

Stretch, Scratch, and Sampling. Sconfinamenti disciplinari tra pratiche musicali e found footage film

Giacomo Ravesi*

ABSTRACT

L'articolo propone un'indagine dei territori di confine disciplinare fra pratiche musicali e riuso creativo d'archivio nell'ambito della cultura digitale contemporanea. L'attenzione è incentrata sugli anni 2000 verso lavori realizzati nel contesto europeo e nord americano che operano una transcodifica di logiche e pratiche musicali nel linguaggio audiovisivo. Una particolare considerazione è riservata al concetto di *sampling* e alle formulazioni storiche e teoriche della *plunderphonics* e della musica elettronica ed elettroacustica, in particolare nella loro derivazione nostalgica e anacronistica, quali l'*hauntologia*, la *sampledelia* e la cultura della *vaporwave*.

Parole-chiave. Found footage film; Vaporwave; Plunderphonics; Remix studies; Video art

The article proposes an investigation of the disciplinary border territories between musical practices and the creative reuse of archives in the context of contemporary digital culture. The focus is on the 2000s towards works created in the European and North American context that transcode musical logic and practices into audiovisual language. Particular consideration is given to the concept of sampling and the historical and theoretical formulations of plunderphonics and electronic and electroacoustic music, in particular in their nostalgic and anachronistic derivation, such as hauntology, sampledelia and vaporwave culture.

Keywords. Found footage film; Vaporwave; Plunderphonics; Remix studies; Video art

* Giacomo Ravesi, Università Roma Tre, giacomo.ravesi@uniroma3.it.

Una premessa metodologica

È innegabile che la riflessione sviluppata nell'ambito dei film studies sul fenomeno del *found footage film* sia stata primariamente orientata nel solco del visivo piuttosto che del sonoro. Giustamente, del resto, le catalogazioni, le tassonomie e le indagini principali elaborate nei confronti delle opere di *found footage* hanno seguito itinerari discorsivi incentrati sul riuso d'archivio come modalità e pratica eminentemente grafico-visuale basata sulla risemantizzazione, ricontestualizzazione e riformulazione di immagini e immaginari, posti a confronto attraverso montaggi, accostamenti, sovrapposizioni, spazializzazioni in un continuo e perenne consolidamento, alterazione o ribaltamento del senso e delle forme originarie¹.

Eppure anche in questa dominanza interpretativa un ruolo sempre più rilevante ha assunto, soprattutto negli ultimi decenni, intendere la pratica del *found footage film* secondo logiche, estetiche e prassi di derivazione musicale che avvicinano le forme espressive dell'artista e del filmmaker a quelle del DJ e del VJ. Si tratta di un necessario allargamento del campo teorico e metodologico sostenuto in prevalenza dalle riflessioni prodotte nell'ambito delle teorie mediali ed estetiche dei *remix studies*², della convergenza digitale³, della *postproduction*⁴ e della *software culture*⁵.

¹ Solo per un'introduzione generale, che prenda in considerazione i testi maggiormente storicizzati sull'argomento, cfr. J. LEYDA, *Films Beget Films*, Hill and Wang, New York 1964; W.C. WEES, *Recycled Images: the Art and Politics of Found Footage Films*, Anthology Film Archives, New York 1993; N. BRENEZ, *Montage intertextuel et formes contemporaines du emploi dans le cinéma expérimental*, in «Cinemas», n. 13.1, 2002; P. ARTHUR, *The Status of Found Footage*, in «Spectator: The University of Southern California Journal of Film and Television», n. 20.1, 2009-2010, pp. 57-69; M. BERTOZZI, *Recycled Cinema. Immagini perdute, visioni ritrovate*, Marsilio, Venezia 2012; C. BLÜMLINGER, *Cinéma de seconde main. Esthétique du emploi dans l'art du film et des nouveaux médias*, Klincksieck, Paris 2013; J. BARON, *The Archive Effect: Found Footage and the Audiovisual Experience of History*, Routledge, London-New York 2014.

² Cfr. L. LESSIG, *Remix. Il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*, ETAS, Milano 2009; V. CAMPANELLI, *Remix: it yourself. Analisi socio-estetica delle forme comunicative del web*, Clueb, Bologna 2011; E. NAVAS, *Remix Theory: the Aesthetics of Sampling*, Ambra, Wien-New York 2012; *The Routledge Companion to Remix Studies*, a cura di E. Navas, O. Gallagher, X. Burrough, Routledge, London-New York 2015; *Keywords in Remix Studies*, a cura di Idd., Routledge, London-New York 2017.

³ Cfr. H. JENKINS, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007.

⁴ Cfr. N. BOURRIAUD, *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia, Milano 2004.

⁵ Cfr. L. MANOVICH, *Software Culture*, Olivares, Milano 2010.

In campo musicale inoltre le riconfigurazioni teoriche contemporanee dei concetti di «liveness»⁶ e «performance»⁷ hanno assecondato operazioni sonore che prevedono il superamento della distinzione tra esecuzione e testualità musicale, a favore di un'esperienza musicale che valorizzi l'ibridazione e la mediatizzazione dei linguaggi e dei generi artistici incoraggiando forme di fruizione plurali, condivise e socializzate⁸.

Allo stesso modo, le pratiche del *found footage film* nel contesto della cultura digitale contemporanea hanno incontrato un'enorme espansione di campo che delinea uno scenario audiovisivo composito, spesso altamente spettacolare e performativo, basato su forme complesse di appropriazione, rielaborazione e ri-montaggio di immagini preesistenti, recuperate da archivi medialità eterogenei e secondo logiche *grassroots* che riscrivono le forme abituali della testualità: agevolano la contaminazione fra i linguaggi e le forme comunicative, ampliano lo sviluppo di prodotti artistici e culturali transmediali e riconfigurano il concetto di opera, d'autore e di spettatore, dislocandoli fuori dai sistemi di visione ordinari⁹.

Seguendo questi orientamenti teorici l'articolo vuole offrire un percorso attraverso alcune emergenze e casi paradigmatici di connessione fra il riuso creativo d'archivio e la pratica musicale nell'ambito della cultura digitale contemporanea. L'attenzione sarà incentrata sugli anni Duemila verso lavori realizzati prevalentemente nel contesto europeo e nord americano che operano una transcodifica di logiche e pratiche musicali nel linguaggio audiovisivo: dalla deformazione e alterazione temporale e ritmica delle immagini (Bill Morrison) alla sistematizzazione delle tecniche del *turntablism*, dello *scratch video* e del loop (Martin

⁶ Cfr. P. AUSLANDER, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, London-New York 2022; P. SANDEN, *Liveness in Modern Music: Musicians, Technology, and the Perception of Performance*, Taylor & Francis Group, New York-London 2013.

⁷ Cfr. N. COOK, *Beyond the Score: Music as Performance*, Oxford University Press, Oxford-New York 2013.

