

a cura di Bruno Di Marino

Ha impiegato 11 anni a realizzarlo, utilizzando ben 540 litri di vernice e ottenendo così 33.000 immagini numeriche per un totale di 9 minuti. Il risultato è *Oio*, una vera e propria sinfonia di colori liquefatti, un'esplosione cromatica per la gioia degli occhi, che il cineasta del Québec Simon Goulet sta presentando da ormai un anno in giro per il mondo con un certo successo (premio Fipresci al festival di Annecy, premio della Giuria al festival di Taipei).

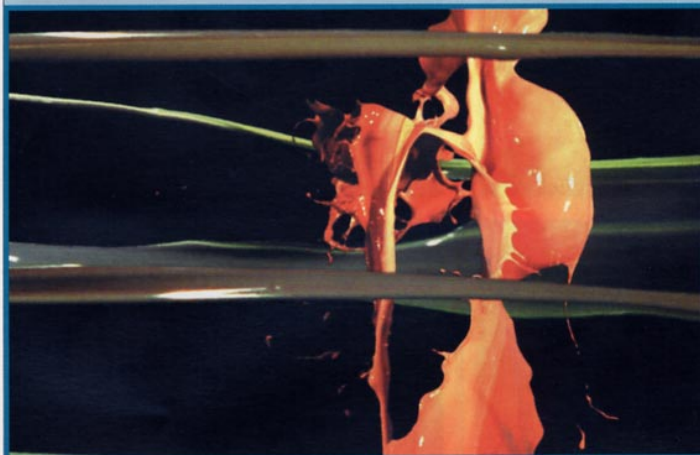
In apparenza nel vedere il film si potrebbe pensare che le immagini sono il frutto di una simulazione al computer, mentre invece le riprese di *Oio* sono state tutte realizzate dal vero. Sullo schermo si materializzano centinaia di schizzi di vernice ripresi nell'aria al *ralenti* che si sovrappongono tra loro all'infinito, dando vita a una spettacolare composizione astratta in crescendo. Ma il procedimento con cui i 56 differenti colori si spandono nello spazio, è in realtà accuratamente pianificato. A cominciare dalla macchina per lanciare la vernice: una catapulte di legno progettata dal regista e dal direttore della fotografia Denis-Noël Mostert. Le astrazioni aeree ottenute variano quindi per *texture*, forma, spessore, velocità, traiettoria. Colate più larghe si mescolano a colate più piccole, schizzi orizzontali si intrecciano a lanci verticali; i colori volteggiano nell'aria, formano onde, grumi, eruzioni, ramificazioni. *Oio* mette in scena un caos organizzato, un'anarchia profondamente simmetrica desunta dalla natura, cui in fondo il film si ispira. Natura quotidiana, ma anche cosmica: il gioco di colori ricorda un po' la creazione dell'universo, il big bang.

Goulet ha infuso già durante le riprese un certo ritmo ai getti di colore, ma è stato poi nella fase di post-produzione successiva (circa 4 mesi) che ha preso davvero forma il film. I singoli lanci di vernice, ripresi davanti al *blue screen*, sono stati sovrapposti in *compositing*, creando affascinanti e caleidoscopiche composizioni di forme e colori, molto tattili, quasi erotiche. "In effetti", osserva Goulet, "il montaggio delle immagini assomiglia molto al montaggio sonoro. Perché nel montaggio del sonoro le piste sono separate e visualizzate sullo schermo le une sopra le altre. Allo stesso modo ci sono volute 1500 piste visive separate per realizzare *Oio*". La musicalità del film - a prescindere dall'efficace colonna sonora di René Dupéré - è tutta insita nelle immagini e nell'accostamento tra le varie sequenze: in alcune sequenze il colore è una singola colata che avanza lentamente sul fondo nero, in altre è invece un turbino pirotecnico per cui i colori assomigliano a lingue di fuoco, a fiori che sbocciano, in altre ancora (realizzate con il *mirror effect*) alle macchie di Rorschach. Il finale è l'unico momento in cui l'astrazione sconfinava nel figurativo, senza però scadere nel *kitsch*; la complessa danza di colori in *progress* si tra-

Oio del cineasta canadese Simon Goulet

LA SINFONIA DELLE VERNICI

Un incantevole, breve film, paradigmatico del rapporto fra il materico e il virtuale, il pittorico e il cinemático, l'analogico e il digitale



Oio
di Simon Goulet

sforma nell'immagine di un paesaggio. Inevitabile questo accostamento per un cineasta di un Paese dove predomina incontrastata la natura.

Il sottotitolo del film "cinépeinture" non lascia dubbi sul fatto che la ricerca di Goulet si iscrive perfettamente nella storia del cinema astratto nato negli anni '10 dal desiderio degli artisti di mettere in movimento le loro composizioni. Un altro tassello importante di questa storia è rappresentato naturalmente da Norman McLaren, che per 40 anni ha diretto il dipartimento di animazione del National Film Board of Canada, istituzione che ha partecipato alla realizzazione di *Oio*. I punti di partenza iconografici di Goulet restano alcuni classici della pittura come Kandinsky e soprattutto Jackson Pollock, che il regista emula anche nella tecnica: *Oio* è una sorta di *dripping* aereo, ma ciò che ri-

mane sulla pellicola non è il momento di fissaggio del colore sulla superficie (bidimensionale), bensì la fase intermedia, il processo di mescolanza dei colori (tridimensionale). In questo senso *Oio* pone qualche problema ontologico, poiché non è un film "d'animazione" in senso classico, in quanto il movimento dei colori non è realizzato *frame by frame*; tuttavia, seppur girato in 35mm a 120, 200 e 360 fotogrammi al secondo, le 373 sequenze sono state trasferite e lavorate in video alta risoluzione con il sistema del Cineon che, di fatto, crea delle immagini virtuali intermedie. Il tutto viene poi direttamente stampato in pellicola.

Insomma *Oio* si basa comunque sull'estetica del singolo fotogramma ed è un film paradigmatico del rapporto tra materico (la vernice, la pellicola) e virtuale, tra pittorico e cinemático, tra analogico e digitale.