

Quando l'immagine si fa ambiente:
il piano sequenza come figura immersiva?
Luca Acquarelli

La recente democratizzazione dei cosiddetti caschi di realtà virtuale ha dato un rinnovato impulso agli studi sull'effetto di immersività all'interno della teoria delle immagini. Questa rinnovata centralità dell'ampio spettro di esperienze estetiche che vanno sotto il nome di "realtà virtuale" diventa il pretesto per interrogarsi sul tema dell'immersività ripercorrendo tradizioni pittoriche, filmiche o mediatiche in senso più ampio.

Seguendo questa linea epistemologica, il mio articolo nasce dalla constatazione che i film a 360 gradi e, in generale, le animazioni in realtà virtuale fanno un uso conclamato della scena continua, utilizzando raramente i tagli di montaggio. Questa evidenza è all'origine dell'interrogativo più ampio sul considerare o meno il piano sequenza come una figura immersiva. Una questione che pone da subito una serie di problemi teorici riguardanti l'assimilazione di qualsiasi scena si prolunghi per una certa durata senza tagli di montaggio al piano sequenza, elemento del linguaggio cinematografico con una precisa tradizione. Quest'ultimo, infatti, inteso in senso ampio, fa parte della grammatica del cinema fin dalle sue origini se si considera che le prime operazioni di montaggio vennero inserite solo a qualche anno di distanza dall'invenzione dei fratelli Lumière. Nel corso della storia del cinema, il piano sequenza ha visto, periodi di gloria, ad esempio nei film hollywoodiani degli anni '40, spinti dalle eccezionali innovazioni di un regista come Orson Welles, o in alcuni esiti più intimisti del neorealismo italiano e della *nouvelle vague* francese. Recentemente, grazie anche ai nuovi virtuosismi resi possibili dalle tecniche digitali, il piano sequenza si è nuovamente affermato come strategia estetica e narrativa: si pensi al recente *Gravity* di Alfonso Cuarón o all'emblematico *Arca russa* di Aleksandr Sokurov, un lungometraggio costituito da un'unica sequenza. Un ritorno che non sembra tanto estraneo alla parallela diffusione delle narrazioni in realtà virtuale: non è infatti secondario che uno dei registi che negli ultimi anni ha fatto del piano sequenza uno dei suoi riconoscibili marchi di fabbrica (si vedano ad esempio i film *Birdman* o *The Revenant*) – il messicano Alejandro González Iñárritu – sia approdato alla sperimentazione della narrazione in un'esperienza di realtà virtuale: quella inclusa nel percorso installativo di *Carne y Arena*¹.

Allo stesso tempo, il piano sequenza è stato visto spesso come l'elemento che provoca un rallentamento della narrazione e un abbassamento dell'attenzione da parte dello spettatore, assumendo a simbolo del film d'autore che si differenzia dalla produzione più commerciale. Generalmente, dunque, un abbassamento del tono spettacolare dell'opera cinematografica, e, dunque, probabilmente di una certa immersività. Questi primi elementi ci fanno dubitare di una vera e propria specificità del piano sequenza, riducendolo a un elemento della grammatica cinematografica i cui effetti di senso sono ricontestualizzati dalle estetiche, dagli effet-

ti patemici che in qualche modo lo catturano. In questo articolo ci limiteremo a studiare alcune ipotesi di una possibile relazione tra piano sequenza e immersività, restando nel perimetro dell'arte cinematografica e rimandando a studi successivi la sua "operatività" immersiva nel caso dell'ampio spettro delle esperienze di cinema a 360 gradi e della realtà virtuale.