⁸ Cfr. *La musica fra testo, performance e media. Forme e concetti dell'esperienza musicale*, a cura di A. Cecchi, NeoClassica, Roma 2020.

⁹ Cfr. E. HORWATT, *A Taxonomy of Digital Video Remixing: Contemporary Found Footage Practice on the Internet*, in «Scope: An Online Journal of Film and Television Studies», n. 15 *Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation*, 2009, pp. 76-77; «Imago – Studi di cinema e media», n. 24 *Found Footage Experience. Pratiche del riuso cinematografico e forme del contemporaneo*, 2021.

Arnold, George Barber, Raphael Montañez Ortiz), dalla configurazione orchestrale alla forma *multi-channel* (Christian Marclay, AK_Alias). Una particolare considerazione sarà riservata al concetto di *sampling*: dal campionamento e *cut-out* delle immagini e dei suoni (Cyriak) alle pratiche di replicabilità più dichiarate e virali, come il remix e il *mash-up* (Pogo, Donato Sansone). Molte di queste esperienze artistiche saranno inoltre commentate mediante le formulazioni storiche e teoriche della *plunderphonics* (John Oswald) e della musica elettronica ed elettroacustica, in particolare nelle loro filiazioni di derivazione nostalgica e anacronistica¹⁰, quali l'*hauntologia*¹¹, la *sampledelia* e la cultura della *vaporwave*¹². L'obiettivo sarà anche quello di dimostrare come tali operazioni delineino un orizzonte espressivo ampiamente intertestuale e transmediale che vede nel riuso creativo d'archivio il proprio cuore espressivo espandendosi in territori linguistici generalmente analizzati come separati e distinti: dal *found footage film* alla videoarte, dalla videomusica al web.

Be Kind Remix! Una teoria che si fa azione

Nel vasto e complesso contesto visuale contemporaneo del riuso creativo è sicuramente il concetto di remix, quello che meglio sintetizza gli scambi, le dipendenze e le persistenze tecnologiche, formali, culturali e sociali che legano inestricabilmente forme musicali e audiovisive. Apparsa in ambito musicale con lo sviluppo del campionamento nella musica dub in Giamaica tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio dei Settanta e poi esportata negli Stati Uniti nella cultura hip-hop verso la fine dei Settanta¹³, la forma remix è oggi diventata un termine di uso comune che formalizza una pratica sociale, culturale e produttiva basata su atti di selezione, campionamento e assemblaggio di elementi testuali, sonori e visuali provenienti da fonti eterogenee. Infatti, secondo Eduardo Navas, uno dei massimi teorici dei *remix studies*, in tali orizzonti epistemologici la dimensione mu-

¹⁰ Cfr. S. REYNOLDS, *Retromania. Musica, cultura pop e la nostra ossessione per il passato*, minimum fax, Roma 2017.

¹¹ Cfr. M. FISHER, *Spettri della mia vita. Scritti su depressione, hauntologia e futuri perduti*, minimum fax, Roma 2019.

¹² Cfr. V. TANNI, *Exit Reality: Vaporwave, backrooms, weirdcore e altri paesaggi oltre la soglia*, Nero, Roma 2023.

¹³ Cfr. NAVAS, *Remix Theory*, cit., pp. 33-62.

sicale diventa una vera e propria forma concettuale.

My analysis also considers how Remix principles originally found in the concrete form of sampling as understood in music remixes move on to other forms, though not always in terms of actual sampling, but as citations of ideas or other forms of reference. In other words, my investigation traces how principles found in the act of remixing in music become *conceptual strategies* used in different forms in art, media, and culture¹⁴.

Anche Lev Manovich giunge a una simile concezione del remix, tanto pervasiva sul piano culturale quanto caratteristica del sistema dei media digitali, seppur mossa da una prospettiva tecnologica e informatica a differenza dell'orientamento musicologico di Navas.

È ormai evidente che la nostra è la cultura del remix. Oggi, molte delle arene culturali e di tendenza – la musica, la moda, il design, l'arte, le applicazioni web, i media generati dagli utenti, il cibo – sono remix, fusioni, collage e mashup. Se il postmoderno è la cifra degli anni Ottanta, il remix è quella degli anni Novanta, dei Duemila, e probabilmente anche del decennio prossimo¹⁵.

Manovich rintraccia le genealogie contemporanee del remix nello sviluppo dei programmi informatici, in particolar modo in quelli di *motion graphics*, design e *visual effects*.

Riuniti nello stesso ambiente informatico, i linguaggi del cinema, degli effetti speciali, della grafica, della tipografia hanno formato un nuovo metalinguaggio. Un lavoro eseguito con questo nuovo metalinguaggio può impiegare tutte le tecniche, o qualsiasi sottinsieme di queste tecniche, un tempo appannaggio dei singoli media¹⁶.

Per Manovich si tratta di una «deep remixability», un assemblaggio profondo che aggiorna nel panorama digitale la logica, già precedentemente indagata dallo studioso, alla base del funzionamento dei nuovi media: il computer come

¹⁴ *Ivi*, p. 6.

¹⁵ MANOVICH, *Software culture*, cit., p. 195.

¹⁶ *Ivi*, pp. 118-119.

meta-medium e la forma-database come gigantesco archivio da riconfigurare grazie all'utente¹⁷. Pertanto, sebbene il concetto di remix audiovisivo non sia legato esclusivamente alle pratiche digitali è interessante osservare come siano stati proprio i processi di digitalizzazione a permetterne la diffusione e circolazione come fenomeno di massa. Sempre Navas ha, infatti, proposto una funzionale distinzione tra forme del remix, intese come azioni di appropriazione e risemantizzazione di immagini e suoni, e la remix culture, ovvero il contesto sociale che lo ha permesso, sviluppato e diffuso.

I focus on Remix as opposed to remix culture, which means that I consider the reasoning that makes the conception of remix culture possible. Remix culture, as a movement, is mainly preoccupied with the free exchange of ideas and their manifestation as specific products. Much has already been published about Remix under the umbrella of remix culture in terms of material development: how it is produced, reproduced, and disseminated¹⁸.

È dello stesso avviso pure Vito Campanelli, altro studioso rappresentativo dei remix studies, che interpreta la figura del «remixer» all'interno delle forme comunicative del web secondo una logica socio-estetica come il risultato di un processo di massificazione incontrollabile e invasivo dell'«etica del Do It Yourself»¹⁹. Tale sollecitazione apre d'altronde il campo a tutta una vasta costellazione di forme eterogenee di remix audiovisivo (come *Recut*, *Fake* e *Fan Trailer*, *Supercut*, *Political Remix Video*, *Machinima*, *Anime Music Video*, *Fan video*) basate sulle azioni dei singoli utenti che intervengono sui contenuti mediali per acquisirli, manipolarli, scambiarli e diffonderli nella rete²⁰; e che vede nei *Re-dub* e nel *Vidding* delle

¹⁷ Cfr. L. MANOVICH, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2005.

