

Oltre lo spazio e il tempo.

Regie e pratiche del pianosequenza nel videomusicale contemporaneo

Giacomo Ravesi

All'interno delle storie e delle teorie del cinema, il pianosequenza rappresenta uno dei motivi stilistici e concettuali di massima riflessione etica ed estetica. Valorizzato tanto dalle teorie di orientamento realistico, quanto da quelle formalistiche, la pratica del pianosequenza simboleggia l'espressione paradigmatica di una tensione autoriale che si confronta con l'evoluzione delle forme della messa in scena e dei suoi dettami tecnologici. In particolar modo in epoca contemporanea le possibilità espressive consentite dalle arti elettroniche prima, e dal digitale poi, hanno riconfigurato le logiche rappresentative del pianosequenza: variamente negato, ricostruito, alterato.

Di grande interesse sono le argomentazioni avanzate da Lutz Koepnick in *The Long Take. Art Cinema and the Wondrous*¹. L'autore riconsidera il denso substrato teorico legato al concetto di *long take* ma lo aggiorna alla luce delle acquisizioni tecnologiche ed estetiche della contemporaneità, eleggendo la nozione di «meraviglioso» a propria forma emblematica. Lo studio cerca una convergenza fra cineasti e artisti visivi che interpretano il *long take* come nuova pratica percettiva che riconfigura la dimensione del dispositivo audiovisivo, le pratiche spettatoriali ed espositive. Analizzando opere di cineasti come Béla Tarr, Abbas Kiarostami, Apichatpong Weerasethekul, Tsai Ming-liang, Michael Haneke e videoartisti quali Tacita Dean, Sophie Calle, lo studioso si concentra sul potere incantatore e rivelatorio dell'immagine audiovisiva focalizzando il suo interesse proprio sul ri-orientamento spaziale e temporale che il pianosequenza opera nell'estetica contemporanea valorizzando i transiti fra le immagini, intesi sia come ambienti mediali di fruizione, sia come eterogeneità di forme registiche: dallo *slow cinema* alla videoarte più spettacolare.

Long takes today play a central role in moving film beyond its traditional medium and institutional setup and redefine it as a feature of the perceiving body in motion. [...] The long take breaks the mindless logic of 24/7, not merely by decelerating time but also by setting a stage on which we can retrain our attentional dynamics to encounter something unseen, unheard, or forgotten with passion and without fear-and thereby to witness no less than a rupture in the very fabric of self-managed time. [...] Long takes today invite us to sleep with our eyes wide open and inhabit screenscapes *as if* we were navigating the world of our dreams like a resilient wrinkle of time amid the fabrics of contemporary task management².

¹ L. Koepnick, *The Long Take. Art Cinema and the Wondrous*, University of Minnesota, Minneapolis 2017. Sull'argomento cfr. anche *The Long Take. Critical Approaches*, a cura di J. Gibbs, D. Pye, Palgrave Macmillan, Londra 2017, in particolare il saggio L. Purse, *Working Space: Gravity (Alfonso Cuarón 2013) and the Digital Long Take*, pp. 221-237.

² L. Koepnick, *The Long Take*, cit., p. 246 e p. 251.

In un saggio recente Vito Zagarrìo giunge persino a impiegare la metafora visuale e concettuale del «labirinto» per descrivere l'uso del pianosequenza nel cinema italiano contemporaneo³. Allo stesso modo Giacomo Tagliani svolge una rilevante riflessione teorica riconsiderando il regime di «credenza» attivato nelle forme contemporanee di montaggio e di ripresa in continuità⁴. È così che anche nell'ambito del videomusicale il pianosequenza raffigura una modalità stilistica abituale e rivitalizzata, che oltrepassa l'ideologica continuità e conformità riproduttiva dello spazio-tempo, per introdurre lo spettatore in un universo spaziale caleidoscopico, prospettivamente complesso e temporalmente incongruo. Proverò a illustrare alcune tendenze e orientamenti peculiari e rappresentativi di impiego del pianosequenza nel videomusicale contemporaneo, distinguendo tre grandi direzioni di ricerca che coinvolgono l'ambito *narrativo*, *performativo* e *teorico-concettuale* e che sono anche le tipologie caratteristiche di classificazione della forma videomusicale nel suo complesso.