1. *Tensione partecipativa e identificazione*

Come noto, la formula "piano sequenza" è stata individuata da André Bazin nel suo libro su Orson Welles, in particolare prendendo spunto da due "classici" del regista, *Citizen Kane* e *The Magnificent Ambersons*. All'interno della sua teoria più ampia sul realismo, lo studioso francese sottolinea diversi aspetti di questo elemento della grammatica cinematografica. Facendo riferimento a una scena precisa di *The Magnificent Ambersons*², Bazin, attraverso una metafora elettrica, definisce l'effetto della durata della sequenza come il caricamento di un «condensatore». Se preservata da ogni possibile contatto parassita con altri elementi – ovvero il montaggio tradizionale che era visto come una perdita di efficacia, una mutilazione delle virtualità spettacolari dell'immagine –, la sequenza continua potrà raggiungere il giusto «voltaggio drammatico» che innescherà la scintilla verso la quale tutta l'azione è tesa (Bazin 2018: 2611). Questa idea viene ripresa successivamente con una metafora idraulica, come accumulazione della pressione fino all'esplosione della scena. Per Bazin, questa dinamica non può essere resa che attraverso il piano sequenza, elemento formale che non solo intensifica la carica drammatica, ma priva lo spettatore degli indizi visivi – dati dagli effetti di montaggio – del progressivo aumento dell'intensità drammatica: le forze plastiche e narrative circolano liberamente all'interno della sequenza senza che altri elementi vengano a dirigerle. Questo "caricamento" della scena determina «ce charme lourd qui nous contraint de participer intimement à l'action» (*Ibid*). Un esempio emblematico di tale processo è la tensione che avvolge progressivamente *The Rope* di Alfred Hitchcock, un film che crea l'effetto di un unico lungo piano sequenza, anche se in realtà, dato il limite fisico della bobina di pellicola, esso risulta costituito da dieci lunghe scene montate in modo da non rendere percepibili i tagli. Anche se tale tensione è chiaramente intensificata dal fatto che lo spettatore è il solo testimone dell'omicidio perpetrato dai due studenti, e dal fatto che il cadavere sia nascosto nel baule collocato nel mezzo del soggiorno dove si svolgerà il ricevimento, la continuità della scena innerva il film di un'energia specifica. Potremmo chiederci dunque se tale «partecipazione intima all'azione» a cui fa riferimento Bazin corrisponda ad una figura dell'immersività. Se è difficile dare una definizione dell'effetto di immersività, in qualche modo l'idea di compartecipazione intima all'azione rappresentata nella sequenza può indirizzarci in questo senso. Vero è che nella stessa direzione si posiziona un altro tema affine all'immersione, e che più in generale riguarda i meccanismi di attenzione dello spettatore: il grado di identificazione. L'identificazione con un personaggio della trama del racconto cinematografico o di animazione (ma in fondo anche di quello letterario), il potersi mettere nei suoi panni, o assegnarsi un ruolo all'interno di una situazione, è infatti una di quelle che potremmo definire più direttamente come "figure" dell'immersione. Come è noto, l'identificazione primaria cinematografica è quella che fa aderire lo spettatore alla visione della camera, mentre l'identificazione se-

condaria, più diegetica, attiva la sensazione di essere al posto di un personaggio della storia. Il caso più evidente di tale identificazione è la visione in soggettiva, dove la camera, attraverso uno scarto enunciazionale, viene a coincidere con lo sguardo del personaggio visto nell'inquadratura immediatamente precedente. Il film assegna un ruolo narrativo allo spettatore attraverso un processo identificativo che crea simpatia per un certo personaggio inserito in una determinata situazione, indipendentemente dalle sue qualità morali. Più ampiamente possiamo pensare all'identificazione diegetica come ad una dimensione legata all'effetto di soggetto creato dalle narrazioni, un effetto che entra in risonanza allo stesso tempo con questioni enunciative e fenomenologiche.

Il tema dell'identificazione è molto ampio e non è questa la sede per riprenderne la complessità, ciononostante potremmo dire che il piano sequenza costituisce potenzialmente una figura dell'identificazione perché instaura una temporalità, in cui il tempo dello spettatore coincide con il tempo della rappresentazione. Allo stesso tempo, visto il suo ridotto potere di focalizzazione, il piano sequenza potrebbe sospendere il processo di identificazione, proprio perché quest'ultima corrisponde ad un contratto enunciativo nel quale lo spettatore è più esplicitamente eterodiretto dalla narrazione, dagli effetti di montaggio ecc.

La corrispondenza temporale fra il tempo della narrazione e quello dello spettatore è in effetti l'unico elemento che per il momento possiamo definire come caratteristico del piano sequenza, visto che al suo interno si possono determinare numerose estetiche differenti con effetti di senso vari o addirittura contrari.

2. *L'immagine si fa ambiente: la profondità di campo*

Se torniamo alla sequenza del film di Welles evocata da Bazin, il dato più importante sembra essere quello della fissità della camera durante tutta la scena³, la cui durata supera i 4 minuti. Tale fissità avvicina l'immagine in movimento all'immagine fissa: l'inquadratura è piena di oggetti da cucina e il primo piano è occupato da bricchi, vasi, vassoi, piatti e teiere, insieme di elementi che ricorda direttamente le disposizioni degli oggetti di una natura morta, una *still life* (Fig. 1). Questo



Fig. 1 - Frame da
*The Magnificent
Ambersons*.

riferimento pittorico contribuisce alla staticità della scena, dove l'azione svolta durante il dialogo si riduce al mangiare quasi compulsivo e infantile di George, in opposizione ai gesti della nervosità pacata di Fanny. D'altra parte, come succedeva nelle pitture con nature morte accessorie, il primo piano con oggetti si costituisce come barriera, ma anche come invito alla porosità fra spazio dell'immagine e spazio dello spettatore.