¹⁸ NAVAS, *Remix Theory*, cit., p. 3.

¹⁹ Cfr. CAMPANELLI, *Remix it yourself*, cit., pp. 60-64.

²⁰ Cfr. F. COPPA, *Women, Star Trek, and the Early Development of Fannish Vidding*, in «Transformative Works and Cultures», n. 1, 2008, <<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/44/64>>, (ultima consultazione: 27 novembre 2024); *DIY Media: Creating, Sharing and Learning with New Technologies*, a cura di M. Knobel, C. Lankshear, Peter Lang, New York 2010; P. PEVERINI, *La manipolazione filmica come consumo creativo. Soggetti, pratiche, testi*, in *Open cinema. Scenari di visione cinematografica negli anni '10*, a cura di E. De Blasio, P. Peverini, Fondazione Ente dello spettacolo, Roma 2010, pp. 17-71.

innovative operazioni di relazione intertestuale tra remix audiovisivo e tracce musicali, nel solco di un'intenzionalità plurale che va dalla dimensione ludica a quella critico-estetica, fino alla rivendicazione politica, comunitaria e di gender²¹. Questo orizzonte sottolinea inoltre un ulteriore ampliamento del campo metodologico di ricerca che necessita dell'apporto della cultura fandom e dei fan studies connessi principalmente con le teorie della convergenza mediale, della cultura partecipativa e dell'intelligenza collettiva²².

È fin troppo evidente, dunque, come questi orientamenti di ricerca delineino una complessità generale e una stringente attualità nei confronti delle questioni epistemologiche sottese all'espansione di tali pratiche realizzative. Del resto, alcuni studiosi sono persino giunti a leggere le operazioni di remix musicale e audiovisivo come sintomi di una complessiva riformulazione contemporanea della stessa nozione di teoria dell'arte. Nel suo *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo* il critico e curatore d'arte Nicolas Bourriaud mostra come «dall'inizio degli anni '80, le opere d'arte sono create sulla base di opere già esistenti; sempre più artisti interpretano, riproducono, espongono nuovamente e utilizzano opere realizzate da altri oppure altri prodotti culturali»²³. Secondo lo studioso la logica audiovisiva della «postproduzione» è oggi la forma estetica dominante, poiché stabilisce una circuitazione formale tra la figura del DJ, quella dell'artista e dell'utente del web.

L'invenzione di percorsi attraverso la cultura è la configurazione del sapere che accomuna la pratica del DJ, l'attività del *web surfer* e quella degli artisti che si dedicano alla postproduzione. Sono tre esempi di *semionauti* che producono soprattutto percorsi originali tra segni. Ogni opera deriva da uno scenario che l'artista proietta sulla cultura, considerata a sua volta come cornice narrativa che produce nuovi possibili scenari in un movimento senza fine. Il DJ attiva la storia della musica facendo interagire suoni già registrati, co-

²¹ Cfr. L. TRALLI, *Vidding Grrls. Nuovi sguardi sulle pratiche di genere nei fandom*, Meltemi, Milano 2021; F. COPPA, *Vidding: a History*, University of Michigan Press, Ann Arbor 2022.

²² Per una panoramica generale sull'argomento cfr. *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*, a cura di J. Gray, C. Sandvoss, C.L. Harrington, New York University Press, New York 2007; H. JENKINS, *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, Franco Angeli, Milano 2008; JENKINS, *Cultura convergente*, cit.; ID., H.S. FORD, J. GREEN, *Spreadable media. I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*, Apogeo, Milano 2013.

²³ BOURRIAUD, *Postproduction*, cit., p. 7.

piando e assemblando loop. Gli artisti abitano attivamente forme culturali e sociali. L'utente internettiano crea il proprio sito, la propria homepage, manipolando le informazioni ottenute, inventa percorsi che potrà annotare tra i suoi bookmark e riprodurre quando vuole. [...] Riciclare suoni, immagini e forme implica una navigazione continua tra i meandri della storia della cultura, lo stesso atto del navigare diventa così soggetto della pratica artistica²⁴.

Anche un critico musicale come Simon Reynolds ha elaborato una teoria legata ai concetti di «retromania» e «nostalgia» proprio per descrivere la musica pop prodotta in Occidente nei primi dieci anni del ventunesimo secolo.

Se la spinta dell'OGGI si indeboliva ogni anno, il motivo era che il presente pop dei Duemila era sempre più spodestato dal passato, sotto forma di memorie d'archivio o di un retro-rock che era sedimento dei vecchi stili. Invece di esprimere se stessi, i Duemila preferivano offrire un concentrato di tutti i decenni precedenti: una simultaneità della cronologia pop che abolisce la storia, erodendo l'autocoscienza del presente in quanto epoca dotata di identità. Invece di spalancare il futuro, i primi dieci anni del XXI secolo hanno finito per qualificarsi come il «Ri-decennio»: *revival*, *ristampe*, *remake*, *ricostruzioni*²⁵.

Per lo studioso tale atteggiamento nasce all'interno dell'industria musicale per poi divenire una forza trainante che formalizza una sensibilità estetica che coinvolge tanto la militanza musicale quanto l'indagine sociologica e culturalista. Tutto ciò annuncia, pertanto, una frattura decisiva che invade territori culturali ed espressivi confinanti: dal cinema al teatro, dalla serialità televisiva alla moda vintage, dall'intrattenimento videoludico al design d'interni.

A un certo punto, il puro e semplice volume del passato musicale accumulato ha cominciato a esercitare una sorta di attrazione gravitazionale. L'esigenza di movimento, di arrivare da qualche parte, poteva essere soddisfatta altrettanto facilmente (anzi, *più* facilmente) volgendosi a questo immenso passato, e non guardando avanti. L'istinto esplorativo rimaneva intatto, ma aveva assunto la forma dell'archeologia²⁶.

²⁴ *Ivi*, p. 14.

²⁵ REYNOLDS, *Retromania*, cit., p. 8.

²⁶ *Ivi*, p. 18.

L'impulso archeologico riscontrato in campo musicale contamina direttamente anche le pratiche e le teorie del *found footage film*. Nelle principali tassonomie del riuso d'archivio l'aspetto sonoro ricopre una posizione liminale e minoritaria, spesso confinato a una dimensione conflittuale e contrappuntistica rispetto alle immagini. Wees, ad esempio, nelle modalità della forma del «ri-montaggio» cataloga gli usi ironici e irriverenti delle musiche e dei suoni extradiegetici.

Music accompanies the images and influences the way we are likely to read them [...] more frequently filmmakers influence a shot's signification by introducing "inappropriate" sound effects [...] the incongruity of sound and image expose, satirize, and produce new readings of the banalities, clichés and conventional modes of discourse – verbal and visual – that are endemic to the mass media. Some filmmakers attach more extended verbal statements to their montage of found images²⁷.