La dimensione narrativa

Spesso impiegata come trovata e sfida stilistica da parte del regista, il pianosequenza nel videomusicale riscrive le formule narrative consolidate, prediligendo un racconto *multi-strand*, segmentato e non lineare.

Uno degli esempi più ricorrenti di uso narrativo del pianosequenza è legato all'esplorazione di uno spazio prestabilito, spesso un condominio in cui poter sviluppare diverse linee narrative simultaneamente e mantenendo una continuità temporale. È il caso di *Sparks* (2003, per il gruppo norvegese Røyksopp) di Thomas Hilland, in cui una macchina da presa totalmente libera e agile arriva dall'alto e si introduce nelle varie abitazioni svelando un'umanità silenziosa e dimessa. Chiaramente la continuità è fittizia e realizzata mediante delle transizioni digitali che uniscono spazi e riprese contigue ma separate, illudendo lo spettatore di una trasparenza apparente, secondo formule e procedure ampiamente testate dal cinema d'autore alla New Hollywood, dalle arti elettroniche alla computer grafica. Di grande fascinazione drammaturgica è anche *Cry Like a Ghost* (2013, Passion Pit) realizzato dal duo californiano Daniels (Daniel Kwan e Daniel Scheinert). Il video narra le vicissitudini di una ragazza divisa sentimentalmente fra tre uomini che schematicamente sembrano incarnare differenti umoralità e caratterialità (il sensibile, il duro, il timido). La continuità della ripresa si fonda su una messa in scena altamente suggestiva che assomma una recitazione densa e coreografica che si basa su un alto potere simbolico del corpo e del gesto, un'unità spazio-temporale che tramite effetti di *morphing*, *ralenti* e *reverse* condensa azioni, spazi e tempi eterogenei divisi fra passato e presente: l'immagine come «cristallo del tempo, rifrazione e reciprocità di reale e virtuale»⁵ come direbbe Gilles Deleuze.

Gioca invece in maniera eccentrica con la narrazione e l'attenzione percettiva dello spettatore *La mouche* (2000, Cassius) di Roman Coppola

³ V. Zagarrìo, *Labirinti. Il piano sequenza nel cinema italiano contemporaneo*, in *Cinema e identità italiana*, a cura di S. Parigi, C. Uva, V. Zagarrìo, Roma Tre Press, Roma 2019, pp. 165-177.

⁴ G. Tagliani, *Estetiche del montaggio e regimi di credenza*, in "FataMorgana", n. 33, pp. 193-209.

⁵ G. Deleuze, *Cinema 2. L'immagine-tempo*, tr. it., Ubulibri, Milano 1984.

attraverso la scomposizione dello schermo in nove riquadri che riproducono altrettanti pianisequenza, simulando le registrazioni delle camere di videosorveglianza. In questo caso il regista lavora sull'unità di spazio e di tempo, facendo tuttavia esplodere il racconto e rendendolo inintelligibile per il fruitore se non mediante visioni ripetute.

Questo lavoro omaggia in maniera dichiarata un'opera fondamentale delle arti sperimentali come *Nuovo libro* (*Nowa książka*, 1975) dell'artista polacco Zbigniew Rybczynski, in cui la scomposizione dell'inquadratura cinematografica in nove "finestre" obbliga lo spettatore a ripensare completamente i modi di "lettura" della messa in scena audiovisiva e dello spazio-tempo. Fin dal titolo l'artista polacco indica un'inedita concezione del testo e della sua fruizione, che oltrepassa le tradizionali categorie estetiche di causalità, linearità e consequenzialità narrativa e propone un superamento della stessa nozione di montaggio in favore di una coesistenza dei punti di vista. Anche se il supporto è ancora cinematografico (pellicola 35mm), *Nuovo libro* si rivela essere, da un punto di vista estetico e concettuale, un'opera già completamente digitale.

