SENZA CATEGORIA

Corpi ibridi ed elastici

La figura umana nell'animazione sperimentale di Donato Sansone.

di *Giacomo Ravesi* — 18 Maggio 2020

Nell'ambito dei film e media studies contemporanei l'immagine animata riveste un ruolo rilevante e dirimente, tanto in chiave ontologica, quanto culturale. Il passaggio tecnologico ed estetico dall'analogico al digitale e le configurazioni convergenti e interdisciplinari del panorama mediale attuale hanno attivato un ritorno d'interesse nei confronti delle tecniche d'animazione, concepite come assioma teorico essenziale delle immagini in movimento e non più come mero disegno animato.

Fondata sul principio del passo-uno e sulla possibilità di sovrapporre e integrare simultaneamente diverse fonti audiovisive, **l'immagine animata contemporanea riformula numerose acquisizioni che definiscono il concetto stesso di cinema, cortocircuitando le esperienze aurorali di fine Ottocento e inizio Novecento con le frontiere informatiche più avanzate del XXI secolo**. È l'idea avanzata da Lev Manovic di un cinema digitale che ritorna alle «tecniche manuali» d'animazione e che non può più esserne nettamente distinto (Manovich 2002, p. 363). Christian Uva e Paul Wells propongono, del resto, di guardare all'animazione contemporanea come a una forma di «re-animation» che si estende tra cinema, televisione, videoarte e nuovi media (Uva, Wells 2017). Allo stesso modo, Suzanne Buchan parla di «pervasività» delle forme

d'animazione all'interno della cultura visuale contemporanea, riconfigurandone gli immaginari, gli orizzonti culturali e i canoni stilistici e tecnici (Buchan 2013). Tali orientamenti conducono, d'altronde, Thomas Lamarre ad affermare che l'animazione è la «logica dominante delle immagini in movimento» intesa come tecnica «molteplice» (Lamarre 2009, p. 36).

È seguendo questo orientamento di analisi che l'animazione contemporanea riscopre anche le tecniche d'animazione alternative all'ortodossia industriale del disegno su acetato: pittura diretta su pellicola, schermo di spilli, *découpage*, *stopmotion*, *pixillation*, *slow motion animation*, *morphing*, animazione della sabbia, ecc. Pratiche tipiche dell'animazione sperimentale (dalle avanguardie storiche al cinema astratto, dal film d'artista all'*underground*, alla videoarte) che si muovono in un territorio di frontiera, libero da condizionamenti e votato alla più ardita ricerca tecnologica, e che contaminano in una forma ibrida e metamorfica linguaggi eterogenei, poetiche autoriali e di consumo, tecnologie artigianali e computerizzate.

Sorprendente ed emblematica per risultati e metodi è la figura dell'animatore italiano Donato Sansone (aka milkyeyes) che trova nella commistione e sperimentazione fra tecniche d'animazione tradizionali e informatiche la forma espressiva ideale del suo universo figurativo. In continuità con la caratteristica capillarità dell'animazione contemporanea le sue opere vivono oltretutto di un'assoluta eterogeneità di forme e formati: corti sperimentali, video musicali, spot promozionali, sigle, visual, video virali per il web. Diplomato all'Accademia di Belle Arti di Napoli e presso il Centro Sperimentale di Animazione di Torino, **Sansone lavora in un'ottica totalmente interdisciplinare e intermediale, combinando disegno, animazione su carta, computer grafica, elaborazione 3d, *compositing***.

Fin dai suoi primi lavori, la corporeità umana, il sesso e l'orizzonte grottesco della rappresentazione simboleggiano i motivi caratteristici ed evolutivi delle sue ricerche figurative e formali che ritraggono un universo caleidoscopico in continua metamorfosi biologica, abitato da figure umanoidi eccentriche e grottesche, pervase da una fisicità mutante, visionaria e delirante. Il corpo umano che si anima è, del resto, per Siegfried Zielinski, la figura motrice della sua ipotesi di "animazione espansa": interpretata come un "fenomeno sensazionale" che, mediante una traiettoria media-archeologica, inserisce il principio dell'animazione nel novero delle macchine viventi o di quelle che simulano funzioni vitali (Zielinski 2013, p. 26).

Love Cube (2002) racconta la storia tragica dei tradimenti di una coppia sposata, nella quale i personaggi sono rappresentati come dei cubi animati, mentre *Mutandina fina*

(2001) rappresenta un falso spot in cui viene pubblicizzata una bambolina che unisce tratti umani e disegnati. La fisicità è incongrua e perturbante, dal momento che, per esempio, le gambe della bambola sono costituite dalle dita delle mani, instaurando un rapporto di sproporzione deforme fra l'umano e l'oggettuale.

Nei video musicali *La vedova bianca* (Afterhours, 2005) e *Red in my eyes* (LN Ripley, 2007) invece i corpi sono sottoposti a un processo esplicito di mutazione ottico-grafica, che richiama le ricerche operate nell'ambito della tradizione del cinema d'avanguardia, sperimentale e *underground*. La ripresa della band che esegue la canzone in un spazio vuoto è tradotta fotograficamente da immagini deformate. **Lo spazio profilmico acquista una natura liquida e i corpi diventano elastici, liquefacendosi come se fossero filmati attraverso degli specchi ricurvi o dei veli d'acqua**: percorsi da figure fantasmatiche e da improvvisi lampi cromatici e di luce.

La trasformazione istantanea e reiterata dei corpi avviene anche attraverso una specifica tecnica che l'animatore realizza in lavori come *Videogioco: a loop experiment* (2009), *Topo glassato al cioccolato* (2012), *Didomenica* (music video Subsonica, 2014), *X.Y.U.* (2019), in cui combina disegno, *liveaction*, *stop-motion* e *time-lapse*. In questi lavori Sansone tratteggia uno spazio virtualmente continuo e stratificato, in cui intervengono mani, matite e gomme da cancellare per riprodurre un flusso di segni e figure su carta in continua evoluzione, attraverso un complesso e articolato *speeddrawing*, che, come in *Videogioco*, richiama anche la pratica del *flip-book*. La camera è posta verticalmente sui fogli e segue con un'inquadratura unica le trasformazioni dei disegni ribaltandone spesso l'orientamento prospettico. È così che un bosco diventa un'orbita planetaria, degli alberi si trasfigurano in sezioni del corpo umano, uccelli, fiori e piante formano supporti di strutture geometriche. In questo modo, **Sansone concretizza una "performance animata", percorrendo tecniche e territori inediti e inaspettati di sperimentazione nella raffigurazione dei corpi**.

Un'altra modalità figurativa ricorrente con la quale Sansone si approccia alla corporeità umana è l'assemblaggio anatomico incongruo e irriverente. In opere come *Grotesque Photo Booth – Visual Improvisation* (2012), negli innumerevoli frammenti e cataloghi di *Untitled – drafts videos, tests and experiments* e di *Mix-up* (2002-2016) o nei video virali come *Christmasmilky* (2002), l'artista ricorre al *compositing* digitale a partire da riprese realizzate in set *greenscreen*, dove, in maniera assolutamente sbalorditiva, ottiene delle figurazioni corporee mostruose e sconcertanti conseguite simulando l'assoluta trasparenza e continuità delle forme: donne che togliendosi gli occhiali si privano anche degli occhi; frammenti anatomici che vivono di vita propria; volti che presentano falli come nasi; teste che ruotano completamente; schiene da cui emergono visi

spaventosi; nasi, bocche, sessi, seni, orifizi che configurano, attraverso la loro combinazione orrorifica, una parvenza di figuratività umana. **La scomposizione e ricomposizione anatomica illogica e surreale del corpo richiamano le tecniche classiche del *collage* e del fotomontaggio aggiornate con le possibilità manipolatorie digitali**, esasperando in scala iperbolica i processi rappresentativi di simulazione e moltiplicazione della corporeità contemporanea.