È dello stesso avviso anche Marco Bertozzi che riconosce alla forma sonora «una componente fondamentale dello straniamento d'archivio» indagando eccentriche elaborazioni dell'impiego della voice over, dei suoni acusmatici, delle improvvisazioni musicali, delle rielaborazioni videoartistiche del sonoro²⁸. Tuttavia c'è anche da segnalare che fin dai pionieristici studi di Leyda la difficoltà a denominare l'oggetto di studio («films beget films»)²⁹ ha portato a elaborare tutta una serie di definizioni e catalogazioni – poi complessivamente riprese anche dagli studi successivi sull'argomento³⁰ – che oggi possiamo inaspettatamente attualizzare in chiave intertestuale confrontandole con le terminologie classificatorie musicali: dal compilation film ai *library films*, agli *stock-shot films*. In questo quadro, il riuso creativo d'archivio rivela un'innata indole musicale, poiché concepisce l'archivio come una 'library' da cui recuperare i materiali e il montaggio come una partitura musicale, vale a dire spazializzata secondo un'interfaccia su più livelli, plurale e polifonica, che richiama apertamente le teorizzazioni sulla sinfonia visiva

²⁷ WEES, *Recycled Images*, cit., pp. 19-21.

²⁸ Cfr. BERTOZZI, *Recycled Cinema*, cit., pp. 35-38.

²⁹ Cfr. LEYDA, *Films Beget Films*, cit.

³⁰ Cfr. in particolare BRENEZ, *Montage intertextuel et formes contemporaines du remploi dans le cinéma expérimental*, cit.

delle avanguardie europee degli anni Venti e Trenta³¹ e quelle ejzenštejniane sul montaggio verticale³².

D'altronde, anche da un punto di vista operativo e tecnologico, la rilevanza di tale relazione interdisciplinare è avvalorata e confermata dall'assoluta somiglianza visiva e congruenza funzionale tra il *graphic music score* e la *video editing timeline*, che risultano, a tutti gli effetti, i prodotti dell'evoluzione e della riconfigurazione tecnica e formale di quelli che erano i supporti e gli strumenti di trascrizione, registrazione ed elaborazione delle forme testuali musicali e filmiche: lo spartito, la pellicola e la moviola cinematografica.

Visivamente, la verticalità richiama anche la timeline di un qualsiasi software di montaggio: l'ambiente di lavoro in cui il remixer opera, infatti, presenta un'interfaccia divisa in righe sovrapposte, alcune dedicate alla traccia sonora, altre alla traccia visiva. Le giunture verticali di montaggio, quindi, sono visibili nelle corrispondenze tra clip audio e video, visivamente rappresentate da rettangoli di varie lunghezze che si innestano gli uni sugli altri e che vengono spostati a piacimento dal montatore fino a ottenere l'accostamento desiderato³³.

Concetti come quelli di simultaneità, ritmicità, ripetizione e variazione, sincronicità, performatività e somaticità diventano pertanto fattori decisivi delle pratiche del *found footage film* e del remix digitale contemporaneo. Tali presupposti concretizzano inoltre una rinnovata teoria formale che si rende immediatamente operativa come pratica tecnologica e simbolica. Christa Blümlinger, ad esempio, dimostra come le forme del *found footage film* hanno ormai oltrepassato il mero dominio del cinema d'avanguardia per incontrare territori espressivi inusuali come le performance e i remix di disc e video jockey. Comparando le proposte di DJ-VJ come Spooky e Addictive TV con quelle di cineasti d'avanguardia come Ken Jacobs e Martin Arnold, la studiosa scopre una nascosta affinità linguistica tra le

³¹ Cfr. *Il cinema d'avanguardia. 1910-1930*, a cura di P. Bertetto, Marsilio, Venezia 1983; P. DE HAAS, *Cinéma integral. De la peinture au cinéma dans les années vingt*, Transéditions, Paris 1985.

³² Cfr. S.M. EJZENŠTEJN, *Il montaggio*, a cura di P. Montani, Marsilio, Venezia 2001 (cfr. cap. *Il montaggio verticale*).

³³ L. TRALLI, *Vidding Grrls. Pratiche di remix audiovisivo nella cultura digitale contemporanea*, Tesi di dottorato, Università di Bologna, 2014, p. 48.

due azioni, che, oltre ad apparentare cultura popolare e arte d'élite, sviluppano e intensificano caratteristiche esperienziali, comunicative ed estetiche comparabili.

Il s'agit seulement dans les performances veejay d'y trouver un supplément d'attractivité, une expérience synesthésique entre musique et culture numérique de l'image, qui vise à provoquer des réactions dans le corps dansant du spectateur/auditeur. Ce qui les rapproche, il est vrai, c'est une forte affinité avec la musique : [...] comme corrélation rythmique immédiate du son, de l'image et de l'activité tactile du "mixage" chez les échantillonneurs audiovisuels³⁴.

Suonare le immagini d'archivio

Che cosa succede dunque quando le immagini d'archivio vengono pensate, montate, toccate e rielaborate come se fossero delle musicalità elettroniche, dei frammenti sonori o delle campionature? E cosa accade inoltre quando tali progetti audiovisivi vengono realizzati per essere fruiti liberamente durante delle esperienze dal vivo, dove le immagini diventano principalmente il tessuto connettivo di una condizione di fruizione complessa e plurale: la risonante espressiva di un 'ambiente sonoro' dominato dalla musica e dal ballo?³⁵

La tipologia più diffusa di transcodifica di tali logiche e pratiche musicali nel linguaggio visuale è sicuramente la deformazione e alterazione temporale e ritmica delle immagini. Un esempio piuttosto significativo di tale intervento viene attuato in *Outerborough* (2005): opera sperimentale realizzata da Bill Morrison, uno degli autori più rappresentativi del *found footage film* contemporaneo³⁶. Il film utilizza un *phantom ride* delle origini, *Across the Brooklyn Bridge*, realizzato nel 1899 da un anonimo cameraman per la casa di produzione American Mutoscope and Biograph

³⁴ BLÜMLINGER, *Cinéma de seconde main*, cit., pp. 65-66.

³⁵ Sulla pratica del *VJing* cfr. *The VJ Book: Inspirations and Practical Advice for Live Visuals Performance*, a cura di P. Spinrad, Feral House, Los Angeles 2005; T. JAEGER, *VJ: Live Cinema Unraveled*, University of California Press, San Diego 2006; *vE-jA: Art + Technology of Live Audio-Video*, a cura di X. Eskandar, P. Nuengsingkapijan, Prisma, San Francisco 2006; *VJ: Audio-Visual Art and VJ Culture*, a cura di M. Faulkner, D-Fuse, Laurence King, London 2006; *Live Visuals: History, Theory, Practice*, a cura di S. Gibson, S. Arisona, D. Leishman, A. Tanaka, Routledge, London 2022.

