

## Scale digitali verso il sol dell'avvenire



Categoria principale: SCALE A SENSO UNICO

Categoria: Saggi

Pubblicato 07 Marzo 2018

di Alessandro Alfieri

Visite: 231

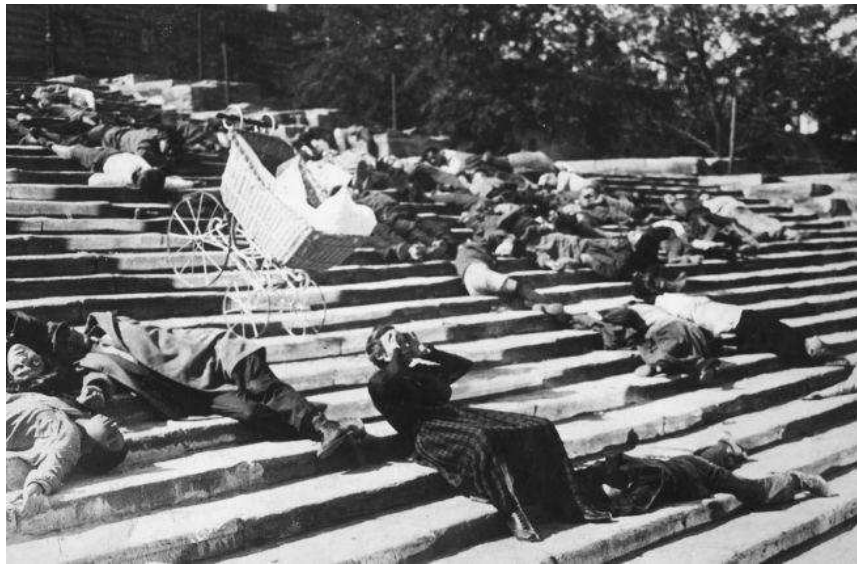
Rivoluzione, ironia e kitsch dal modernismo cinematografico al video.



The Truman Show



Rocky



La corazzata Potëmkin

### 1. Dalla retorica celebrativa del cinema al dissolvimento postmoderno della storia

La scala è un elemento scenografico assai frequente nel cinema fin dalle origini, che si presta ottimamente in vari generi per la capacità di assumere differenti significati metaforici e simbolici. Scendere le scale verso lo scantinato inquietante e oscuro è per esempio un classico del genere horror, così come nel fantasy e nel film in costume scendere i gradini delle segrete dei castelli e delle fortezze. La particolare “dialettica della scala”, ovvero la capacità che tale figura possa assumere un significato e il suo esatto contrario a seconda dei contesti, dipende dalla natura morfologica e fenomenologica dell’oggetto in questione: la scala può essere percorsa per “scendere”, e perciò essere simbolo di degrado, meschinità, ma anche tenebrosità e mistero – a meno che a scendere una elegante scalinata non sia la diva o la *femme fatale* di turno, che ammalia lo spettatore maschile in una sorta di passerella; ma ovviamente la scala può essere intrapresa anche per salire, per ascendere, diventando metafora o metonimia di illuminazione, rigenerazione, crescita e potenziamento.

In questa seconda prospettiva possiamo pensare a qualche esempio celebre della storia del cinema: il finale di *The Truman Show* (P. Weir, 1998), per esempio, quando Truman, giungendo all’orizzonte estremo del suo universo, si trova dinanzi all’evidenza della falsità della sua vita. Una scaletta sul fondale dipinto conduce l’eroe fuori dalla menzogna della sua esistenza e la sua ascesi diventa il conseguimento della verità più importante ed essenziale. In *Rocky* (J. G. Avildsen, 1976) il training del pugile, pronto a fronteggiare il suo avversario Apollo Creed, si conclude epicamente sul piazzale che conduce al “Museum of Art of Philadelphia”, dopo aver scalato di corsa i settantadue gradoni. John G. Avildsen nel 1976 realizza con questo film un prototipo dal quale gran parte dell’immaginario degli anni ’80 avrebbe attinto a piene mani; il film è un intermediario tra l’immaginario degli anni ’70 e l’avvento dei bagordi edonistici della decade successiva, caratterizzata da quell’iper-estetizzazione che segnerà la visione kitsch di gran parte degli *80es*. Tale immaginario viene introdotto dal realismo crudo ed essenziale del racconto suburbano di *Rocky*, che attesta effettivamente una spontaneità e una genuinità realiste; pensiamo al brano di sottofondo *Gonna Fly Now* di Bill Conti, che nel 1982, per il terzo episodio della saga, verrà trasfigurato in sonorità digitali ed elettroniche. Nel 1976 la canzone assume ancora un connotato celebrativo, e da un punto di vista registico-formale la dimensione che incentiva il patetismo celebrativo, che oggi appare kitsch per la sua ostentazione, è offerta da due elementi: lo zoom-in dal basso che percorre i gradoni e che incornicia l’eroe, e il successivo rallenti di Stallone che saltella euforico con le braccia alzate. Il significato del kitsch lo ritroveremo più avanti declinato in altro senso: qui il rallenti rappresenta l’esaltazione del protagonista, ed è il compimento della presa di coscienza da parte sua della possibilità di diventare un campione contro le difficoltà che la vita gli ha imposto. La scala è perciò un mezzo per questa presa di coscienza gioiosa, un tramite e una fatica da affrontare: lo zoom e lo *slow-motion* sanciscono ed “esaudiscono” la fatica.