Questa fissità pittorica, che invita lo spettatore a percorrere con lo sguardo tutti i dettagli dell'inquadratura, contribuisce alla sospensione del ritmo del film, accompagnando l'effetto di crescita del "voltaggio" interno dell'immagine. Nel piano sequenza lo spettatore è infatti esposto all'attesa crescente del taglio di montaggio, e mentre lo aspetta egli è confrontato, prima ancora che al tempo narrativo, al tempo del cinema e al suo proprio tempo. Effettivamente, analizzando la scena di apertura di *The Turin Horse* di Bela Tarr (un film su cui ritorneremo e che fa ampio uso di scene prolungate), è stato notato come il piano sequenza rimandi «la percezione dello spettatore su se stesso in modo da far[gli] sentire il senso del [suo] stesso vedere» (Koeppnick 2017: 12). Il piano sequenza sembra dunque offrire un luogo dove si opera lo sdoppiamento dell'effetto soggetto, da una parte quello che assegna il ruolo attanziale allo spettatore, dall'altra quello che assiste al processo di adesione a tale ruolo. Sebbene questo sdoppiamento sia soggiacente ad ogni esperienza di visione, l'inquadratura corta sembra non dare il tempo al suo pieno manifestarsi, come se, ad ogni taglio di montaggio, chi guarda fosse riconsolidato nel suo ruolo di spettatore. Questo sdoppiamento potrebbe essere pensato come un effetto distanziante, ma in realtà è da concepire come il luogo della piena vivibilità dello spazio dell'immagine. Nella durata del piano sequenza l'immagine si fa ambiente percorribile e in questa percorribilità si individua la possibilità di una figura dell'immersione.

Questa scrutabilità dell'immagine non è però solamente dovuta al piano sequenza. L'inquadratura si allarga a zone che, tipicamente, in un interno, venivano tenute fuori campo, facendo entrare nella scena anche il soffitto: allargamento della cornice non nuovo alla cinematografia di Orson Welles e che aveva già trovato ampio spazio in *Citizen Kane*. Questo elemento si unisce a quello che Bazin chiama «montaggio in profondità di campo»: l'immagine si offre interamente a fuoco, grazie alle focali corte utilizzate dal regista, e lo sguardo dello spettatore può vagare senza impedimenti in tutto lo spazio scenico. Il gioco fra ombre e luci, zone illuminate e in penombra, oggetti in controluce o illuminati frontalmente determina uno spazio che induce all'esplorazione, come in una stanza delle meraviglie. Da notare che il piano sequenza è teorizzato da Bazin insieme alla profondità di campo, sancendo, almeno in questo contesto, la loro inscindibilità: si tratta effettivamente di un doppio allungamento dell'inquadratura, nel tempo e nello spazio.

Gilles Deleuze, dal canto suo, sottolinea la rottura epocale segnata dalla profondità di campo di Welles, rispetto alla stessa tecnica caratterizzata dalla giustapposizione di piani paralleli nell'immagine. In Welles invece tutti piani sono attraversati da una diagonale o da un varco che fanno comunicare fra loro elementi appartenenti a piani distinti. Il filosofo francese paragona tale mutazione all'opposizione formale che lo storico dell'arte Heinrich Wölfflin teorizzava in pittura fra visione classica – o stile lineare – dove appunto i piani sono nettamente riconoscibili, e visione barocca - o stile pittorico - dove il quadro si percepisce in un solo respiro, dandosi come una massa unitaria, in cui i piani si confondono e si attraversano

reciprocamente. Il trattamento dello spazio si fa dunque anche una questione di temporalizzazione, in pittura come nel cinema.

Citizen Kane è, tra tutti i film di Welles, quello in cui queste caratteristiche appaiono più evidenti: a titolo di esempio qui le prendiamo in considerazione una prima volta (Fig. 2) in una scena corta, agli inizi dell'impresa di Kane come direttore del giornale che poi lo sosterrà nella campagna elettorale; una seconda (Fig. 3) in uno dei momenti narrativi cruciali del film, quando Kane annuncia al suo fedele collaboratore e amico che è licenziato. Come direbbe Wölfflin, nello stile pittorico, a differenza di quello lineare che si sviluppa per piani distinti e paralleli alla superficie del cubo scenografico, l'immagine si sviluppa in profondità tagliando i piani grazie alle figure in diagonale, costringendo lo spettatore ad "entrare nel quadro". In un certo senso, dunque, l'immagine si fa ambiente percorribile. La differenza tra i due fotogrammi è allora nella durata della scena da cui sono tratti. Nella prima, lo spettatore fatica a trovare un centro di attenzione e percorre rapidamente la scena con uno sguardo circolare, imitando il movimento del collega di Kane che gira intorno alla colonna centrale. Il taglio di montaggio arriva solo dopo una decina di secondi, a rimandare l'adattabilità dello sguardo all'immagine, nel suo vagare alla ricerca di un punto di gravità. Il secondo fotogramma è invece inserito in una scena che dura quaranta secondi, un tempo che permette allo spettatore di adattarsi ai vari punti di attenzione dell'"ambiente", e di poter guardare l'inquadratura cinematografica alla stregua di un dipinto.