³⁶ Per una contestualizzazione generale e in lingua italiana della figura di Bill Morrison e per l'analisi di uno dei suoi film più rappresentativi cfr. R. CATANESE, *Bill Morrison, Decasia: The State of Decay. L'alchimia della rovina*, Mimesis, Milano-Udine 2023.

filmando il viaggio di un tram che attraversa il ponte di Brooklyn visto in soggettiva dalla cabina di guida. Commissionato dal Museum of Modern Art di New York e musicato dal violinista e compositore Todd Reynolds, l'opera si costituisce attorno a uno split-screen che ripropone il film delle origini variamente riconfigurato e raddoppiato. Le immagini sono presentate in accelerato e in reverse, affastellando un montaggio sempre più sincopato che giunge sino alla stratificazione plurima di immagini con effetti stroboscopici. Il montaggio e la relazione fra i due schermi sostanziano un'organicità interna, che si esprime in una peculiare rappresentazione del paesaggio filmato. Il movimento speculare di avanzamento e indietro interno all'inquadratura si amplifica nelle scelte di regia adottate rendendo lo spazio e la prospettiva centrale letteralmente ipnotiche: un 'tunnel audio-visivo', poiché esperito attraverso una modalità sensoriale che fonde la matrice visiva con quella sonora. Le immagini sembrano, infatti, vibrare e dichiarare una loro fisicità materica: una 'stereoscopia in rilievo', tattile e spaziale, che segue strutturalmente la composizione musicale originale basata su campionature elettroniche ripetitive e ossessive di stampo minimale e ritmico. Insomma è come se l'occhio 'percepisse' le immagini in funzione degli stessi stimoli sonori.

La diffusione di tecniche musicali quali il *turntablism*, lo *scratch* e il loop delineano un'ulteriore relazione fra riuso creativo d'archivio e sperimentazione musicale. Come ha ben mostrato John Walker, d'altronde, lo *scratch video* ha rappresentato il fenomeno espressivo di una stagione creativa nata sul finire degli anni Settanta negli Stati Uniti e poi diffusasi nei primi anni Ottanta in Inghilterra, che ha posto in stretta relazione l'ambito del *found footage film* e della videoarte con quello della sperimentazione musicale nel solco di un'azione aggressiva e contro-culturale nei confronti delle immagini diffuse dai mezzi di comunicazione di massa (in primis la televisione) e dal loro linguaggio dominante, pervasivo e omologante³⁷. È in questo contesto che troviamo le opere seminali basate sullo *scratch video* del britannico George Barber e dello statunitense Raphael Montañez Ortiz, i quali, sviluppando apparecchiature analogiche e informatiche, hanno anticipato i procedimenti contemporanei di manipolazione e risemantizzazione musicale degli archivi.

Martin Arnold è invece un cineasta austriaco, tra i più significativi e radicali del cinema sperimentale contemporaneo che ha emblematicamente trasposto nell'ambito del visuale le tecniche di manipolazione sonora realizzate attraverso

³⁷ Cfr. J.A. WALKER, *L'immagine pop. Musica e arti visive da Andy Warhol alla realtà virtuale*, EDT, Torino 1994, pp. 155-164.

l'uso di giradischi e mixer. Bruno Di Marino sottolinea, infatti, come «la diffusione del *found footage*, soprattutto a partire dalla fase elettronico-digitale, si colleghi idealmente alla consuetudine in campo musicale di adoperare tecniche di campionatura [...] che hanno insomma una forte corrispondenza nella sperimentazione audiovisiva dal punto di vista formale e tecnico»³⁸. Fin dalla trilogia composta da *Pièce touchée* (1989), *Passage à l'acte* (1993) e *Alone. Life Wastes Andy Hardy* (1998) i suoi lavori sono dei *found footage films* che rielaborano brevi frammenti di film – specialmente hollywoodiani – modificando il consueto scorrimento della pellicola e ottenendo dei risultati assolutamente stranianti e originali. Lavorando sia sulla banda sonora sia su quella visiva, il filmmaker utilizza regolarmente, oltre che il ralenti e l'iterazione ossessiva e compulsiva di una stessa immagine, anche lo *shuttle*, un comando meccanico-elettronico – disponibile già nei videoregistratori d'uso domestico dell'epoca – che permette di far scorrere il nastro avanti e indietro reiterando pochi fotogrammi in maniera fluida e continua. La funzionalità *shuttle* rappresenta a tutti gli effetti il correlativo visivo dello *scratch* musicale, vale a dire la manipolazione manuale del vinile compiuta dal DJ in consolle per accentuare gli effetti ritmici di un brano, soprattutto di quelli hip-hop. È lo stesso Arnold, del resto, a stabilire un'inaspettata – ma quanto mai appropriata nel panorama audiovisivo contemporaneo – convergenza estetica e professionale tra regista, proiezionista e DJ.

Perfino quelli che proiettavano le prime pellicole erano, a loro modo, dei disc jockey: accelerando la proiezione nei momenti di maggiore tensione emotiva, rallentandola nei momenti romantici e intervenendo sulla manovella per eliminare degli errori causati dall'operatore. C'è sempre stata la tendenza, insomma, a modificare il flusso temporale delle immagini. [...] L'hip-hop, ad esempio, è pieno di frasi che sono ripetute a intervalli di tempo di diversa grandezza. Molto spesso i dischi vengono mossi avanti e indietro. Questa tecnica viene utilizzata anche in forme musicali più complesse, come ad esempio nella cerchia di John Zorn³⁹.

³⁸ B. DI MARINO, *Interferenze dello sguardo. La sperimentazione audiovisiva tra analogico e digitale*, Bulzoni, Roma 2002, pp. 139-140.

³⁹ M. ARNOLD, *Catalogo XXXIV Mostra Internazionale del Nuovo Cinema*, Pesaro Film Festival-Il Castoro, Milano 1998, pp. 15-16.

Attraverso particolari procedimenti di elaborazione analogica ed elettronica del film originario, Arnold altera la durata, il ritmo e il verso delle immagini svelando analiticamente i legami strutturali, ideologici e psicoanalitici sottesi ai racconti di Hollywood, per muovere anche una profonda critica meta-filmica alle situazioni narrative rappresentate. A partire dal 2010 l'autore ha continuato a impiegare sostanzialmente la stessa pratica espressiva, concentrandosi però sui film d'animazione del passato. In lavori come *Soft Palate* (2010), *Haunted House* (2011), *Black Holes* (2015), *Background Check* (2020), *Fluids* (2022) il regista adotta le stesse modalità rappresentative già sperimentate (dal loop alla ripetizione, dallo *scratch* al refrain) alle quali aggiunge la scomposizione e ricomposizione ritmica di singole parti delle immagini. I fotogrammi originari, così come i suoni, vengono, infatti, sezionati e smembrati come elementi grafici unici su di uno sfondo neutro: il primo piano e il contesto, i dettagli e gli ambienti, gli oggetti e i movimenti. Attraverso un compositing digitale che permette di diversificare i vari livelli delle animazioni, vediamo muoversi autonomamente delle parti anatomiche e assistiamo al ripetersi coreografico di gesti e azioni automatizzate e decontestualizzate: una lingua che si muove, una mano che si agita, un piede che avanza, degli occhi che si sgranano, delle finestre e delle porte che sbattono. Anche in questo caso è come se Arnold operasse una vivisezione sui materiali d'archivio trattandoli come dei campionamenti visivi da mixare ed elaborare su differenti piste sonore: come capita nel multitraccia e nelle sovraincisioni.