Facciamo un salto nella storia per fare riferimento a quella che probabilmente è la scala cinematografica più celebre in uno dei capolavori della cultura moderna: si tratta della memorabile scena della strage alla Scalinata di Odessa nella *Corazzata Potëmkin* di Sergej M. Ėjzenštejn, rappresentazione di uno degli eventi cardine della rivoluzione del 1905 che viene celebrato attraverso una ricostruzione epica dei fatti. La

trasfigurazione dei fatti nello scenario dell'imponente scalinata non è affatto casuale, perché questa ambientazione permette a Èjzenštejn di applicare al meglio i principi del suo metodo espressivo, basato sulle categorie del "conflitto" e dell'"attrazione". La scalinata, simbolo di ascesa sotto l'egida della bandiera rossa del Potëmkin, è sbarrata, il passaggio è impedito. D'altronde, i tempi non sono ancora maturi e il 1905 è solo una tappa per la Rivoluzione d'ottobre del 1917. La popolazione pacifica e inerme viene falciata dai fucili dei cosacchi, che scendono imperterriti i gradini della scalinata spargendo cadaveri, espressione potente del "montaggio ritmico":

Il ritmo dei piedi dei soldati che scendono costituisce una perfetta violazione della norma metrica della sequenza: esso non coincide con gli intervalli prescritti dal metro e ogni volta appare in una diversa soluzione dell'inquadratura; il punto più alto della tensione si trova nella conversione del ritmo dei passi dei soldati in un altro movimento, quello della carrozzina che scivola giù per la scala.<sup>1</sup>

Il montaggio di Èjzenštejn mette in contrapposizione le immagini dei militari, asettiche, desoggettivizzate e inumanizzate, ridotte agli stivali che in maniera sincronizzata scendono i gradini e con i fucili spianati ortogonalmente – l'umanità dell'autorità reazionaria – e il pathos disperato della popolazione in fuga: volti di anziani sanguinanti, bocche distorte dal dolore e dal terrore, cadaveri riversati a mucchi sui gradini della scalinata, per non parlare della celebre carrozzina che corre giù per le scale davanti all'insensibilità della polizia zarista. La scalinata di Odessa è la scenografia perfetta per mettere in scena anche la dimensione del contrasto non solo nel montaggio alternato, ma anche nelle singole inquadrature: da un punto di vista grafico e visivo, le linee parallele che scandiscono la gradinata si incrociano con i corpi dei militari, coi loro fucili e con gli stivali che scendono imperterriti. La serenità monumentale della scala viene sconvolta dagli spari e dalla violenza, nonché dai corpi riversi a terra: il contrasto estetico è trasmesso all'intelletto dello spettatore, che resta scosso non solo dal racconto degli eventi, ma anche dal modo di rappresentazione che agisce in maniera subliminale sul suo sistema nervoso. I conflitti interpellano lo spettatore, veicolando il suo pensiero a una precisa "idea", che nel caso di Èjzenštejn è ovviamente l'adesione alla rivoluzione bolscevica. Su un piano strettamente metaforico, la scala come simbolo di elevazione e raggiungimento di una nuova epoca resta un'ambizione per la quale bisogna attendere, perché a scendere si pone l'ostacolo della reazione e del vecchio ordine.

Se il capolavoro di Èjzenštejn è un testo esemplare della cultura moderna e dell'estetica dell'avanguardia novecentesca, proprio a partire da esso possiamo comprendere il mutamento di sensibilità e di paradigma avvenuto col passaggio al postmoderno. Fredric Jameson, nella sua teorizzazione del "postmodernismo"<sup>2</sup>, sviluppa una sorta di scansione temporale relativa alla seconda metà del secolo: gli anni '60 sono fondati sulla speranza di un mondo diverso, di un'emancipazione collettiva, attraverso la proposta di un ordine sociale alternativo a quello capitalista e consumistico; i movimenti studenteschi e la fiducia nei confronti delle "grandi narrazioni" marxiste e rivoluzionarie si esauriscono assieme al decennio, aprendo a un'epoca che si sarebbe sviluppata fino ai giorni nostri. Uno dei momenti simbolici che hanno palesato la chiusura di questa stagione è stato il concerto di Woodstock, che, come affermano Ernesto Assante e Gino Castaldo, era intriso della «sofferta consapevolezza che qualcosa stava rapidamente tramontando»:

In America era stato in realtà un punto di arrivo, il momento più alto di una stagione, iniziata pochissimi anni prima, che aveva portato il movimento giovanile americano a conquistare spazi fino ad allora impensabili nella cultura americana, a vivere una straordinaria tre giorni di fantasia al potere, dando vita a un'idea di nazione alternativa dove non c'era polizia né governo, dove ogni regola veniva stabilita in accordo con i propri vicini, realizzando un embrione di un nuovo mondo che, anche se solo per lo spazio di tre giorni, attuava di fatto la propria velleità rivoluzionaria. Tutt'altro che un inizio, fu invece un glorioso sipario, un atto finale di eroica potenza prima dell'inesorabile ripiegamento.<sup>3</sup>

Dagli anni '70, il culto della violenza e la crescente dominazione del mercato e dei mezzi di comunicazione presero il posto della dimensione utopica; l'atto violento rinnega l'utopia come progetto declinato al futuro, rivendicando che il mutamento avvenga *hic et nunc*, ora e subito. Questi restano anni di transizione, difficilmente riducibili a una comprensione esaustiva. Gli anni '80 definiscono il trionfo del mercato e della spettacolarizzazione dell'immagine, l'inaugurazione dei "simulacri" e del culto dell'apparire; con gli anni '80, la ridefinizione di coscienza politica, sociale, artistica e culturale trova un compimento quasi radicale, il mondo plastificato del consumo di massa occulta ormai radicalmente la storia e la dimensione critica. Gli anni '90 hanno rappresentato un ritorno parziale della coscienza critica, facendo emergere volontà decise di opposizione allo *status quo* dominante, ma contemporaneamente mostrando una inadeguatezza a ripensare il ruolo della narrazione storica nella pratica ermeneutica dei fenomeni sociali; alcune categorie attraverso le quali la cultura dei *90es* è riuscita a recuperare lo spirito modernista e ad opporsi alle regole del

postmodernismo sono quelle dell'ironia e perciò stesso dell'autocoscienza della dimensione simulacrale, che viene non solo assunta, ma anche esibita, dichiarata, palesata attraverso l'eccesso.