Nella differenziazione fra stile lineare e stile pittorico, Wölfflin attribuisce un'importanza particolare alle innovazioni apportate da Tintoretto, insistendo sul pittore veneziano come colui che ha distrutto più di altri i principi "classici" della rappresentazione per piani, anticipando nella pittura manierista le innovazioni spaziali di El Greco o di pittori più espressamente barocchi come Rubens. L'effetto di penetrazione e di profondità si sostituisce in Tintoretto alla giustapposizione dei piani paralleli: il primo piano e lo sfondo comunicano attraverso il movimento dei personaggi che seguono sovente delle linee diagonali. La profondità può anche svilupparsi attraverso un effetto spinto di prospettiva, ma l'ambiente si percepisce in maniera unitaria, come una massa. Forzando un po' la compa-



Fig. 2 - Frame da *Citizen Kane*.



Fig. 3 - Frame da *Citizen Kane*.



Fig. 4 - Tintoretto, *Ritrovamento del corpo di San Marco*, 1562, olio su tela, Pinacoteca di Brera, Milano.

razione, possiamo mettere a confronto il fotogramma di Welles (Fig. 3) proprio con un'opera del Tintoretto, il *Ritrovamento del corpo di San Marco* (Fig. 4), citando le parole di Giulio Carlo Argan (1972: 193-194) a proposito del quadro: «L'annullamento della proporzionalità è evidente nel rapido passaggio dalle figure grandissime dei primi piani a quelle piccolissime degli ultimi, ridotte allo scintillio sommesso di qualche grumo o filamento di luce. [...] Il ritmo del movimento della luce è infatti quasi sempre accompagnato dallo svuotarsi dello spazio, ed è proprio questo vuoto che attira lo spettatore dentro il quadro, come nel risucchio di un gorgo, e lo coinvolge nel ritmo». Questo effetto di attrazione, di «risucchio» può effettivamente indicare una figura dell'immersività, che va dunque pensata come un ritmo spazio-temporale.

La maggiore libertà che ha a disposizione il pittore rispetto al cineasta permette al Tintoretto non solo di «annullare la proporzionalità», ma di aggettare le masse dei soggetti al di fuori del quadro stesso, non tanto con un gioco di *trompe-l'œil* ma come tensione tra il vuoto ambientale del dipinto e le spinte vettoriali che sembrano animarsi dall'interno all'esterno di esso. Lo spettatore è risucchiato da questo doppio movimento, sperimentando il suo sguardo sui centri instabili dell'immagine, destabilizzati ulteriormente dai contrasti fra le zone di luce e le zone in ombra. Nel breve piano sequenza di Welles sembra installarsi, anche se con meno forza, la stessa logica.

È evidente come l'effetto di gravitazione dell'immagine possa essere più o meno «attraente»: può essere infatti sfruttato sia per creare spettacolari effetti di immersione, sia per generare una resistenza dello spettatore a lasciarsi attirare in questo processo.

Nella scena di apertura⁴ di un altro film di Welles, *The Trial* (Figg. 5-6), lo spazio creato dall'immagine è immersivo ma anche fortemente oppressivo, con il soffitto che sembra schiacciare i soggetti, e in maniera particolare Josef K., il cui spazio privato viene bruscamente invaso da sedicenti ispettori che gli comunicano il suo stato di arresto senza formulare nessuna accusa. La lunghezza del piano sequenza, della durata di circa 5 minuti, porta le forze di attrazione/repulsione a una crescente insostenibilità, intensificando l'identificazione dello spettatore con il protagonista.



Fig. 5 - Frame scena iniziale *The Trial*.



Fig. 6 - Frame scena iniziale *The Trial*.

Se per Bazin il rapporto tra le forze plastiche che si condensano nell'immagine non può prescindere dal piano sequenza, per Deleuze (1989: 157), esso si mantiene anche al di là della scelta dell'inquadratura corta o lunga: «il montaggio corto, spezzato o spezzettato, e il lungo piano sequenza servono una stessa causa». Nel primo caso le forze si distribuiscono nel gioco di “colpo” e “contraccolpo” dato dalla giustapposizione delle inquadrature, nel secondo dalla presentazione simultanea del rapporto di forze «nella sua variabilità, instabilità, nella proliferazione dei centri e nella moltiplicazione di vettori» (*ibid.*). Secondo Deleuze infatti, il cinema di Welles opera innanzitutto un decentramento dei corpi attraverso la messa in scena di continui cambiamenti nei rapporti di forze, poco importa se questo avvenga attraverso inquadrature corte o prolungate. A proposito del celebre piano sequenza iniziale di un altro film di Welles, *Touch of Evil*, il filosofo scrive «i piani corti non cessano di oscillare a destra, a sinistra, così come il piano sequenza suscita uno sviluppo di centri evanescenti» (*Ivi*: 160). Se dunque la specificità del piano sequenza rispetto alla scena corta è parzialmente relativizzabile, in esso resta un'ambiguità di fondo, data dal minor grado di focalizzazione rispetto al montaggio delle inquadrature e dalla maggior durata che permette allo spettatore di farsi inglobare dallo spazio.