In anni recenti l'artista approfondisce, in particolar modo, le ricerche sulla tecnologia d'animazione 3d, legandola alla metamorfosi delle forme corporee a partire da riprese filmate. *Portrait* (2014) è una serie video-fotografica che ben esemplifica tale orientamento estetico, mettendo in scena personaggi surreali e grotteschi che sembrano liquefarsi o dissolversi nella loro staticità. Il video e le fotografie ritraggono, infatti, visi che presentano simultaneamente porzioni anatomiche ritratte da prospettive multiple coesistenti. I riferimenti culturali sono la pittura di Francis Bacon e quella di Glenn Brown, così come la scultura e la fotografia dinamica futurista, ripensate tramite le potenzialità tecnologiche delle immagini di sintesi. **La sovrapposizione sincronica e deformante delle varie superfici plastiche dei volti restituisce una corporeità anomala e disturbante nata dalla contaminazione figurativa tra arti pittoriche e plastiche**, ma riletta principalmente attraverso una rinnovata cultura tecnologica che assomma immaginari mutuati dai videogiochi, dai fumetti, dalla grafica editoriale e dal web.

Il riferimento ai modi della pittura e della storia dell'arte ritorna anche nel corto *Bavure* (2018) in cui **un semplice pennello agendo sul colore anima in *morphing* un corpo umano che viene rappresentano nelle sue sezioni e lacerazioni anatomiche, ibridando l'immaginario medico-scientifico con quello artistico**. Anche nel video musicale per i Subsonica *Respirare* (2018), Sansone riutilizza la tecnica impiegata in *Portrait* ritraendo i componenti della band come se fossero dei corpi dipinti inseriti in dei "quadri animati" che richiamano, con evidenza, motivi e figurazioni tipiche del surrealismo pittorico (Magritte, Dalì, Mirò). Nel video ritroviamo le scomposizioni multiple del corpo che creano dei labirinti grafico-spaziali e i sezionamenti che dischiudono le fisicità mostrandone i sistemi circolatori e vitali interni. Le linee di forza e di costruzione del disegno, così come gli andamenti delle pennellate, esplodono graficamente e inscrivono la corporeità in un orizzonte dinamico, in continua metamorfosi e dalle conformazioni altamente spettacolari.

Nelle opere recenti sono, infine, gli stessi dispositivi di visione (digitali e analogici) ad attivare una trasformazione insistente dei corpi: lo schermo di un cellulare nel video musicale *Bottiglierotte* (2018) sempre per i Subsonica e un libro fotografico utilizzato

come *flip-book* nello spot *Soundframes* (2018). Nel primo caso un cellulare riprende la band mentre esegue il brano in studio e attraverso il *touch-screen* interviene in tempo reale sulle riprese: ingrandisce, deforma, allunga, altera lo scorrimento temporale, varia la scala prospettica, intarsia sfondi differenti, moltiplica, rovescia i corpi e gli ambienti. Nel secondo caso, invece, un *flip-book* mette in movimento statue, corpi ed edifici urbani ripresi nella città di Torino. In questi casi, **Sansone stabilisce una reciprocità biunivoca fra modificazione corporea e linguaggio digitale, legando le possibilità di alterazione delle logiche spazio-temporali delle immagini alla raffigurazione corporea**. Lo schermo diviene così una "scatola magica": la tavola mediale sulla quale fondare nuovi ordini e modelli rappresentativi della corporeità animata.

Riferimenti bibliografici

S. Buchan, a cura di, *Pervasive Animation*, Routledge, New York 2013.

T. Lamarre, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2009.

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

C. Uva; P. Wells, a cura di, *Re-Animation. L'animazione contemporanea tra cinema, televisione, videoarte, nuovi media*, «Imago. Studi di cinema e media», a. viii,n. 16, secondo semestre 2017.

S. Zielinski, *Expanded Animation: A Short Genealogyin Words and Images*, in Buchan 2013.