Lo stato di euforia diffuso coincide col trionfo della mercificazione di ogni oggetto. Dinanzi alla "morte del soggetto", che va di pari passo con la piattezza della testualità postmoderna che rinuncia a puntare in profondità alla ricerca di una storia (personale o collettiva che sia), si diffonde lo stato di euforia (che ci richiama alla mente la costante ascesa del consumo delle droghe non più come elemento di coesione sociale e interpersonale, o come accentuazione della sensibilità e potenziamento delle facoltà soggettive, ma dal dogma degli anni '80 in poi uno strumento di "sballo", di perdita edonistica del sé).

La scomparsa della storia, categoria fondamentale della modernità, è la manifestazione più significativa della dominante culturale postmoderna. Un'autentica e legittima storicità, garantita dall'approccio tipicamente moderno alla narrazione e alla comprensione critica, garantisce la costituzione di una coerenza tra passato, presente e futuro. Questo movimento concede alla storia la sua proiezione anche verso il futuro, aprendo le condizioni di possibilità per il mutamento, e perciò garantendo una dimensione utopica, sempre determinata dalla prospettiva narrativa che dona coerenza al tempo. Jameson non nega che siano comparse negli ultimi anni differenti e alternative forme di storia; nell'interpretazione di Jameson, però, questi succedanei della storia autentica sono illusori, perché non volti alla costituzione di una coerenza narrativa tra passato, presente e possibilità del futuro; piuttosto, la "neostoria" è interamente declinata al presente, perché anch'essa risponde esclusivamente alle esigenze commerciali del mercato e dello spettacolo. Ad esempio, alla storia il postmoderno sostituisce la logica del *pastiche*, che, lungi dal confondersi con la "parodia" (che assume ancora in sé una categoria propriamente moderna come quella dell'ironia), trova le sue manifestazioni più evidenti nel cinema della nostalgia, nel quale il passato assume una connotazione esclusivamente stilistica e non rappresentativa, alimentando un senso di malinconia e rimpianto per un passato ipnotico mai avvenuto, goduto esteticamente, ma lungi dall'essere compreso e interpretato. Come afferma anche Gianni Vattimo:

Il post-moderno si caratterizza non solo come novità rispetto al moderno, ma anche come dissoluzione della categoria del nuovo, come esperienza di "fine della storia", piuttosto che come presentarsi di uno stadio diverso, più progredito o più regredito, non importa, della storia stessa.<sup>4</sup>

Questo problematico passaggio relativo alla trasformazione del significato della storia diviene evidente in diverse produzioni audiovisive contemporanee; i casi che prenderemo in esame nelle prossime pagine affrontano soluzioni alternative del rapporto tra video e storia, giocando proprio sull'elemento figurativo della "scala": dal valore moderno-rivoluzionario della *Corazzata Potëmkin*, passando per l'esaltazione patetico-celebrativa di *Rocky*, si arriva a trasfigurazioni kitsch che attraverso l'ironia mantengono una caratterizzazione metatestuale in grado di far riflettere il fruitore proprio su tale passaggio, piuttosto che "subirlo" in maniera irriflessiva. La specificità di prodotti audiovisivi come i video *Steps* e *Stairway to Lenin* di Zbigniew Rybczyński e *Go West* di Howard Greenhalgh sta nella tensione espressivo-dialettica: esaltazioni dell'euforia dei significanti tipica degli anni '80 mettono in scena in modi diversi l'utopia per definizione, ovvero la Rivoluzione russa, disinnescandola e trasfigurandola. Le due prospettive per definizione inconciliabili, utopia e tardo-capitalismo, rivoluzione e postmodernismo, collidono e convivono capovolgendo ad ogni passo la propria prospettiva di senso: in *Go West* il capitalismo postmoderno, e perciò stesso l'industria discografica pop, fagocita quella che era la nobiltà della storia moderna sfruttandone esclusivamente la superficie attrattiva e seduttiva, rendendola kitsch, e la modernità utopistica si riscatta attraverso l'eccesso e la bulimia di immagini in un capovolgimento ironico. In Rybczyński il video diventa occasione di riflettere sulle storture della società contemporanea consumistica e sugli orrori dovuti alla degenerazione dell'ideale utopistico socialista: adottando gli stessi strumenti espressivi della logica postmoderna, Rybczyński, come vedremo, si pone come autore dalla profonda sensibilità moderna grazie a un approccio metatestuale e teatrale che non punta alla frenesia edonistica della visione, ma alla riflessione sul ruolo della tecnologia video nel racconto della storia. Quella stessa storia che il dominio dello spettacolo postmoderno ha ricondotto all'eterno presente del consumo; come afferma Guy Debord: «Lo spettacolo come organizzazione sociale presente della paralisi della storia e della memoria, dell'abbandono della storia che si erige sulla base del tempo storico, è la *falsa coscienza del tempo*»<sup>5</sup>; questi *videomaker* riescono a recuperare dialetticamente lo spirito storico proprio evidenziando la paralisi, l'abbandono e la falsa coscienza.

## 2. L'ironia metanarrativa nelle "videoscale" di Rybczyński

Il regista polacco Zbigniew Rybczyński, autore di numerosi corti e mediometraggi fin dagli anni '70 che attraversano anche il passaggio epocale dall'analogico al digitale, è una figura emblematica sul confine tra cinema di sperimentazione e videoarte. Rybczyński ha inventato tecniche visive di animazione e di manipolazione in post-produzione che hanno fatto scuola nei vari settori dell'audiovisivo, dal cinema ai linguaggi pubblicitari. La genialità di alcune soluzioni legate a una dimensione artigianale avanguardistica ha persino portato il talentuoso regista polacco a investire la sua tecnica per esprimere contenuti evocativi, legati all'interpretazione delle dinamiche della società contemporanea, con riferimenti alla psicologia per arrivare anche alla critica politica. La ricerca di Rybczyński si è sempre caratterizzata per un tono giocoso ed ironico, quasi infantile, sviluppato spesso attraverso lunghissimi piani-sequenza realizzati con sofisticate tecniche digitali; l'interesse del regista è infatti quello di giocare con paradossi spazio-temporali, tradotti in visione grazie a tecniche digitali illusionistiche e giochi di prestigio che spesso non restano relegati nella mera appariscenza visiva, ma implicano spesso elementi di contenuto concettuali e riflessivi relativi al rapporto tra individuo e tecniche medial, nonché istanze critico-politiche.