A ogni modo, i piani sequenza di Welles mostrano una grande specificità estetica se presi singolarmente. Se compariamo quello evocato nel film *The Magnificent Ambersons* con quello iniziale di *Touch of Evil*, effettivamente siamo di fronte a due configurazioni completamente differenti. Nel secondo, più breve di circa un minuto, la camera segue l'azione che si sposta nelle strade del confine tra Messico e Stati Uniti, instaurando diversi punti di attenzione: prima sull'individuo che mette la bomba a orologeria, poi sull'auto, infine sulla coppia formata da Vargas e sua moglie. Questa danza scenografica, accompagnata a tratti da una rutilante musica extradiegetica, viene interrotta improvvisamente dal rumore fuoricampo dello scoppio della bomba. La camera segue i suoi centri di attenzione frontalmente, per poi allontanarsi indietreggiando e cambiare direzione, e acquisire verso la fine della ripresa una visione di profilo. Effettivamente, ogni volta che la camera sembra allinearsi ad un centro di attenzione, quest'ultimo sembra sfuggire. Lo spettatore è preso in questo continuo aggancio e sgancio in relazione alla forza gravitazionale degli oggetti centrali dell'inquadratura rispetto al movimento della camera. Lo sguardo è dapprima diretto verso un punto, poi abbandonato alla ricerca di altre direzioni da seguire, poi di nuovo agganciato dall'elemento focalizzato dai movimenti di macchina. Questa intermittenza si staglia sullo sfondo della continuità della scena, che implica un'unità spaziale e temporale.

Come sottolineato, dunque, tra un piano sequenza a camera fissa e uno in movimento, le differenze enunciative possono essere talmente importanti da sminuirne la specificità. Il già citato film *The Turin Horse* di Bela Tarr ci propone nelle prime due sequenze una differenziazione cruciale. La prima, un'unica ripresa della durata di circa 4 minuti e mezzo, segue l'incedere faticoso del carro trainato dal cavallo che per avanzare sfida il forte vento (Fig. 7). A differenza della camera fissa, dove è il nostro sguardo a scrutare l'immagine, qui è la camera che scruta l'azione continuata nella tempesta di vento. La musica extradiegetica, sostenuta da un ripetitivo ritmo di strumenti ad arco, entra in risonanza con l'andamento del cavallo. La ripetizione del passo del cavallo, senza interruzioni verso una stessa direzione, nonostante le condizioni naturali contrarie, offre la durata dell'azione ad una contemplazione dai vari punti di vista e in tutti i suoi dettagli. L'impassibilità del viso del cocchiere lascia l'espressività passare per il muso dell'animale, con la bocca che si allarga per la fatica. L'azione, come la musica, sembra poter durare all'infinito, dilazionando senza termini precisi il prossimo taglio di montaggio. L'immersione qui non avviene per profondità di campo, ostacolata dalla nebbia e dalla polvere alzata dal vento, ma attraverso l'identificazione progressiva al ritmo dell'immagine, un movimento sempre uguale nonostante la fatica espressa dal cavallo. La camera rende ambientale l'immagine della "macchina patemica" costituita da cavallo, carro e cocchiere, cercando di girarle intorno, avvicinandosi e allontanandosi come per esplorare questa creatura ibrida. Nella scena seguente (Fig. 8), la camera sembra invece agganciata al carro e segue da dietro con un movimento parallelo il procedere del cavallo, questa volta trainato dal cocchiere fino all'arrivo nella spianata intorno alla casa. Questa prospettiva della camera "a seguito", più tradizionale nella grammatica cinematografica, provoca immersione proprio perché posiziona lo spettatore a fianco della macchina patemica che ha contemplato durante i minuti precedenti, alle spalle del cocchiere, che ora assume il ruolo dello spettatore delegato. Il piano sequenza continuerà per più di cinque minuti, durata in cui la camera segue le azioni apparentemente banali dei due personaggi. Una camera scrutatrice, in cerca di un centro stabilizzatore, si differenzia dunque da una camera "a seguito", ben ancorata all'azione, creando due effetti diversi ma ugualmente immersivi grazie alla persistenza della scena. Non dobbiamo dimenticare che, nel contesto audiovisivo, uno degli elementi che più contribuisce all'effetto di immersività è senza dubbio il sonoro. La seconda scena favorisce la posizione enunciativa "al seguito" del personaggio, anche perché utilizza interamente il suono ambiente.