È proprio all'estetica del regista polacco che si ricollega in maniera esplicita uno dei più rilevanti registi di videomusicali di tutti i tempi: Michel Gondry. Come nella regia cinematografica, infatti, la scelta di realizzare un intero videomusicale ricorrendo a una sola inquadratura dichiara una manifesta propensione metalinguistica, che in molti videoclip esalta un concetto di autorialità e riconoscibilità espressiva. È il caso di autori come, per l'appunto, Michel Gondry, Spike Jonze, Gaetano Morbioli e gli Ok Go, che interpretano il pianosequenza come stilema caratteristico delle loro consuetudini registiche e visuali. Sotto l'aspetto narrativo, Gondry raggiunge il suo apice di sperimentazione in *Sugar Water* (1996) per i *Cibo Matto* in cui orchestra un doppio pianosequenza speculare e palindromo. Combinando *split-screen* e *reverse*, il clip segue le due cantanti giapponesi durante una giornata e ne intreccia le vicende, portandole a incontrarsi tramite un incidente stradale. La già complessa combinazione delle vicende è inoltre ulteriormente alterata e contorta, poiché uno dei riquadri riproduce le azioni nel verso contrario, incrociandone il senso e le protagoniste al momento dello scontro. Come osserva Bruno Di Marino, «*Sugar Water* è forse il video più significativo dell'estetica gondriana. [...] La reversibilità degli accadimenti, dentro e fuori la sequenza, la duplicabilità e la possibilità di associare all'infinito i gesti quotidiani, rappresentano il massimo grado di riflessione sul racconto»⁶.

La dimensione performativa

Gondry è anche uno dei massimi sperimentatori nei suoi clip della dimensione *performativa*, dal momento che esaspera in maniera iperbolica le forme coreografiche della relazione fra corpi, scenografie e danza abbandonando, più o meno rilevantemente, la componente narrativa.

Let Forever Be (1999, The Chemical Brothers) è uno dei video più emblematici e imitati di tale tendenza e racconta la giornata di una ragazza

⁶ B. Di Marino, *Segni sogni suoni. Quarant'anni di videoclip da David Bowie a Lady Gaga*, Meltemi, Milano 2018, p. 257.

introdotta in un universo danzante e caleidoscopico. Al pianosequenza si uniscono l'impiego di effetti di *feedback*, *morphing*, comparse, sagome fotografiche, scenografie multiple ricostruite in studio. L'idea complessiva è quella di comporre un immaginario composito fondato sulle illusioni ottiche, sui paradossi spaziali e sui rovesciamenti prospettici, che sembrano alludere tanto alle opere di Escher, quanto ai musical di Busby Berkeley.

Nella ricerca di Gondry *Let Forever Be* rappresenta l'emblema del video performativo nella forma video-elettronica, mentre *Come Into My World* (2002) per la *pop* star australiana Kylie Minogue, ne estende le sperimentazioni in era digitale realizzando una pervasiva e dinamica coreografia urbana. Il video si compone di un pianosequenza che segue il movimento circolare della cantante, la quale per quattro volte percorre lo stesso spazio urbano. Ogni volta che la Minogue torna al punto di partenza incontra un suo clone e anche gli stessi abitanti che fanno da sfondo alla camminata si moltiplicano a loro volta.

Come osserva Alberto Negri:

Di fronte ai testi del cinema postmoderno si ha l'impressione di immergersi in un fitto lavoro di incastro, di raddoppi, di cerchi concentrici che si sovrappongono e si annullano, dove un'immagine diventa il riflesso di un'altra immagine che a sua volta rinvia a un'altra ancora. Si afferma in questi testi il linguaggio della vetrina; il potere di persuasione viene affidato alla cornice⁷.

In questo video, Gondry esprime al massimo le potenzialità del *motion control*: un costoso e sofisticato sistema computerizzato di ripresa che, riuscendo a programmare movimenti sempre perfettamente uguali della camera, consente sovrapposizioni multiple nello stesso quadro e anche la possibilità di riprodurre più volte la presenza dello stesso soggetto. Attraverso la pratica del *compositing* digitale, Gondry compone uno spazio metropolitano sincronico, dove convivono simultaneamente persone e tempi differenti. Il quartiere diventa una superficie grafica e geometrica, che recupera la concezione spaziale del cinema d'animazione, dove l'immagine si costruisce attraverso la sovrapposizione di *layer* grafici differenti.