Rybczyński non è ascrivibile direttamente all'ambito della videoarte, se con quest'ultima denotiamo il movimento dell'avanguardia originatasi da Fluxus: i legami con il cinema sono profondi, come sono determinanti anche i rapporti con la *popular culture* e con l'orizzonte dell'industria dello spettacolo: alla repulsione della logica narrativa, Rybczyński risponde con la reintroduzione del piano narrativo, riletto e reinterpretato in base alle esigenze del nuovo orizzonte comunicazionale e audiovisivo, facendo scuola anche per il settore videomusicale. Basti pensare all'influenza determinante che l'immaginario di Rybczyński, il suo approccio artigianale nei confronti della costruzione filmica, la sua attrazione per la dimensione onirica e bambinesca, lo stile volontariamente lo-fi che combina la tecnica digitale più avanzata all'estetica *vintage*, hanno avuto su un maestro della videomusica come Michel Gondry. Se come sostiene Sandra Lischi «il video [...] per lunghi anni ha raccontato se stesso (e in un certo senso questa dimensione metalinguistica non è mai venuta meno), o ha esplorato le possibili storie generate dalle evoluzioni spazio-temporali di forme astratte, rimanendo indifferente alla *fiction*»<sup>6</sup>, d'altro canto l'esigenza da parte dello stesso Rybczyński di varcare il limite del mero "effetto visivo", ridotto a dimensione ludica capace di attrarre il fruitore affascinato dal gioco visivo, è testimoniata dai riferimenti simbolici presenti in molte sue produzioni. In molti casi, le trovate di Rybczyński hanno rappresentato motivo di ispirazione per molti registi di videoclip musicali, perché d'altronde è stato lo stesso regista polacco a comprendere come il settore videomusicale potesse rappresentare un ambito applicativo affascinante e produttivo della sua ricerca visiva, che rischiava di rimanere confinata nell'autoreferenzialità goliardica della sorpresa visiva.

Nel 1987 Rybczyński si confronta direttamente con Ęjzenštejn e *La corazzata Potëmkin*, e ancora più nello specifico con la scena della Scalinata di Odessa, in un corto sperimentale dal titolo *Steps*, un'autentica «metafora dell'incontro fra il cinema e l'immagine elettronica»<sup>7</sup>. Il video ha una struttura narrativa metatestuale: Rybczyński mette in scena la realizzazione di un video in *chroma key*, dove un gruppo di inusitati e improbabili turisti si ritrovano come per magia all'interno del film russo, pur restando su un set televisivo. Come dice il grottesco leader della ciurma, «I gradini sono reali. Sono invisibili, ma reali»: la tecnologia video si propone come realizzazione digitale dell'irreale, ovvero come ricostruzione fittizia dell'«è stato» cinematografico della storia. Il baffuto protagonista, in un «*chroma key* raddoppiato», inizia a elevarsi dal suolo dinanzi allo sguardo attonito dei turisti: «Visto? Queste scale sono reali. E questo è l'ultimo grido della tecnologia!». Si tratta del video come effetto speciale «meliesiano», o meglio gioco di prestigio che permette la rivisitazione del film muto sovietico. Il gruppo di turisti si ritrovano all'interno del film di Ęjzenštejn, e iniziano a percorrere, intimoriti e stupiti, i gradini della celebre scalinata. La storia, nel raddoppiamento metafilmico, racconta lo snaturamento dell'immaginario cinematografico in attrazione da luna park, simulazione edonistica tipica del turismo di massa postmoderno.

Il raddoppiamento semiotico è espresso dal fatto che i personaggi coinvolti recitano fingendo di essere immersi nel film, quando la loro presenza nell'inquadratura è solo un effetto a posteriori offerto dalla tecnologia. C'è anche una buona dose di ironia da parte di Rybczyński, che attraverso l'interazione di universo cinematografico e potenzialità del video, denuncia visibilmente il rischio che corre la recente tecnologia digitale, ripiegando completamente nella realizzazione di spettacoli che hanno come sola finalità quella dell'*entertainment*, ovvero quella di sfruttare la storia esclusivamente per il suo valore goliardico e appariscente. Di questo ci parla anche Andrew Darley, che sulla scorta del pensiero di Jameson afferma come le nuove forme culturali siano caratterizzate da

una crescente pratica di imitazione e autoreferenzialità (*pastiche*); [da] un ridursi dei margini di originalità, di espressione e di significato, evidente nelle pratiche di ripetizione (i *remake*) e nostalgia di molte forme mediali contemporanee [...]. Manca loro la profondità simbolica e la complessità rappresentativa delle forme precedenti; al contrario, esse sembrano funzionare in uno spazio di significazione abbastanza ridotto. Sono dirette e mono-dimensionali, non comunicano *quasi nulla*, a parte la propria capacità di catturare lo sguardo e gli altri sensi.<sup>8</sup>

Video-*pastiche* come strumento di fascinazione fisica e nervosa, più che come strumento della creatività artistica; ovviamente, il piano metatestuale concede a Rybczyński di emanciparsi dal rischio di venire additato come un banale *videomaker* che propone giochini visivi ai fruitori, dal momento che, realizzando questo film, riflette proprio su questo rischio mettendolo in evidenza: più che di *pastiche*, nell'orizzonte della videoarte Rybczyński recupera la categoria tipicamente moderna di parodia, strettamente connessa alla satira e all'ironia, perché *Steps* mette alla berlina la società consumistica americana e la dirigenza sovietica in un sol colpo.

