



con l'adesione di:



con il contributo di:



GRIGLIA DI ANALISI DEI PRODOTTI VIDEO

Maggio 2015

Iole Galbusera

DATI (VIDEO 1)

Titolo: *#imageme – un video sul sexting*

Credits: operatori camera, Francesco Luciano e Francesco Segré; montaggio video, Roberto Polimeno; design e animazioni, Francesco Trapani; animazione 3D, Beeple-crap.com; un ringraziamento speciale a The Flag; musica, "Respectyourcyberself" di Eell Shous.

Produzione: con il contributo di Fondazione Cariplo; progetto di Spazio Giovani, CREMIT, Industria Scenica; con l'adesione del Dipartimento Dipendenze dell'ASL di Monza e Brianza e dell'Ufficio Scolastico provinciale per la Lombardia.

Anno: 2014 (pubblicato su YouTube il 23 settembre, al 29 aprile ha registrato 702 visualizzazioni e 11 like)

Durata: 2'17"

TESTO	Struttura del racconto
Soggetto	Una ragazza, sola nella sua stanza, ascolta musica e chatta al cellulare, mentre si fotografa e posta su Internet prima il nuovo smalto per unghie e poi forse grazie agli smile ricevuti anche il petto senza reggiseno. Ad un concerto rap i ragazzi presenti si divertono scattando selfie e parlando

	<p>alle spalle della ragazza che riconoscono ora dalle foto: queste sono state diffuse via messaggio fino a diventare pubbliche a scuola e in famiglia. La ragazza ha già pianto il suo tremendo errore e vorrebbe rimangiarsi tutto, così smette di specchiarsi al cellulare e si abbandona all'onda della musica dal vivo con i suoi amici.</p>
Sequenza iniziale	00'00"-00'16" (scena nella stanza della ragazza)
Format	Videoclip di <i>"Respectyourcyberself"</i> del gruppo rap locale Eell Shous per ragazzi dai quattordici anni in su
Messaggio	Slogan finale, Respect your cyberself (dalla campagna del progetto Image.ME)
Codici estetici	<p>A. Sfera visiva</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prevalgono immagini ravvicinate con il quadro delle riprese spesso inclinato - Le inquadrature sono soprattutto dettagli e particolari e sono ricche di quinte di contorno e col fuoco alternato tra primi (e primissimi) e la macchina è fissa su una figura in movimento ed esegue brevi carrelli laterali andando e tornando su immagini ferme - L'ambientazione richiama l'intimità di una stanza da letto e il movimento del personaggio, di cui per altro non si vede mai il volto per intero, spesso segue quello della macchina - Colori brillanti e contrastanti - Montaggio avvolgente dal ritmo serrato, ricco di campi e controcampi <p>B. Sfera auditiva</p> <ul style="list-style-type: none"> - Voice over del gruppo rap, forse la stessa che la ragazza sta ascoltando nelle sue cuffie ma che il pubblico non può sentire - Rumori di scena insonorizzati o assenti - La canzone è il fulcro del racconto, tanto da anticiparne continuamente le azioni che si susseguono in perfetto sincrono con la musica (funzione di commento, di narrazione e configurazione ritmica)
Ordinamento narrativo	<ol style="list-style-type: none"> 1. La protagonista vive la sua vita da adolescente ai tempi del sexting con leggerezza specchiandosi continuamente nel mondo digitale 2. La situazione le sfugge completamente di mano quando alla luce del giorno pubblica una foto di sé nuda 3. Il rimedio che trova invece al buio del club è quello di riflettere sul rispetto che deve a se stessa per tornare ad essere alla pari con gli altri nella realtà
Sintonia relazionale	L'enunciatario è un osservatore discreto che non viola mai completamente la privacy della protagonista e sembra suggerire allo spettatore di fare altrettanto, eppure in alcune soggettive lo chiama ad entrare nella bolla sensoriale della ragazza per non spiarla più da fuori e cominciare a comprenderla

CONTESTO	Strategia di non-comunicazione
Sequenza centrale	00'17"-01'44" (scene nel club The Flag, segue l'animazione 3D)
Emittente	Attraverso l'animazione dei disegni tridimensionali in bianco e nero gli autori hanno voluto simulare il mondo indiretto qui evocato con uno stile grafico che ricorda molto lo scrosciare di una pioggia (di lacrime) senza fine; tale

	modo moralizzante sottolinea il legame strettissimo e pericoloso che c'è oggi tra la vita privata e quella pubblica nonché tra la rappresentazione della propria identità e l'immagine di sé che si dà agli altri di conseguenza (Paul Watzlawick diceva "Non si può non comunicare")
Ricettore	Il pubblico viene completamente proiettato nella vita di questa ragazza sconvolta da una sua frivolezza commessa in precedenza, come se non sapesse che il server avrebbe archiviato per sempre le sue foto private

CRITICA	Valutazione ex post
Sequenza finale	01'45"-02'17" (prosegue la scena del concerto rap)
Input e output	<ul style="list-style-type: none"> • La mascotte OPS fa da collante intertestuale tra la navigazione on line iniziale comparando sul desktop del pc sul letto della ragazza all'inizio, la presa di coscienza centrale nell'universo animato in 3D e il crowd surfing al concerto finale • Ad una prima analisi il messaggio di questo video è richiamato dagli slogan prodotti nelle classi dell'Einstein, dalla 2^H in particolar modo: "fermiamo il sexting, salviamo la dignità" e "meno di un secondo per inviare, una vita intera per pagare le conseguenze".
Analisi del consumo	Diffamazione e vergogna sono due topics che ricorrono già nei momenti di transizione dalle scene riprese a quelle animate (solo i disegni stilizzati chiariscono la natura sessuale delle foto postate dalla ragazza) e viceversa e sono le uniche non esplicitate dal testo del rap, particolarmente ricco nella semantica: "è un gioco di specchi in cui ti rifletti, ma se ci rifletti poi ti rispetti: su, cos'aspetti? -Respect your cyberself- Nel gioco se perdi, davvero ti perdi: non ti riprendi -Respect your cyberself- Non ci rimetti se in testa ripeti: Respect your cyberself!" recita il ritornello.
Dimensione istituzionale	Il gruppo Eell Shous ha sicuramente contribuito a raggiungere un primo obiettivo a breve termine del progetto veicolando con questa loro creazione musicale un modello educativo adeguato a favorire un processo di pianificazione strategica nel territorio di Monza e Brianza sul tema del sexting; il videoclip favorisce inoltre a lungo termine il recupero corretto del rapporto con il proprio corpo, del suo valore e delle implicazioni relazionali che questo acquista, salvando il concetto di privacy e intimità nella sfera pubblica e privata.

CONCLUSIONE /5

1) Che cosa si ricorda del video?

Le parole di "*Respectyourcyberself*" sono cucite su misura rispetto alla coerenza narrativa del testo audiovisivo e, come ogni prodotto creativo degno di nota, rivelano le pratiche giovanili nell'uso e consumo dei media più rilevanti ai fini della formazione di peer educator grazie ad una certa sintesi poetica: il mondo senza gusto, eppure dai sapori accattivanti di Internet; le reti di nylon che accolgono riti "all night long"; l'incoraggiamento degli amici a postare "roba audace" solo per ricevere in cambio un "mi piace".

2) Che cosa colpisce del video?

I disegni animati spostano l'asse di pertinenza del videoclip su un nuovo universo semantico molto più provocante e provocatorio per le forti immagini proposte, quali ad esempio la sineddoche

iniziale del seno che si sostituisce a qualunque persona o oggetto che il messaggio aereo delle foto riesce a raggiungere, oppure il silenzio imbarazzante della protagonista seduta a tavola probabilmente con i genitori incapaci di comunicare con lei, o ancora lo smembramento autolesionistico di chi preferisce i selfie all'integrità della proprio corpo.

3) **Che cosa viene rispecchiato nel video?**

Dai dati della ricerca emergeva che le ragazze sono le prime a rendere pubblico il proprio profilo di un Social Network per auto-rappresentarsi e costruire la propria identità, spesso e volentieri senza credere di potersene pentire un giorno; almeno la protagonista del video riesce infine ad emanciparsi da questo suo comportamento controproducente e ad affacciarsi dalla finestra dello schermo con le mani protese “per uscire davvero, insieme all'aria aperta”.

Per ulteriori informazioni: <http://www.imageME.it>