La configurazione orchestrale delle strumentazioni musicali si traduce invece in ambito visivo in un'elaborazione multi-canale dei supporti video, che può essere contestualizzata in ambito contemporaneo all'interno dei cosiddetti «Self-Splintering Multi-Channel VideoSongs», vale a dire dei video letteralmente auto-frammentati che seguono la logica del *Do-It-Yourself* e visualizzano dei brani musicali attraverso il montaggio e il multi-schermo di riprese di esecuzioni canore e strumentali⁴⁰. Emblematica in tal senso è la videoinstallazione *Video Quartet* (2002) realizzata dall'artista visivo e compositore di fama internazionale Christian Marclay. L'opera si compone di quattro schermi sincronizzati che mostrano un video-collage di frammenti di film di finzione e documentari che ritraggono delle

⁴⁰ Cfr. A. FIGURT, *The Self-Splintering Evolution of Music Videos in the Era of Digital (DIY) Audio/Visual Streams*, in *Video Vortex Reader III: Inside the YouTube Decade*, a cura di G. Lovink, A. Treske, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2020, pp. 69-95.

esecuzioni musicali. I brani musicali eseguiti e filmati nelle immagini diventano la partitura visiva che struttura il montaggio e le relazioni significanti tra gli schermi. Ognuno di questi assume, difatti, il ruolo di singolo strumento rispetto all'ensemble, producendo, di volta in volta, un'eco o un contrappunto rispetto agli altri.

La stessa concezione multimediale e polifonica del riuso ricorre nei lavori di AK_Alias. L'artista, che rivendica l'anonimato della propria identità, opera principalmente sulla rete realizzando dei video definiti Sync | Sound, poiché composti interamente dal montaggio, mixaggio e sincronizzazione labiale di video-frammenti di performance musicali recuperati da supporti audiovisivi eterogenei: dal cinema alla televisione, dal web alla video-documentazione. «The name comes from the traditional definition of “sync sound” (synchronized sound recording), which refers to sound recorded at the time of the filming. Most music videos are created by lip sync, where the image shows musicians miming to music that already exists»⁴¹. In opere come *Blue Matter (Change Your Mind)* (2005-2006), *Little Mean Things* (2005-2006), *Delia Derbyshire*, *Loop Composer* (2007), *Carnal Souls* (2008-2009) l'artista adotta – stando alle sue stesse dichiarazioni – «a hip-hop approach to music videos»⁴², in quanto ricorre alle stesse modalità tipiche del genere: scomposizione, mixaggio, combinazione e *scratch* di suoni registrati e ri-assemblati liberamente senza l'esecuzione materiale di una vera e propria band. Ciò che colpisce nei video di AK_Alias è la natura perentoriamente 'sinfonica' dell'operazione, che si affida assiduamente alla forma multi-schermo. Il risultato è la sensazione di trovarsi in una videoinstallazione sonora totalmente sovrastati dalle immagini e accompagnati dai suoni. Sono, inoltre, le singole re-inquadrature a essere modificate dalle sonorità ascoltate: un beat sonoro, ad esempio, ne trasforma il formato, mentre lo *scratch* ne fa oscillare l'orientamento, il loop ne produce invece una moltiplicazione. Non è un caso, del resto, che nella ricerca di AK_Alias sia centrale, oltre al riferimento alla cultura hip-hop, anche le pratiche della musica elettronica, come attesta il fatto che uno dei video sia dedicato a Delia Derbyshire, compositrice britannica pioniera del genere per la sperimentazione tecnologica sulla pratica della registrazione, della campionatura e del loop.

⁴¹ AK_ALIAS, *Sync | Sound Music*, in Vimeo, 2009, <<https://vimeo.com/channels/syncsound>>, (ultima consultazione: 03 settembre 2024).

⁴² *Ibid.*

Campionare i suoni. Campionare le immagini

C'è da osservare che molte di queste esperienze attuano una riconfigurazione epistemologica del concetto stesso di pratica artistica a partire dalla forma musicale basandosi sull'idea di campionamento. Navas riconosce, ad esempio, al *sampling*, oltre che il gesto caratteristico alla base dell'atto del remix, una natura culturale e sociale emersa dalla volontà di porre in relazione il desiderio di registrare elementi del mondo materiale con quello di appropriarsene, recuperandoli da archivi di rappresentazioni.

Sampling as an act is basically what takes place in any form of mechanical recording – whether one copies, by taking a photograph, or cuts, by taking a part of an object or subject, such as cutting part of a leaf to study under a microscope. The concept of sampling developed in a social context that demanded for a term that encapsulated the act of taking not from the world but an archive of representations of the world. In this sense, sampling can only be conceived culturally as a meta-activity, preparing the way for Remix in the time of new media. Early recording, in essence, is a form of sampling from the world that may not appear as such to those used to the conventional terms in which the concepts of recording and sampling are understood. According to the basic definition of capturing material (which can then be re-sampled, re-recorded, dubbed and re-dubbed), sampling and recording are synonymous following their formal signification. Sampling is the key element that makes the act of remixing possible⁴³.

A ogni modo, al giorno d'oggi, per Navas, il *sampling* «becomes a default state with the computer: to sample means to copy/cut & paste. [...] In this sense, the computer is a sampling machine: from a wide cultural point of view, the ultimate remixing tool»⁴⁴. La rilevanza tecnologica del computer nelle pratiche di campionamento è stata, d'altronde, ben approfondita da Lev Manovich che vede nella «modularità» una delle proprietà caratteristiche dei nuovi media e intende gli oggetti culturali della contemporaneità come dei prodotti modulari, separabili e componibili: «insiemi organici di campioni discontinui»⁴⁵ composti da «“mattoncini” tipo Lego».

⁴³ NAVAS, *Remix Theory*, cit., pp. 11-12.

⁴⁴ *Ivi*, p. 15.

⁴⁵ MANOVICH, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p. 50.

Ciascun mattoncino è corredato dalle necessarie informazioni per essere copiato e incorporato (manualmente o automaticamente) in un nuovo oggetto. Un mattoncino “sa” come congiungersi a un altro e, se necessario, può anche modificarsi per farlo. Inoltre, lascia traccia della sua storia culturale, ossia la sequenza di prestiti che lo ha condotto alla sua forma attuale⁴⁶.

Per Reynolds, del resto, in ambito musicale «il sample è come un ready-made sonoro»⁴⁷ che attiva tutta una serie di dinamiche formali peculiari. Lucio Spaziante ha ben analizzato le formulazioni storiche e teoriche della «replicabilità sonora» nell’ambito della popular music⁴⁸, riconoscendo una posizione centrale alla *plunderphonics*, vale a dire un genere musicale teorizzato dal compositore canadese John Oswald⁴⁹, in cui le composizioni si basano esclusivamente sulla campionatura e il montaggio sonoro di opere musicali già precedentemente registrate. Secondo Spaziante essa – insieme all’opera dei Negativland – definisce una fase critica e iconoclasta nello sviluppo delle formulazioni della replicabilità sonora che seguono la fase d’avanguardia (promossa da autori come Alvin Lucier, Pierre Henry, Edgar Varèse, Pierre Schaeffer, William Burroughs, Steve Reich) e quella sub-culturale (dal dub all’hip-hop: Kool Herc, DJ Shadow, Beastie Boys, Arthur Baker) e ne anticipano il periodo di diffusione di massa con il fenomeno del *mash-up*⁵⁰.

Piuttosto rilevante per il nostro discorso è il caso del video musicale *Dab* (2014-2016) realizzato da Oswald a partire dal suo omonimo brano contenuto nell’album *Plunderphonic* (1989) e basato sul riciclaggio ‘plunderphonico’ della canzone *Bad* (1987) di Michael Jackson. Tale operazione gli diede in quegli anni numerosi problemi legali sia nei confronti dei diritti d’autore musicali non concessi, sia per la copertina del disco, poiché vedeva un fotomontaggio sarcastico dove

⁴⁶ ID., *Software culture*, cit., p. 210.

⁴⁷ REYNOLDS, *Retromania*, cit., p. 339.

⁴⁸ Cfr. L. SPAZIANTE, *Replicabilità sonora*, in *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, a cura di Id., N. Dusi, Meltemi, Roma 2006, pp. 65-93.

⁴⁹ Cfr. J. OSWALD, *Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative*, in *Plunderphonics*, 1985, <<https://www.plunderphonics.com/xhtml/xplunder.html>>, (ultima consultazione: 3 settembre 2024).

⁵⁰ Cfr. SPAZIANTE, *Replicabilità sonora*, cit., pp. 67-72.

l'immagine di Jackson compariva su di un corpo femminile nudo. Coerentemente con l'estetica della *plunderphonics*, *Dab* riusa, rielaborandole totalmente, le immagini del corrispettivo videoclip diretto nel 1987 da Martin Scorsese per la canzone di Jackson. Le sonorità del brano originario sono rese quasi irriconoscibili attraverso un molteplice e complesso campionario di tecniche di *turntablism*: rallentamenti, accelerazioni, inversioni, scomposizioni, reiterazioni, *scratch*, loop, collage. Si tratta di un'operazione di totale decostruzione sonora che, secondo Spaziante, «ha acquisito una certa rilevanza dovuta alla possibilità di selezionare una cellula sonora pre-esistente e costruire attorno a essa una nuova struttura testuale, e assieme al fatto di poter adoperare frammenti “d'archivio” per realizzare interventi di interpolazione»⁵¹. Per Reynolds, d'altronde, i processi di digitalizzazione hanno permesso l'immissione nelle pratiche del *sampling* di un'estetica dichiaratamente decostruzionista che valorizza la natura straniante e astratta del campionamento.

Traducendo una fonte musicale analogica nella sequenza di 0 e 1 del codice digitale, la tecnologia campionatoria consentiva all'utente di maciullare, distorcere e trasformare in altro modo il materiale. Questo significava che il campionatore non era una semplice «macchina da citazioni», ma poteva funzionare in modo altrettanto efficace come strumento di pura sintesi sonora che non si limitava a decontestualizzare le fonti, ma le rendeva astratte⁵².

Allo stesso modo, nel video le immagini subiscono un radicale intervento creativo di riuso che conduce a una completa 'polverizzazione' del visivo. Gli ingrandimenti, i movimenti di camera, gli zoom repentini, le colorazioni, gli effetti stroboscopici, il *flickering*, il *glitch*, il *datamoshing*, il montaggio sincopato, i ribaltamenti, le sovraimpressioni, gli intarsi, la scomposizione a multi-schermo e la combinazione con i *lyric video* transcodificano, infatti, l'azione 'collagista' musicale nell'orizzonte visivo producendo letteralmente una 'visione sonora', dal momento che l'archivio si compone come un flusso visivo atomizzato e ri-assemblato secondo logiche comunicative, estetiche e interpretative di carattere musicale. *Dab* sembra, pertanto, realizzare le previsioni ipotizzate da Régis Debray sul futuro delle immagini in Occidente quando affermava che il visivo sarebbe divenuto del

⁵¹ *Ivi*, p. 76.

⁵² REYNOLDS, *Retromania*, cit., p. 345.

«rumore degli occhi», poiché una nuova era dell'immagine avrebbe «[conferito] la supremazia all'udito e [fatto] dello sguardo una modalità dell'ascolto»⁵³.

Seguendo questi propositi risultano piuttosto significative le operazioni di riuso creativo d'archivio basate sulle forme del collage digitale animato. Sfruttando le tecniche del *compositing* e del *cut-out* che permettono di sovrapporre e combinare in uno stesso frame più porzioni di immagini di diversa natura potendole modificare e alterare, queste opere lavorano generalmente su frammenti visivi campionati e ricomposti secondo continuità spaziali virtuali che originano spesso effetti molto complessi fondendo e assemblando fonti iconografiche e sonore eterogenee per poterle poi moltiplicare e riprodurre a loop in configurazioni dinamiche sconfinite.

È quanto accade in *Cirrus* video musicale diretto nel 2013 dall'animatore inglese Cyriak per Bonobo. Si tratta di un video costituito esclusivamente da immagini tratte da documentari sulla società americana degli anni Cinquanta e Sessanta votata alle mode del consumismo e del capitalismo. Il video è, difatti, un tripudio di simboli che esalta il rinnovamento borghese degli stili di vita promosso dalla società dei consumi: dagli elettrodomestici alle automobili, dai parchi di divertimento agli interni domestici, dalle vacanze al tempo libero. Tuttavia ciò che colpisce maggiormente dell'opera è che Cyriak scompone l'archivio in singole sezioni sagomando volti, corpi, movimenti, oggetti, architetture e li ricompone secondo un principio caleidoscopico inscenando un universo fluido e sovradimensionato governato dalla mescolanza, dalla compenetrazione e dal conflitto. Ogni frammento d'archivio è in aggiunta presentato sincronizzando la sua apparizione e moltiplicazione con le strumentazioni elettroniche e le campionature sonore del brano. Il risultato finale è pertanto un'operazione di assoluta astrazione: gli archivi – come i suoni della musica elettronica – diventano delle forme campionate e campionabili, che si possono creare e riprodurre all'infinito generando un'entità autoreferenziale e simulata, che fa collidere il simulacro animato digitale con la referenzialità analogica del materiale d'archivio. Il video musicale perpetua nello spettatore un loop visivo, ipnotico e seducente, che, oltre a richiamare le modalità estetiche del fenomeno del *VJing*, sembra anche perseguire una

⁵³ R. DEBRAY, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Il Castoro, Milano 1999, p. 229.

forma di nostalgia verso quel passato rappresentato. Soprattutto, in virtù, del fatto che le immagini vengono recuperate come se si trattasse della *production music* degli anni Sessanta e Settanta, vale a dire della musica registrata e stoccata per essere impiegata come sottofondo in contesti di servizio per radio, sigle televisive, pubblicità cinematografiche e documentari industriali⁵⁴. Secondo Fisher e Reynolds sarà proprio la ripresa di tale sensibilità a sviluppare in ambito musicale negli anni Duemila sia le proposte musicali e culturali *hauntology* sia quelle orientate verso l'orizzonte *hypnagogic* e *vaporwave*⁵⁵, dove l'archivio perpetua la sua natura «spettrale»⁵⁶: supporto e fonte di un passato recente riletto attraverso il ricordo e il rimpianto per un futuro utopico non realizzato.

Repliche virali: remix e *mash-up* musicali

A tutt'oggi è sicuramente il web il vero 'custode' di questi 'fantasmi audio-visivi', poiché è lì che tali prodotti appaiono, diventano virali, diffusivi e variamente condivisi, auspicando, a loro volta, di divenire repliche mediante azioni di remix e *mash-up*⁵⁷.

Pogo è un musicista elettronico australiano nato in Sudafrica. Proprio attraverso la rete è diventato noto grazie al caricamento sul sito di condivisione video YouTube di numerosi video musicali basati sul campionamento di film, animazioni, pubblicità, programmi tv e serie televisive. Il suo metodo si basa sul campionare brevi citazioni melodiche e canore, suoni e frammenti di dialogo che vengono poi disposti in sequenza e variamente miscelati e arrangiati, al fine di ottenere un nuovo brano musicale. I suoi riferimenti preferiti spaziano dal cinema di Tarantino alle animazioni Disney, dalla serialità dei *Simpson* e di *Stranger Things* alle trasmissioni *The Muppet Show*, fino alle apparizioni di Donald Trump. L'indole è dichiaratamente pop ludica e testimonia un'estensione delle pratiche di *found footage* dentro le logiche e le estetiche di internet. *Redrum* (2018), ad esempio, è un remix audiovisivo fondato su *The Shining* (*Shining*, 1980) di Stanley Kubrick.

⁵⁴ Cfr. REYNOLDS, *Retromania*, cit., p. 348.

⁵⁵ Cfr. FISHER, *Spettri della mia vita*, cit.; REYNOLDS, *Retromania*, cit.

⁵⁶ Cfr. J. DERRIDA, *Spettri di Marx. Stato del debito, lavoro del lutto e nuova Internazionale*, Cortina, Milano 1994.

⁵⁷ Cfr. *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond You-Tube*, a cura di G. Lovink, R. Somers Miles, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2011.

Per Pogo si tratta di «*The Shining* turned into music»⁵⁸, dal momento che le immagini del film sono ricomposte seguendo un'ipotetica traccia musicale elettronica creata dal campionamento e dall'assemblaggio di rumori, schegge di dialogo e brevi pezzi musicali tratti dal film. Le immagini girate da Kubrick diventano così funzionalmente delle 'note' audiovisive, dal momento che vengono pensate come delle cellule monadi e drammaturgicamente autosufficienti, combinate in virtù della banda sonora che si va producendo e che determina linguisticamente l'impiego sistematico di un montaggio ritmico basato su stacchi repentini e jump cut, immagini a loop, ripetizioni e inversioni.

Entusiasta sostenitore delle pratiche di replicabilità più dichiarate e virali della rete è anche l'animatore italiano Donato Sansone. La cifra caratteristica dei suoi lavori è sicuramente la metamorfosi, che si esprime sia in ambito stilistico, mediante una continua commistione e sperimentazione di tecniche d'animazione tradizionali e informatiche, sia tematico, raffigurando un universo caleidoscopico in continua trasfigurazione biologica, abitato da figure umanoidi eccentriche e grottesche, pervase da una fisicità mutante, visionaria e delirante. In particolar modo, nel video musicale *Twist Into Any Shape* (2022) per il collettivo C'mon Tigre, Sansone realizza un sorprendente e grottesco *mash-up* di immagini di danza recuperate dalla rete. Attraverso un complesso lavoro di video-collage, *compositing* e split-screen, il video intarsia, sovrappone e assembla assieme corpi e movenze eterogenee ribaltandone ritmicamente prospettive, grandezze scalari e codici rappresentativi in un unico vortice visivo, fluido e inestinguibile. Come le sonorità del gruppo che contaminano le melodie africane con quelle del nord Europa, così le immagini invitano all'ibridismo, al remix, all'intervento manipolatorio dell'utente. Nel video, infatti, una mano agisce sulle immagini e attraverso un ideale touch screen interviene sul materiale audiovisivo originario: moltiplica e sostituisce i corpi, intarsia sfondi differenti, ingrandisce, deforma, allunga e altera le proporzioni spaziali.

In conclusione, la varietà e complessità del percorso presentato sostanzia nell'ambito dei film studies un necessario cambio di prospettiva metodologico, che a partire dalle forme e dalle pratiche musicali contemporanee sappia inter-

⁵⁸ Si fa qui riferimento alla descrizione che lo stesso autore fornisce dell'opera. Cfr. Pogo, *redruM*, in YouTube, 31 agosto 2018, <<https://www.youtube.com/watch?v=G8pptmkHXg>> (ultima consultazione: 3 settembre 2024).

pretare i nuovi territori e oggetti di ricerca legati al riuso degli archivi filmici e audiovisivi. Di fatto, le immagini d'archivio sono oggi pensate, montate, toccate e rielaborate come se fossero degli stimoli sonori, dei frammenti musicali o delle campionature elettroniche che vengono progettate anche per essere fruite liberamente durante delle esperienze dal vivo. È così che anche il riuso d'archivio persegue una condizione spettatoriale rinnovata che accompagna le contraddizioni e complessità etiche e valoriali delle fruizioni composite e plurali attivate dal sistema degli audiovisivi contemporanei⁵⁹. Il sempre più stretto e compenetrato dialogo tecnologico, estetico e culturale emerso in questa disamina tra linguaggio musicale e audiovisivo prospetta un irrimediabile ripensamento delle modalità critiche e artistiche di interpretazione e creazione delle forme attuali di *found footage film*: figlie di un panorama inevitabilmente e consapevolmente interdisciplinare e transmediale.

⁵⁹ J. BARON, *Reuse, Misuse, Abuse: the Ethics of Audiovisual Appropriation in the Digital Era*, Rutgers University Press, New Brunswick 2021.