Lo sguardo sarcastico e polemico di Rybczyński si rivolge contemporaneamente alla decadente e ignorante società americana, che traduce la storia e i suoi orrori in tante occasioni di fruizione turistica risolvendo il significato di simboli e ambienti nella pura spettacolarità, e alla «grandezza» della presunta tecnologia sovietica capace di realizzare un tale effetto e di promettere l'amicizia tra i popoli. I visitatori sono invitati a non interferire con gli attori: i soldati zaristi scendono spietatamente i gradini passando accanto ai turisti: «Ho paura!» «È solo un film» «Davvero bellissimo», sono le battute che i visitatori si scambiano, mettendo in evidenza quel processo di riduzione della storia in neostoria, ovvero dimensione attrattiva svuotata di significato documentale e veritativo: la storia è diventata una giostra ci dice Rybczyński, un agglomerato di elementi seduttivi che nell'epoca di Ęjzenštejn servivano proprio a generare tensione attraverso il conflitto, affinché la gente apprendesse e imparasse. Qui invece la tensione è ridotta alla dimensione ludica, e lo spettatore deve solo godere della simulazione.

Gli schizzi di sangue delle sciabolate dei cosacchi arrivano sui volti dei turisti, un'ondata di scatti fotografici si sussegue quando i soldati dello Zar iniziano a sparare coi fucili sulla folla. Alcune donne, troppo coinvolte, cercano di salvare il bambino che corre giù con la carrozzina. Come appare chiaro, è la storia, o meglio la Rivoluzione a diventare un'appariscente giostra smarrendo qualsiasi valenza sociale e perciò storica e culturale. Non a caso i turisti decidono di infierire sulle vittime, e applaudono allo sterminio dopo che i soldati hanno evacuato la scalinata. C'è anche l'esperto di cinema, che elargisce pillole di lezione apparendo altrettanto goffo e fuori luogo degli altri membri del gruppo:

I «turisti» americani rappresentano le nuove tecnologie dell'immagine in movimento e contemporaneamente la sua mercificazione; riflettono la curiosità verso il nuovo e il legame strettissimo con il profitto, tipici della cultura americana: ci

sono il businessman che vuole investire nel mondo del cinema, la coppia dotata di tecnologie amatoriali che gira un video porno, il giapponese con la “sua” nuova tecnologia; inoltre ci sono la giornalista, la coppia di punk e la modella, a loro modo rappresentanti del “mercato dei media” che coinvolge musica, giornali, televisione, l’informatica nascente e ovviamente anche il look, la moda.<sup>9</sup>

Se Èjzenštejn intendeva far prendere parte alla rivoluzione attraverso l’affezione, Rybczyński testimonia un passaggio di paradigma tipico dei mutamenti avvenuti nell’immaginario dalla modernità alla post-modernità: tutto è filtrato dalla logica dello spettacolo, anche il conflitto e la violenza. Come però abbiamo avuto modo di dire, Rybczyński mantiene un sentimento tipicamente moderno, che fa tutt’uno con la sua ironia: “mettendo in scena la messa in scena della storia”, ne denuncia le dinamiche perverse di seduzione. Rybczyński inscena l’irruzione del video nella cultura modernista cinematografica, e facendo questo proprio attraverso le tecnologie del video riscatta quest’ultimo evidenziando, sì, come esso possa essere messo al servizio dell’edonismo postmoderno, ma allo stesso tempo denunciando proprio questo movimento e mettendolo in evidenza.

La sequenza del massacro sulla scalinata di Odessa è percorsa da questa chiassosa e cinica comitiva, guidata da uno zelante e fiero funzionario sovietico. L’intarsio consente ai personaggi, con un paziente lavoro di calcolo degli spostamenti, di insinuarsi fra un personaggio e l’altro del film, di scivolare fra i soldati, di partecipare all’azione, ricevendo magari in faccia schizzi (neri) del sangue proveniente dalla pellicola. Il video è un omaggio al film e ai suoi protagonisti, ma nello stesso tempo parla del confronto e dello scontro fra due mondi, descrive la “resistenza” della pellicola all’intrusione del “gruppo video”, infine la mescolanza dei supporti e la sopravvivenza stessa del cinema (il bambino della carrozzella, che miracolosamente si salva e viene catapultato, sorridente, nello studio blu della regia elettronica) grazie alle tecniche video.<sup>10</sup>

Il piano metanarrativo, e perciò l’ironia come istanza di autocoscienza del testo, che come vedremo è la stessa strategia espressiva adottata da Greenhalgh in *Go West* per sfuggire in ultima istanza al kitsch (proprio nella celebrazione del kitsch), consente a *Steps* di essere un’opera video che riflette sulla tecnologia video stessa, sul come essa si rapporti con narrazioni antecedenti, su come essa possa contribuire a ragionare e riflettere sulla contemporaneità:

L’approccio del video alla narrazione, comunque, è sempre un approccio di secondo grado: meta-narrazioni, riflessioni sull’atto del vedere, avventure di forme in alcuni casi; “storie di storie” nel caso del riferimento a testi letterari: cioè storie in cui è ben presente la coscienza (e la conoscenza) del valore simbolico che i testi in questione hanno assunto nel tempo, o in cui, più che l’intreccio, si cerca di rappresentare un sotto-testo, o un meta-testo che l’intreccio stesso rivela o lascia intravedere.<sup>11</sup>

Come sostiene Amaducci: «Il mondo dell’immagine elettronica è, certo, simbolo di superficialità (le banali domande della giornalista), mancanza di gusto (il chiasso generale, i vestiti sgargianti), arrivismo consumistico (i due imprenditori), ma è anche il desiderio dinamico ed eversivo di cambiamento (i due punk), pulsione anche infantile di novità, insomma, in una parola, è vitalità»<sup>12</sup>, e questa dinamica risulta evidente nel finale: il neonato Vanja diventa di carne e ossa, generando un estremo e definitivo cortocircuito nella simulazione. Il compagno Capo Comitiva non sa capacitarsi dell’accaduto, è convocato nella cabina di regia ma lui resta in bianco e nero come un personaggio della *Corazzata*. Tutti sono andati via e una risata demoniaca riecheggia tra gli studi televisivi: il russo baffuto con in mano il ritratto di Lenin resta una figura in bianco e nero, ma il sorriso finale di Vanja, diventato una sorta di Pinocchio bambino, sancisce un messaggio di speranza: il video dona carnalità alla simulazione cinematografica, rendendola cosa viva piuttosto che restare mera finzione.