In Italia sperimenta la stessa tecnologia *Pensandoti* (Samuele Bersani, 2004) di Gaetano Morbioli, che supera ogni logica spazio-temporale, compenetrando vicendevolmente spazi e tempi differenti in un unico piano sequenza. Ciò che viene animato è un universo fluido e onirico che nega le regole gravitazionali e attraverso il *motion control* riproduce più volte nello stesso *frame* il cantante.

Gli Ok Go sono un gruppo *alternative rock* di Chicago che dalla seconda metà degli anni Duemila realizza numerosi video in pianosequenza in cui gli stessi musicisti si cimentano in vere e proprie performance fisiche e gare di abilità coadiuvati da macchinari e dispositivi di diversa natura impiegati in maniera eccentrica e ironica al fine di ottenere dei sorprendenti risultati di messa in scena. Uno di questi è *The Writing's on the Wall* (2014, Ok Go) dove la band armata di videocamera si auto-riprende aggirandosi in un enorme teatro di posa con decine di macchine ottico-prospettiche, che variano la

⁷ A. Negri, *Ludici disincanti. Forme e strategie del cinema postmoderno*, Bulzoni, Roma 1996, p. 66.

composizione grafica della rappresentazione in base al movimento e al posizionamento del fruitore.

Nei video degli Ok Go la performance perde i tratti di armonia e compostezza coreografica così come il pianosequenza dimentica la sua raffinatezza stilistica per divenire unicamente attrazione scenica, congegno agonistico-spettacolare, concepito e realizzato per una futura visione e condivisione virale e social.

La dimensione teorico-concettuale

Infine, la dimensione *teorico-concettuale* inabissa lo sguardo in un ipnotico scenario iperrealistico, illusionistico e spesso perturbante. Nel 1987 Zbigniew Rybczynski realizza uno speciale *music video* di *Imagine*, voluto da Yoko Ono per la celebre canzone del compagno morto, John Lennon. Per l'occasione il regista riduce New York – la metropoli per eccellenza della verticalità – ad uno *nastro* elettronico orizzontale: uno *skyline* in *chroma-key*. Il video è composto, infatti, da un lunghissimo carrello laterale che, da sinistra a destra, segue alcuni personaggi attraversare diverse stanze comunicanti con vista su New York. Le porte si aprono e fanno passare i protagonisti per i diversi stati della loro esistenza: dall'infanzia all'età adulta. Realizzato attraverso un ininterrotto piano-sequenza virtuale – visto che la stanza è sempre la stessa e i vari ambienti osservati in sezione sono legati da tendine elettroniche montate in *scrolling* – l'opera realizza l'eccezionalità pasoliniana della corrispondenza tra pianosequenza e vita⁸ e contemporaneamente, manifesta l'idea di uno spazio-tempo fluido e continuo.

Se per *Imagine* è congeniale citare le osservazioni pasoliniane sul pianosequenza per *Imitation of Life* (2001, R.E.M.) diretto da Garth Jennings è invece significativo richiamare le teorie baziniane sul montaggio proibito. Come è noto, per il teorico francese «quando l'essenziale di un avvenimento dipende da una presenza simultanea di due o più fattori dell'azione, il montaggio è proibito»⁹. Viceversa, in *Imitation of Life* l'inquadratura unica, fissa e prolungata è impiegata proprio come pratica attrazionale che amplifica ed estende i paradossi teorici e percettivi. Il video descrive alcune situazioni bizzarre e provocatorie accadute durante un party allestito accanto a un laghetto artificiale. La tecnica principale utilizzata è quella del *pan* e *scan* che produce un *virtual zoom* nervoso e ossessivo, ingrandendo, di volta in volta, porzioni di spazio diverse. Mediante un corposo lavoro di post-produzione digitale che ricostruisce la scena filmata combinando in *compositing* in una sola inquadratura numerose riprese realizzate da angolazioni differenti, *Imitation of Life* esaspera illusoriamente la trasparenza riproduttiva della profondità di campo e del montaggio proibito baziniano ma la raggiunge attraverso un imponente processo di ipermediazione.