Fig. 7 - Frame da *The Turin Horse* di Bela Tarr.



Fig. 8 - Frame da *The Turin Horse* di Bela Tarr.

Il film che fa forse l'uso più virtuoso del piano sequenza degli ultimi decenni, *Arca russa* di Aleksander Sokurov, ci restituisce uno spettro più ampio degli effetti provocati dalla camera "a seguito". L'unica scena di ottantasette minuti e dodici secondi, girata il 23 dicembre 2001 nel palazzo dell'Hermitage di San Pietroburgo, è considerata in effetti come il più lungo piano sequenza della storia del cinema, anche se la questione è controversa, viste le possibilità che le tecniche digitali offrono a questo virtuosismo. Secondo il teorico del cinema David Rodowick, *Arca russa*, non dovrebbe essere considerato un piano sequenza, poiché la sua natura digitale ne cambia l'ontologia. L'immagine digitale, a partire dall'immagine fissa, sarebbe infatti per Rodowick sempre un montaggio di immagini, perché già combinazione di elementi discreti, i pixel (Rodowick 2007: 165). Se questo dibattito sulla dimensione ontologica dell'immagine non è affatto secondario, preferiamo qui accantonarlo per poter analizzare più da vicino un generale "effetto" di piano sequenza.

Nel film di Sokurov il meccanismo degli spettatori delegati o più globalmente quello degli *avatar* che sembrano incarnare il nostro schema corporeo, intensifica la qualità ambientale del piano sequenza designandolo come figura immersiva. Si prenda ad esempio la scena iniziale, in cui si passa da un inquadramento frontale dei personaggi a quello dell'inquadramento di schiena: i vari personaggi che scendono le scale o che si intrecciano nei corridoi debolmente illuminati del palazzo per accedere ad un cortile interno sembrano incarnare la nostra posizione enunciativa (Fig. 9). Dopo circa 5 minuti il film subisce un repentino mutamento causato dall'incontro con l'uomo che farà da guida all'intero film. È lui a conferire una presenza diegetica a colui al quale appartiene la voce fuori campo che dall'inizio del film accompagna la scena con i suoi commenti. Lo sguardo del nuovo personaggio si rivolge alla camera e, indirettamente, allo spettatore, anche se sembra diretto ad un punto leggermente spostato rispetto al centro dell'inquadratura che, in ogni caso, acquisisce sempre di più le caratteristiche di una soggettiva (Fig. 10). Si instaura quindi un dialogo fra la guida e colui che incarna il punto di vista, sfruttando l'indirizzo dello sguardo in camera come strategia di immersione primaria. Questa guida, tuttavia, come in un dialogo con una persona alla quale piace monologare e non curarsi del contatto fatico con l'interlocutore, non sarà inquadrata continuamente per tutto il film e il suo comparire ad intermittenza creerà degli slittamenti enunciativi dovuti al suo ruolo come delegato dello spettatore, attore principale della scena o figura di enunciazione enunciativa ogni qualvolta il suo sguardo è diretto in camera, favorendo una sorta di oscillazione tra immersione e emersione. Egli funziona così da mediatore tra lo spazio dell'immagine e quello del punto di vista, nel suo ruolo ambivalente di presenza ingombrante nell'allestimento della cerimonia o di figura fantomatica all'interno



Fig. 9 - Frame da *L'arca russa*.



Fig. 10 - Frame da *L'arca russa*.

della scena⁵. E con esso anche il punto di vista sembra oscillare tra l'acquisire un peso corporeo o al contrario rimanere disincarnato.

Il piano sequenza finisce per funzionare come cornice che attiva delle strategie enunciazionali messe in campo per dare una direzione allo sguardo vagante dello spettatore. L'immersività come figura è da ricercare nel ritmo delle intensificazioni fra strategie enunciazionali, movimento della camera e dunque tra momenti di accompagnamento o di rilascio dello sguardo dello spettatore. Nondimeno, la durata eccezionale del piano sequenza e i cambi frequenti di ambiente paiono necessitare la "cornice" del mediatore per mantenere un aggancio dello spettatore. Non si può non evidenziare qui come *Arca russa* non sia anche un film sul rapporto fra cinema e pittura, e più in generale come modi di dare a vedere, dai meccanismi di quinte teatrali, al girare intorno alla statua per prenderla nella sua totalità, al *récadrage* per cogliere il dettaglio, al *trompe-l'œil*, fino alla prensione tattile o l'*ékpbrasis* quando subentra per un tratto un personaggio non vedente. In questo senso, il piano sequenza mette in opera una permanente dialettica sul come vedere le cose, dallo sguardo più frontale del cinema a quello scrutatore sul dettaglio della pittura. La natura ambientale del piano sequenza è intensificata anche da questa sua funzione di metalinguaggio visuale.