L’altra scala dell’immaginario videoartistico di Rybczyński ha invece un altro significato, ed è alla base (espressiva e contenutistica) del corto *Stairway to Lenin*, che evidenzia fin dal titolo il tono tipicamente ironico del regista dal momento che parafrasa *Stairway to Heaven*, celebre brano dei Led Zeppelin. Anche la tecnica è diversa rispetto al passato: il video, episodio dell’opera *The Orchestra* del 1990, è interamente costruito su un unico piano sequenza, ovvero un lunghissimo carrello (illusorio perché digitale) che segue le vicende di un nutrito gruppo di personaggi che raccontando una storia continuano a salire le scale, passandosi di volta in volta il testimone. La storia narrata è in realtà la storia del comunismo, o meglio della burocratizzazione dell’Unione Sovietica; l’inquadratura continua è palesemente una denuncia delle viltà e delle ipocrisie dei dirigenti e dei funzionari russi/polacchi, seguite pedissequamente come una sorta di flusso continuo. La colonna sonora è il *Bolero* di Ravel, perfetto contrappunto ritmico e musicale, che proprio come le immagini oscilla continuamente tra il tono drammatico-ipnotico e quello ironico-ammaliante.

Si susseguono una serie di personaggi/manichini. Essi salgono una scala sospesa in un cielo che pare quello della fine del mondo, in un fiume di simboli: falce e martello, bottiglie di vino, salami e banane (chiaramente simboli fallici), ballerine in sottoveste e reggicalze, busti di Lenin e Stalin, telefoni, un razzo,

un'automobile, la bandiera rossa, le divise, la TV, una colomba finta che porta un ramo d'ulivo, armi, piccole scenette della vita quotidiana... si tratta di una lunga e cadenzata processione che conduce il comunismo al suo collasso.

Il *long-take*, sostenuto dalle tecniche digitali che concedono spazi di sperimentazione e anche di significazione difficili, se non impossibili, con la pellicola, si presta ottimamente al flusso del ragionamento e allo sviluppo della comprensione concettuale, dal momento che segue il processo mentale di comprensione e deduzione a partire dalla visione: se, come afferma André Bazin, il montaggio è evidentemente più vincolante nella costruzione semantica, perché orienta il pensiero in maniera coercitiva, il piano-sequenza garantisce una corrispondenza spontanea tra il pensiero di chi osserva e il susseguirsi delle scene e dei quadri. In realtà, il piano-sequenza di Rybczyński è di per sé un montaggio, perché, seppur in un'unica ininterrotta inquadratura, passa in rassegna diversi "quadri" che scorrono come in un libro; il fatto che le immagini si mettano in rapporto tra loro senza *cut* di montaggio, ma piuttosto nella spontaneità teatrale dell'interpretazione coreo-scenografica, evidenzia al meglio come tutti gli elementi facciano parte di un solo unico tema o problema, come se in questa «enorme piramide Maya»<sup>13</sup> i vari spaccati del video rimandassero al "tutto" generale. Non a caso Amaducci parla di «spartiti dello spazio»<sup>14</sup>, perché proprio il video si struttura come una sinfonia o come lo stesso *Bolero* che accompagna lo spettatore. L'intento polemico e ironico di Rybczyński si esprime chiaramente proprio nella figura scenografica della scala: metafora spesso adottata per indicare ed esprimere la "scalata" verso il radioso avvenire e la nuova umanità, come vedremo seppur in senso parossistico anche in *Go West*, qui la scala non conduce da nessuna parte, perché nella «sospensione spazio-temporale, come se il passato fosse stato proiettato in un futuro indefinito»<sup>15</sup>, l'utopia è completamente disinnescata: dirigersi verso l'alto è metafora di ambiziosa e spropositata sete di potere, sfruttamento dei più deboli, e l'inarrestabile spirito rivoluzionario finisce per distruggere se stesso.

### 3. *Go West*: la Rivoluzione russa nell'immaginario pop, tra kitsch e parodia

Da un punto di vista grafico, visivo e formale, *Go West* è il tipico testo postmoderno, ma come vedremo possiede una facoltà tipica dei testi degli anni '90: l'ironia come recupero dell'istanza moderna e metariflessiva, offerta proprio e paradossalmente dall'esibizionismo parossistico e parodistico dei caratteri postmoderni.

(Extended version di "Go West")



Come per Rybczyński, si tratta di fare riferimento alla mitica Scalinata di Odessa della *Corazzata Potëmkin*, seppur in maniera solo allusiva: in Rybczyński il lunghissimo piano-sequenza di *Stairway to Lenin* intende raccontare la storia del comunismo in URSS e in Polonia, la sua ascesa, la corruzione, la violenza perpetrata sulla popolazione, i paradossi del socialismo ecc., mentre *Steps* si metteva direttamente in rapporto al film di Ęjzenštejn trasfigurandolo attraverso il video per mettere in opposizione due epoche e sensibilità culturali. In *Go West*, il montaggio cadenzato tipico della videomusica pop-dance è una sorta di ironica giostra vintage, dove i simboli e i riferimenti alla Rivoluzione sono trasfigurati in un immaginario dissacrante e iconoclasta. Se in *Stairway to Lenin* la scala in salita è da subito un sarcastico mezzo di critica e denuncia, in *Go West* la scala diretta verso il paradiso mantiene la sua natura utopica, ma in un ordine di significazione talmente parossistico ed eccessivo da capovolgere il suo stesso senso. D'altronde, l'approccio estetico kitsch non è semplicemente una procedura goliardica e comica, ma si propone come strategia di fascinazione sofisticata che la stessa cultura russa contemporanea, in maniera auto-elogiativa e positiva, adotta nel proprio immaginario (in tal senso, un esempio sono i prodotti multimediali del padiglione russo della Biennale di architettura di Venezia del 2016, interamente dedicato al "Centro espositivo di tutte le Russie – VDNKh").

Nel corso del Novecento, la cultura di massa e l'immaginario massmediale si sono relazionati alla mitologia della rivoluzione proletaria soprattutto in due modi, attraverso narrazioni celebrative e trionfistiche (soprattutto nell'orizzonte della cultura europea di impianto socialista, negli anni '60 e '70), o all'opposto nel quadro della denigrazione da parte dell'industria culturale americana. La celebrazione entusiastica di gran parte della *popular culture* europea, spesso legata ai partiti comunisti europei e rappresentata soprattutto dal cantautorato negli anni '60 e '70, sosteneva il sogno del radioso avvenire soprattutto nel frangente storico del '68. Dall'altra parte dell'oceano invece, la posizione denigratoria dei prodotti culturali americani mettevano in evidenza con repulsione il rischio della diffusione del comunismo in Occidente.

Una terza posizione si pone al confine tra la due, e non è un caso che si manifesti nell'orizzonte dell'immaginario della *popular culture* britannica. *Go West* dei Pet Shop Boys del 1993, realizzato dal videomaker Howard Greenhalgh, propone una modalità alternativa caratteristica della sensibilità nel passaggio dagli anni '80 agli anni '90. Il montaggio cadenzato tipico della videomusica accompagna una sorta di ironica giostra kitsch, dove i simboli e i riferimenti alla Rivoluzione sono trasfigurati in un immaginario dissacrante e iconoclasta.

L'opera di Greenhalgh è debitrice della ricerca audiovisiva di Rybczyński, della sua ironia e della sua sperimentazione espressiva. Come l'artista polacco, Greenhalgh spesso adotta elementi di distorsione dell'immagine per ottenere figure caricaturali che possano assumere un valore critico e polemico nei confronti, per esempio, dell'arroganza e della meschinità della società americana (*Black Hole Sun*, per i Soundgarden, 1994). In molti casi, la lezione che Greenhalgh apprende da Rybczyński è di natura tecnica: per il video *Unintended* per i Muse (1999), Greenhalgh sfrutta l'invenzione rybczyńskiana del *time-slice*, effetto che il regista polacco aveva adottato per uno dei suoi corti più famosi, *The 4th Dimension*, e che consiste nell'apparente "liquefazione" dei corpi che assumono connotati spiraliformi, allungandosi e tendendosi all'estremo. Non bisogna d'altronde dimenticare come Rybczyński si sia prestato più volte (con risultati alterni) direttamente al mondo del videoclip musicale, e non a caso abbia lavorato con gli stessi Pet Shop Boys. L'intuizione geniale del duo di musica synth-pop di realizzare una cover dei Village People, dando a essa però una precisa connotazione ideologica e politica (per quanto, come vedremo, grottesca e straniante), emerge dalla scoperta della vicinanza tra gli accordi della melodia dell'inno russo e il brano, che riarrangiato con strumenti classici dalla tonalità enfatica e retorica sembra un inno nazionale, specie nella sua parte iniziale. Nel brano del 1979 dei Village People, "andare a ovest", ovvero andare a occidente, significava ambire e desiderare San Francisco, l'unica città americana autenticamente progressista nell'ambito dei diritti civili; per questo *Go West* divenne una sorta di inno alla tolleranza e alla speranza di un avvenire di amore e pace per tutti. Fin dall'intro il video dei Pet Shop Boys presenta alcuni elementi essenziali che dichiarano la presa di distanza da quella visione e la trasformazione del significato dell'"andare a Ovest": l'inquadratura con la Statua della Libertà rossa, stagliata su un cielo rosso brillante-acido, con al primo piano l'operaio che indossa il copricapo rosso e dà avvio alla musica con un colpo di piatti. L'inquadratura è costruita dal basso, in senso celebrativo, come molte inquadrature Ęjzenštejniane, ma anche come Avildsen ha fatto in *Rocky* nella mitizzazione visuale dell'eroe ai vertici della scalinata. La quasi totalità delle scene che si susseguono in questo patchwork plastificato sono in digitale: dopo l'intro, un lungo *plongée* digitale, introdotto da una sfacciata stella rossa, sorvola il mondo per raggiungere i grattacieli

virtuali di New York, dove troviamo Neil Tennant, il cantante del brano vestito in blu e giallo in un appariscente costume.

Tra i grattacieli digitali, marciano i servitori della Rivoluzione, operai in canottiera bianca dal volto fiero e armati di bandiera rossa, che ammiccano all'immaginario gay del brano originale dei Village People: i Pet Shop Boys fanno convergere con il messaggio comunista il messaggio di libertà civile del contenuto originale del brano, legato ai diritti della comunità omosessuale che inneggiavano all'Ovest alla ricerca di un luogo di libertà. Andare a ovest diventa un'invocazione straziante che fa riferimento alla caduta del muro e all'estinzione dell'URSS, un auspicio di conquista dell'Occidente talmente lontano dalla realtà e dalla cronaca dell'epoca che diventa un'immaginifica narrazione pseudo-fantascientifica, visionaria al punto da essere kitsch. Tra uomini-cyborg in giallo che fanno surf tra i grattacieli e montaggi alternati che propongono i deliri elettronici affiancati a immagini, simboli e monumenti del Realismo Socialista e della storia della Rivoluzione d'Ottobre, i Pet Shop Boys invitano lo spettatore a intraprendere con loro una scala infinita che raggiunge le nuvole, una scala digitale irrealistica che è simbolo dell'irrealizzazione dell'auspicata rivoluzione. L'occhio della macchina da presa, sulle parole del testo che enunciano "*Where the skies are blu*", inizia a salire velocemente su questa lunga scalinata, che raggiunge l'azzurro del cielo sgombro tra elementi kitsch (i palloni colorati ai bordi della scalinata) che rafforzano l'irrealità della visione, nonché la traduzione del mito rivoluzionario in appariscenza visiva. Una pratica kitsch però che, piuttosto che diventare kitsch suo malgrado, ovvero mostrandosi di cattivo gusto di contro alle sue intenzionalità originarie, è talmente spudorata e parossistica che "vuole" essere kitsch, "si sa" come kitsch, spostando il significato stesso del concetto: un kitsch volontario, ovvero un kitsch che ha coscienza di essere tale, si smarca dalle classiche definizioni attribuite al concetto dalla letteratura classica sull'argomento<sup>16</sup>.