Un complesso rapporto di dipendenza fra trasparenza e ipermediazione è al centro anche del music video *Star Guitar* (2002) diretto da Gondry insieme al fratello Twist per il gruppo inglese di musica elettronica The Chemical Brothers, combinando immagini videoregistrate con altre create al computer.

⁸ Cfr. P. P. Pasolini, *Osservazioni sul piano-sequenza* in Id., *Empirismo eretico*, Garzanti, Milano 2000.

⁹ A. Bazin, *Montaggio proibito*, in Id., *Che cos'è il cinema?*, tr.it., Garzanti, Milano 1999, p. 72.

In apparenza il video sembra essere un pianosequenza effettuato dal finestrino di un treno in movimento. Nel corso della visione ci si accorge, però, che ogni elemento del paesaggio esterno passa davanti al finestrino più volte e in sincronia con le strumentazioni e gli elementi ritmici del brano.

Il risultato finale è un'operazione di assoluta astrazione: le immagini – come i suoni della musica elettronica – diventano forme campionate e campionabili, che si possono creare e riprodurre all'infinito. Così nel video la città diviene un'entità autoreferenziale e simulata, che si produce e autoriproduce continuamente tra simulacro e referenzialità analogica. «Grazie a questa ambivalenza fra reale e fittizio, tra verosimile e artificiale, Gondry riesce a superare i limiti spazio-temporali e a creare dei non-luoghi artificiali, ricostruiti attraverso la tecnologia, che sembrano proiezioni mentali, sogni, ma soprattutto ricordi»¹⁰. Il paesaggio al di là del vetro diventa per lo spettatore un *loop* visivo, ipnotico e seducente, che anticipa – anche se ancora in forma monocanale – le pratiche dell'estetica del *Live media* e del *VJ'ing*.

Di conseguenza è chiaro che il pianosequenza nell'ambito del videomusicale contemporaneo ingigantisce le problematiche esistenti fra trasparenza rappresentativa e mediazione schermica. È così, per esempio, che il videoclip *Evil Twin* (2011, Modeselektor feat. Otto von Schirach) del collettivo francofono Dent de Cuir realizza un pianosequenza insolito ed eccessivo filmando esclusivamente lo schermo di un computer (*desktop film*), sul quale si agitano differenti finestre informatiche che scompongono e riproducono le azioni demenziali di due performer travestiti da scimmie. Se da un punto di vista drammaturgico il video configura una lotta intorno al motivo del doppio, da un punto di vista metaforico esso rappresenta un punto di approdo che ben riassume le tensioni grafiche e concettuali fra la trasparenza e l'ipermediazione insite nelle formulazioni contemporanee del pianosequenza.

La pratica del pianosequenza emblemizza, del resto, la natura ontologicamente ibrida e cross-mediale del videoclip, scissa tra istanze promozionali e prerogative artistiche. Nel videomusicale la stessa dimensione tecnologica potenzia una fluidità interdisciplinare e intermediale che, se da un lato perpetua una logica convergente e sincretica del sistema dei media e delle arti contemporanee, dall'altro ne assembla i processi tecnologici in un'ottica di trasparenza e ipermediazione. I videomusicali considerati uniscono, infatti, la prassi del pianosequenza con un gran numero di stilemi grafici e informatici (*morphing, compositing, time-lapse, computer grafica*), spesso abbinati a una specifica riflessione iconica sul corpo umano e sulla funzione dello schermo. Dispositivi ottici, monitor, multi-proiezioni, fisicità mutevoli e transumane affollano e attraversano gli ambienti dei video, innescando un senso spettacolare e scenografico della messa in scena. All'interno delle pratiche registiche del XXI secolo, pertanto, la regia nel video musicale contemporaneo opera in una dimensione sperimentale ed eccentrica, che, a partire da forme consolidate e storicizzate, attiva nuove forme di autorialità e rilancia gli sconfinamenti disciplinari fra le arti dello spettacolo.

¹⁰ A. Amaducci, S. Arcagni, *Music Video*, Kaplan, Torino 2007, p. 152.