Centri di gravità temporanei e immersione come ritmo di esistenza.

Parlando della scena di *Touch of Evil*, avevamo già detto come i centri di attenzione, che potremmo chiamare anche "di gravitazione" rispetto al movimento della macchina, venivano cambiati ogni volta che la direzione di quest'ultima sembrava acquisire una stabilità. Questa situazione viene portata alle sue conseguenze estreme in *Gravity* di Alfonso Cuarón. L'intero film, fatto salvo per le scene conclusive, si svolge in una possibile ricostruzione dello spazio del sistema solare a qualche centinaio di chilometri dalla Terra, con sullo sfondo una vista parziale del nostro pianeta, che, con il suo contorno, sopperisce solo parzialmente e in maniera non continua a una possibile linea d'orizzonte. Nella scena iniziale, tre astronauti si adoperano intorno ad un telescopio spaziale per ripararlo. Nonostante ci siano delle azioni in corso, la sensazione è quella che i movimenti di camera sembrino fluttuare (Fig. 11), con rallentamenti e piccole accelerazioni e, in sostanza, con lo stesso ritmo della "coreografia" di tutti gli oggetti nell'inquadratura, "galleggiano" per la mancanza di stabilità data dall'assenza di gravità, come immersi in un liquido⁶. La camera si fa oggetto tra gli oggetti di scena e sembra adattarsi all'inerzia dei movimenti privi di radicamento, dando l'impressione di riuscire ad inquadrare quasi per caso i dialoghi fra i due astronauti protagonisti. Lo spazio del movimento è ora aperto a 360 gradi, non essendoci né una base, né un orizzonte vero e proprio a limitare l'inquadratura. Verso la metà del piano sequenza un evento imprevisto, una pioggia di detriti che viaggiano molto rapidamente, cambia vertiginosamente il ritmo dei movimenti, sia dei soggetti in scena che della camera: mentre i primi tentano come possono di stabilizzare la loro deriva cinetica causata dagli impatti a catena, la seconda cerca allo stesso modo di individuare dei nuovi centri di gravità per un'inquadratura possibile (Fig. 12). La logica dei «centri evanescenti» evocata da Deleuze per il film di Welles, viene qui elevata all'estrema potenza, tanto che sono i movimenti dei soggetti e degli oggetti a dirigere sempre di più i movimenti di macchina. Questa logica è ulteriormente intensificata nella



Fig. 11 - Frame da *Gravity* di Alfonso Cuaron. Fig. 12 - Frame da *Gravity* di Alfonso Cuaron.

versione 3D del film dove lo spazio dell'immagine invade in maniera spettacolare quello dello spettatore.

Non è la prima volta che l'ispirazione di questo film viene fatta risalire al cinema sperimentale, e in particolare a *La Région Centrale* di Michael Snow⁷. Del resto lo stesso Deleuze, che al film del regista canadese ha dedicato più passaggi in diversi scritti, lo considerava un'opera che avrebbe dovuto fare da lezione al cosiddetto cine-spaziale (Deleuze 2003: 109). *La Région Centrale* è formato da una serie di lunghi piani sequenza corrispondenti alla durata delle bobine da 16 mm usate per il girato⁸. Come ho sostenuto altrove (Acquarelli 2016), *La Région Centrale* ha un effetto sui modi di esistenza dello spettatore, estenuando il paesaggio di deserto roccioso che mostra durante l'intera durata del film, svuotandolo di qualsiasi possibile referente, e inducendo una conversione somatica di chi guarda che, "esponendosi" alle tre ore di film, sperimenta una fusione tra vedente e visibile. Il film di Snow non crea una posizione stabile per lo spettatore al di fuori della scena, ma annulla la distanza tra chi vede e ciò che è visto, attribuendo a entrambi una stessa materia, quella che Maurice Merleau-Ponty chiamava "la carne" del mondo. Il punto di vista macchinico e non antropomorizzabile della camera de *La Région Centrale* istituisce con lo spettatore un rapporto d'intersoggettività costitutiva. Mi sembra che, anche se in maniera più attenuata, grazie al programma narrativo che fa di *Gravity* un film abbastanza tradizionale, anche il film di Cuaron sortisca questo tipo di effetto, innescando un'immersione dovuta ad uno stesso ritmo di esistenza fra il film e lo spettatore.

Conclusioni

Le ipotesi fin qui avanzate mettono in luce alcuni aspetti del piano sequenza rispetto all'idea di immersione. Come elemento formale, esso ha mostrato da subito una ridotta specificità in termini enunciazionali e ovviamente non è obiettivo di questo articolo stabilire una regola universale che possa valere per ogni piano sequenza. Cionondimeno, lo studio di questo elemento formale, originariamente di tipo cinematografico, può orientarci su alcune strategie di senso che ci aiutino a capire cosa sia l'effetto immersivo, studiando le "qualità ambientali" di alcune immagini. I casi trattati in questo articolo non pretendono di rappresentare una rassegna esaustiva, ma vorrebbero spingere a pensare il piano sequenza come un oggetto da analizzare anche al di fuori del cinema, per "vederlo all'opera" in altri media. Come abbiamo visto, la durata prolungata della scena può, unendosi ad altri fattori, intensificare alcuni processi di immersività proprio perché essi si sviluppano nel divenire. In poche parole, lo spettatore esperisce nella durata la "tentazione" immersiva dell'immagine, come se il taglio della scena corta andasse a cortocircuitare questo processo. Se la profondità di campo è stata pensata insie-

me al piano sequenza fin dalle sue prime teorizzazioni, quasi come suo elemento constanziale, abbiamo visto come i suoi “precursori” pittorici possano illustrare ulteriormente la sua specifica strategia spazio-temporale. La temporalità della pittura di Tintoretto sembra in qualche modo rispecchiare quella che nel cinema si dà nell'accoppiata piano sequenza/profondità di campo, offrendoci una figura dell'immersività eminentemente spazio-temporale, al di là del supporto della manifestazione semiotica.

Il processo immersivo nei piani sequenza visti sin qui si attesta in un movimento dialettico di centratura e decentramento che l'immagine opera sullo spettatore. Questa oscillazione sembra temporalizzare lo spazio dell'immagine affinché lo spettatore trovi una posizione al suo interno. Le oscillazioni enunciazionali che abbiamo rilevato in varie scene ci permettono di pensare allora il piano sequenza come una forma cinematografica che, a prima vista in maniera paradossale, si avvicinerrebbe maggiormente alla pittura e all'immagine fissa in generale, e dunque all'esperienza che deriva dalla sua contemplazione mediante visioni d'insieme, avvicinamenti sui dettagli, scoperta della materia pittorica o della grana fotografica. *Gravity* e *La Région Centrale* ci avviano invece verso una possibile specificità fenomenologica di alcuni piani sequenza che, pur cambiando la natura dell'immersione, suggerisce una possibilità visuale non così sfruttata nella storia della cinematografia, nonostante una lontana parentela con la grammatica dell'inizio di *Touch of Evil*. Abbiamo cercato di indagare, cioè, non tanto se il piano sequenza sia una figura dell'immersività, quanto come esso possa darci degli elementi aggiuntivi per definire il concetto di immersione nell'ambito della teoria delle immagini.

1 Si veda a questo proposito Acquarelli 2020.

2 Si tratta della scena del dialogo fra George, il figlio capriccioso e edipico, protagonista del film, e la zia Fanny, segretamente innamorata di Eugene, uomo che invece era da sempre promesso alla madre di George.

3 Se si fa economia di un breve movimento di camera che dal tavolo si dirige verso il lavello della cucina.

4 Si intende qui il piano sequenza di circa 5 minuti che segue l'animazione che illustra la nota storia della porta di entrata alla legge, del suo guardiano e del contadino che chiede di entrare (la storia si nel nono capitolo del romanzo di Kafka da cui il film è tratto).

5 La guida è anche il mediatore del tempo tra le diverse epoche storiche a cui il film fa riferimento, un soggetto che rende possibile le sopravvivenze dei gesti, segni e simboli da un'epoca all'altra. Come afferma lo stesso Sokurov parlando del film: «Pour moi, l'histoire est un espace temporel uni. Je vis dans ces époques, et aucune n'a jamais cessé. Une époque historique ne peut pas disparaître complètement» (Roy 2002).

6 La metafora più ricorrente del film è quella della nascita, con le immagini che spesso insistono sul parallelo tra cordone ombelicale e le cinghie che attaccano gli astronauti, o fra galleggiamento sospeso per assenza di peso e posizioni fetali all'interno del liquido amniotico.

7 Così scrive il critico Scott Foundas (2013) su *Variety*: «Ma è un altro film di Snow – probabilmente il suo più audace – che *Gravity* riporta alla mente. Si chiama *La Région Centrale* ed è stato, prima di quello di Cuarón, il film che ha dato il senso più inquietante di come ci si possa sentire in assenza di peso, sospesi a mezz'aria, incerti su quale sia la strada giusta».

8 Il film dura circa tre ore e risulta da una selezione delle bobine usate per il girato, quest'ultimo di una durata totale di sei ore.