La statua della libertà che diventa una cantante soul è accompagnata dal controcanto "*Together*" e dall'esercito degli modelli-stakanovisti che iniziano a salire orgogliosi verso il "radioso avvenire"; al terzo minuto, Greenhalgh mette in evidenza, in maniera molto rybczyńskiana e con un gioco di prestigio che assomiglia molto a quanto ci viene mostrato in *Steps*, l'illusione del *chroma*: il cantante abbandona la scala lateralmente e inizia a camminare nel vuoto, entrando in una porta ritagliata nel cielo. La luce irrompe e lui viene come trasfigurato tra le stelle, finendo insieme a Chris Lowe nella Piazza Rossa in immagini documentarie della loro reale visita a Mosca, come alieni scesi sulla terra. Interessante notare come l'accesso all'illuminazione radiosa dell'avvenire auspicata dalle parole del brano non avvenga in cima alla scalinata, ma fuori di essa: anche quando l'esercito inizia a intraprendere la salita, inquadrato dall'alto o di profilo mentre inizia a correre sui gradini, la scala non mostra una direzione. La giostra iper-semiotica kitsch rivela in questo senso la sua favolistica impostazione irrealistica: il video non è un sostegno alla causa bolscevica, non è un proclama di fiera appartenenza politica, tutt'altro. D'altro canto, non è nemmeno una messa alla berlina della nobiltà della dottrina comunista e della società sovietica: il testo non vuole essere né celebrativo né polemico e denigratorio, ma attraverso l'eccesso visionario della tecnologia digitale diventa un «requiem al Comunismo»<sup>17</sup>, un requiem elettronico che, come la linea melodica del testo, assume una prospettiva struggente, autenticamente malinconica, perché rivolta a qualcosa di impossibile e irrealizzabile. Per questo la scala non ha fine, e intraprenderla non conduce ad alcuna realizzazione dell'utopia.

Il video presenta due versioni: nella più lunga, di quasi dieci minuti, alla fine del brano si aggiunge una lunghissima coda elettro-dance in un'esplosione decorativistica composta da effetti digitali, sovrimpressioni, deformazioni. È come se fosse il reale compimento del significato essenziale della prima parte: la storia, in questo caso specifico la storia della Rivoluzione russa, non viene trattata come narrazione significativa capace di organizzare il presente e orientare il futuro; non è omaggio o testimonianza, ma attrazione superficiale di simboli che stimolano sensorialmente lo spettatore. La storia diviene neostoria, *pastiche* postmoderno, vortice edonistico di stimoli visivi che rispetto alle produzioni simili degli *80es* riscatta il suo senso grazie al movimento "straniante" che d'altronde caratterizza lo stesso stile musicale-teatrale dei Pet Shop Boys, definito non a caso "brechtiano" da Lara Nicoli<sup>18</sup>: tutto è talmente gonfiato, ridicolo, visionario che l'immagine si denuncia e si palesa subito nella sua falsità. Il finale autoreferenziale composto da effettistica digitale insiste sul carattere tautologico di questa fiera dei significanti, tautologico perché il suo referente non è il mondo esterno, la cronaca, ma nemmeno la storia: il referente del simulacro è il simulacro stesso, la sua stessa energia attrattiva capace di stimolare i sensi dell'osservatore.

L'autoreferenzialità del kitsch è l'affermazione più evidente del dissolvimento della riflessione critica riferita alla "merce" (tendenza propriamente modernista), che ha lasciato spazio al trionfo della merce elargita come valore. In questo caso specifico, il kitsch assurge ad autocoscienza: il prodotto audiovisivo di

Greenhalgh, che riflette il pop sofisticato e intellettuale dei Pet Shop Boys, è “volontariamente” kitsch, e il kitsch autocosciente impone la questione terminologica relativa alla possibilità di definirlo ancora come tale. In *Go West* molti sono gli elementi assimilabili alla riflessione di Umberto Eco sul kitsch<sup>19</sup>, e sono gli stessi elementi che fanno del videoclip in questione un testo postmoderno: definire il kitsch una prefabbricazione e imposizione dell'effetto, che si rinnova sfruttando le scoperte dell'avanguardia e che si basa su stilemi avulsi dal contesto, significa offrire alcune connotazioni precise del videoclip. In esso infatti gli stilemi e i simboli sono svuotati del loro significato storico effettivo, e mirano all'effetto di stimolazione sensoriale adottando la grammatica tipica della sperimentazione dell'avanguardia sovietica cinematografica. Ma come mostra la lunga scala che sale verso il blu del cielo, che sembra trasportare i personaggi in paradiso o in una dimensione di assoluta fantasia fuori dal mondo, si tratta solo di un'ironica ascesa, consapevole della sua parodistica quanto malinconica ed evidente finzionalità. La scalata verso il radioso avvenire diventa così un'attrazione kitsch, che riscatta però il proprio autentico significato nell'eccesso ipervisivo grottesco e perciò stesso disperato.

#### Note con rimando automatico al testo

<sup>1</sup> M. De Benedictis, *Ejzenštejn. Fino all'ultima estasi*, Roma, Lithos, 2001, p. 88.

<sup>2</sup> Cfr. F. Jameson, *Postmodernismo*, Roma, Fazi, 2007.

<sup>3</sup> E. Assante, G. Castaldo, *Blues, Jazz, Rock, Pop. Il Novecento americano*, Torino, Einaudi, 2004, p. 442.

<sup>4</sup> G. Vattimo, *La fine della modernità*, Milano, Garzanti, 1985, p. 12.

<sup>5</sup> G. Debord, *La società dello spettacolo*, Milano, Baldini & Castoldi, 2008, p. 129.

<sup>6</sup> S. Lischi, *Visioni elettroniche*, Venezia, Marsilio, 2001 (Biblioteca Bianco & Nero), p. 53.

<sup>7</sup> Ivi, p. 20.

<sup>8</sup> A. