, 340  
Hernández, Téó 76, 207, 342  
  
Hervans, Emery 54  
Hervieu, Michael 254, 255  
Heswick, Bob 54, 340  
Hierro, Anna 275  
Hildenbeutel, Ralf 285, 288, 289, 348  
Hill, Oliver 254, 295, 342, 349  
Hills, Henry 78, 79, 342, 344  
Hindemith, Paul 22  
Hinton, David 116, 119, 343, 344  
Hitchcock, Alfred 86, 351  
Hladka, Lea 326, 347  
Hogben, Ruth 297  
Hoghe, Raimund 99  
Holm, Eric 202  
Holmes, David 62, 340  
Hoppé, Emil Otto 30  
Hourani, Rad 291  
Howard, TC 320, 349  
Howland, Olin 27  
Hurst, Dane Jeremy 181, 349  
Hynes, Devonté 294  
  
Illyr (pseud. di Tylor Deyn) 277  
Ito, Teiji 38, 39, 351  
Ives, Charles 209  
Iwerks, Ubbe Eert 28, 338  
Jackson, Michael 270, 329, 330, 344  
Jacobsen, Jon 302, 303, 349  
Jagaciak Jankic, Monika 300  
Jalet, Damien 265, 349  
James, Richard David 45, 79, 167, 185,  
187, 255, 269, 270, 338, 340  
Jaumet, Etienne 245  
Javril, Marci 313, 342  
Jennings, Garth 263, 347  
Jeunet, Jean-Pierre 205

*Indice dei nomi citati*

- Johns, Jasper 200  
Jones, Bill T. 316, 345, 347  
Jones, Dylan 296  
Joyce, James 255  
Jung, Carl Gustav 266  
Jutra, Claude 59, 351
- Kafka, Franz 189, 236, 303  
Kaiser, Paul 316  
Kaprow, Allan 203  
Kawaguchi, Yoichiro 311  
Keaton, Buster 266  
Keef (pseud. di Keith Stuart Macmillan)  
251, 252, 341  
Keil, Laura 321, 347  
Kelly, Terrin 286, 347  
Kelpe 284  
Kemp, Lindsay 250, 251, 254, 340  
Kena, Moss 281, 349  
Kewney, Iona 233, 345  
Kiat 294  
Kiefer, Cedric 321, 347  
Kinon, Richard 304, 341  
Klyne, Gwilym 281, 348  
Knight, Nick 300, 301, 347, 348  
Kochetkova, Maria 247, 349  
Kolbe, Wolfgang 173  
Kosugi, Takehisa 171  
Kounen, Jan 97, 205, 344  
Kovač, Yztoc 154, 345  
Kroll, Nathan 40  
Kubota, Shigeiko 202  
Kudláček, Martina 32, 33, 34, 36
- Laban, Rudolf 232, 355  
LaBeouf, Shia 280
- LaChapelle, David 274  
La La La Human Steps 127, 130, 138,  
259, 260  
Langan, Michael 242, 243, 287, 347  
Lang, David 139  
Lantz, Walter 79  
Larbi Cherkaoui, Sidi 273, 347  
Larson, Cristian 273, 347  
Latham, William 311  
Lather, Barry 330, 344  
Laure, Carole 258, 259, 343  
Lavelle, James 167  
Lawrence, Francis 280  
Lawrey, Sarah 131  
Lead, Frank 332, 349  
Lecavalier, Louise 128-132, 134-138, 257,  
258  
Léger, Fernand 21, 25, 242  
Lemos, Paul 73  
Lentz, Daniel 219  
Lepage, Robert Marcel 163, 198  
Levine, Steve 306  
Lexx & Silver Room 298  
Live Footage 325  
Living Theater 73, 203  
Lock, Édouard 39, 127, 128, 130, 132-  
134, 136-139, 151, 256-259, 291, 342,  
343, 344, 345, 347  
Loew, Mira 8, 284, 347  
Long, Chi 149  
Longsworth, Eric 150  
Losch, Ottilie Ethel 30, 31, 338, 353  
Lumière, fratelli 23, 337  
Luyendijk, Joris 181  
Lye, Len 43, 44, 51, 52, 59, 65, 68, 338

- Maar, Pons 313, 341  
Macdonald, Brian 38, 338  
Machinefabriek 322  
Mach, Julia 246, 347  
Mackie, Alister 300  
Maeterlinck, Maurice 24, 25  
Mahrer, Terah 242, 243, 287, 347  
Malina, Judith 203  
Maliphant, Russell 167, 271, 298, 301,  
346, 347, 348  
Mangiola, Paolo 291, 348  
Mangolte, Babette 82, 168, 169, 340  
Man Ray (pseud. di Emmanuel Radnit-  
zky) 21, 276  
Mansell, Clint 160  
Marey, Étienne-Jules 56, 61, 62, 243  
Margherita Teresa d'Asburgo 133  
Marin, Bruno 146, 346  
Marin, Maguy 89, 342  
Martin, Bill 45, 338  
Marx, Fratelli 214  
Masferrer, Alan 274, 275, 348  
Matos, Jean Marc 210, 343  
McGregor, Wayne 235, 236, 263, 297,  
317, 318, 331, 345, 346, 347, 348  
McLaren, Norman 43, 45, 56, 59, 60-63,  
68, 147, 149, 186, 233, 243, 285, 287,  
339, 340, 341, 351, 355  
Medawar, Nadine 139  
Megaton, Olivier 235, 236, 345  
Megaton, Olivier (pseud. di Olivier Fonta-  
na) 235, 236, 345  
Mekas, Jonas 76  
Méliès, Georges 23, 92, 146, 180, 191,  
201, 214, 238, 350  
Messerer, Asaf 62, 340  
Might Dog 313  
MikeQ 297  
Milleped, Benjamin 318  
Miller Penrose, Lee 276  
Millson, Joseph 181, 349  
Mitchell, James 45, 338  
Mitchell, Rashaun 202, 338  
Moebius (pseud. di Jean Giraud) 206  
Molenaar, Sabine 165, 347  
Mondrian, Piet 219, 241  
Monfery, Dominique 29, 338  
Montañez Ortiz, Raphael 214, 215, 344  
Montet, Bernardo 76-78, 207, 209, 342,  
343  
Moore, Richard 23, 63, 64, 66-68, 196,  
339  
Morris, Marnee 191, 340  
Moulton, Charles 218, 342  
Mozart, Wolfgang Amadeus 222, 224,  
225, 227, 343  
Mumma, Gordon 64  
Muñoz, Maria 212-214, 287, 343, 344  
Munt, Melanie 147, 346  
Murai, Hiro 264, 269, 349  
Murphy, Dudley 21, 25-27, 337, 350  
Murray, Erin 334, 349  
Muybridge, Eadweard 44, 229  
  
Nagrin, Daniel 47, 338  
Naku, Peter 273, 349  
Natwik, Grim 28  
Nault, Fernand 62, 341  
Navas, José 149, 197, 344, 347  
Nazimova, Alla 84, 350  
Nef, Hari 293  
New Order 256, 257, 342

*Indice dei nomi citati*

- Newson, Lloyd 113, 116-120, 122-126,  
168, 181, 182, 343, 344, 346
- Nikolais, Alwin 53, 54, 91, 273, 339, 340
- Nilsen, Dennis 116, 117, 118, 119
- Nižinskij, Vaclav 323
- N+N Corsino 216, 344, 345
- Nodey 230
- Obadia, Régis 104, 105, 107, 108, 111,  
342, 343
- Omero 122
- Open Ended Group 316-319, 320, 324,  
333, 345, 346, 347
- Otto, Tim 30, 211
- Oursler, Tony 240
- Øyen, Alan Lucien 301, 348
- Ozier (pseud. di Andrew Ozier-Byrne)  
274
- Pabst, Georg Wilhelm 85
- Page, Ruth 27
- Paik, Nam June 202, 203, 204, 205, 209,  
210, 212, 213, 214, 309, 341
- Paterson, Vincent 269, 270, 345
- Paton, Liam 302
- Pavić, Milorad 111
- Pavlov, Ivan 31
- Paxton, Steve 82
- Penderecki, Krzysztof 238
- Pendleton, Moses 190
- Phillips, Miriam 220, 343
- Piaf, Edith 140
- Picasso, Pablo 219
- Pires, Pedro 162
- Plath, Sylvia 276, 277
- PNB Rock 334
- Polunin, Sergei 274
- Pope, Alexander 39, 262, 263, 342
- Pope, Tim 39, 262, 263, 342
- Poulin, Denis 10, 323, 346, 347
- Powers, Will 328
- Pueyo, Joan 212, 213, 214, 275, 287, 343,  
344
- Pugh, Gareth 294, 297
- Purcell, Henry 209
- Pyke, Matt 318, 319, 320
- Pyke, Simon 319, 320
- Quaglia, Rita 98
- Radiohead 263, 265, 347
- Raimi, Sam 157
- Rainer, Yvonne 81-86, 339, 340, 355
- Ramboz, Eve 222
- Ravel, Maurice 238
- Reich, Steve 177, 243
- Riccard, Joe 45, 338
- Richardson, Peter 255, 343
- Riener, Silas 202, 348
- Roberts, Paul 331
- Robinson, McNeil 179
- Rock, Mick 250, 331, 334, 340, 345, 349
- Rodin, Auguste 167, 168
- Rolling Stones 85
- Roncione, Dajana 266-268
- Rondoni, Laurence 140, 342, 343
- Rorschach, Hermann 287
- Rosas 173, 174, 176, 344
- Rose, Kathy 239
- Rowe, Camille 295
- Ruttman, Walter 19, 79, 350

- Sage, Fanny 327, 348  
Saint-Saëns, Camille 26  
Samolyanov, Andrey 326  
Sanborn, John 218, 220, 234, 342  
Sao Nélet, Stéfán 225, 344  
Sartre, Jean-Paul 126  
Sato, Aya 297, 349  
Sato, Masaiko 231, 349  
Saunders, Pat 194  
Sautour, Alban 327  
Scarlatti, Domenico 176  
Schlemmer, Oskar 21, 53, 91, 98, 229,  
312, 329  
Schlemmer, Thomas 258, 343  
Schmidt, Simone 285, 288, 348  
Schubert, Franz 46  
Schwartz, Lillian 311  
Scott, Marion 50, 146, 192, 341  
Seawright, James 185, 187, 340  
Sedgwick, Edie 58  
Seewald, Boris 285, 288, 348  
Serafini, Luigi 93, 94  
Serrano, Andres 164  
Servadio, Adrien 327, 348  
Setterfield, Valda 84  
Shakespeare, William 39  
Sharp, Elliot 73  
Sheeran, Ed 334  
Shelton, Sarah 187, 340  
Sia (pseud. di Sia Kate Isobelle Furler)  
192, 238, 278, 296, 347, 348  
Sigur Rós 273, 347  
Silvers 78, 79, 80  
Simms, Dwayne-Antony 319, 348  
Simonds, Clodagh 221  
Simonini, Arthur 299  
Simon, Stella F. 29, 82, 319, 320, 338  
Sofocle 42, 72, 73, 75  
Sokolow, Anna 48, 49, 339  
Spiccia, Melissa 284  
Staake, Ryan 334, 349  
Staton, Mary 68, 340  
Stein, Vadim 272, 273, 349  
Stewart, Garry 233  
St-Jean, Raymond 128, 130  
Stone, Matthew 248  
Strauss, Richard 99  
Stravinskij, Igor 323, 324  
Studio Superplus 246, 347  
Subotnik, Morton 193  
Survage, Léopold 18, 19  
Sutton, Jacob 297, 348  
Švankmajer, Jan 132, 140  
Swan, Paul 24, 337  
Szatarski, Filip 246, 347  
  
Takahashi, Mari 287, 347  
Takei, Kei 69, 340  
Talking Heads 261, 341  
Tannenbaum, Ed 305, 312, 313, 314, 318,  
322, 329, 341, 342  
Tell No One (pseud. di Luke White e Remi  
Weekes) 291, 300, 347, 348  
Tharp, Twyla 87, 88, 201, 312, 341, 351  
Thévenin, Chloé 296  
Thornton Jones, Nick 167, 271, 298, 346,  
347, 348  
Tillery, Shannon 271  
Toch, Ernst 193  
Toole, David 124  
Touscoz, Jean-Pierre 141, 142  
Tozer, Jez 302, 348

Trevelyan Miller, Francis 24  
 Tudor, Antony 38, 64, 171, 339  
 Tudor, David 38, 64, 171, 339  
 Turvey, Alex 293, 348  
  
 Ulay 195  
 Universal Everything 318, 320, 347, 348, 349  
 Unkle 271, 346  
  
 Valverde, Arthur 332, 349  
 VanDeerBek, Stan 311  
 Vandekeybus, Wim 109-115, 124, 256, 259, 260, 281, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 351  
 Van Gool, Clara 122, 181, 308, 344, 349  
 Van Herpen, Iris 298, 301  
 Van Sant, Gus 258  
 Van Tieghem, David 73, 129, 137  
 Varga, Jozef 181, 349  
 Vaughan Arnell, inglese 331  
 Velázquez, Diego 130, 131, 132, 133, 136  
 Velvet Underground 139  
 Verano, Carlo 110  
 Verdin, Walter 109, 343, 344  
 Verhagen, Darrin 227  
 Verhelst, Peter 114  
 Vermeersch, Peter 177  
 Vivaldi, Antonio 105  
 Vogan, Cathy 210, 211, 343, 344  
  
 Walerski, Medhi 181, 349  
 Wallace, Darcy 275, 349  
 Walsh, Jack 81  
 Warhol, Andy 58, 59, 82, 295  
 Warner, Carol 87, 193  
  
 Webern, Anton 209  
 Weeks, Remi v. Tell No One  
 Wegener, Carlo (pseud. di Carlo Verano) 110  
 Weill, Kurt 79, 211  
 Westbrook, Frank 35, 338  
 West India Company 258, 343  
 White, Luke v. Tell No One  
 Whitford Moore, Annabelle 23, 196  
 Whitley, Alexander 228  
 Whitney, John 311  
 Williams, Esther 239  
 Williams, Robbie 331, 345  
 Winkler, Dean 218, 220, 342  
 Winston, Stan 329, 344  
 Wood, Sam 214  
 WooStar 287  
  
 Yahraus, Bill 64  
 Yanowki, Nadia 181, 349  
 Yorke, Thom 263, 265, 266, 267, 268, 349  
 Young Replicant (pseud. di Alex Takacs) 275, 349  
  
 Zappa, Frank 259  
 Ziegler, Madison Nicole 278, 279, 280, 281  
 Zorn, John 79, 80

## 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*
- 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 Deggi Giovanni, *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. I*
- 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*

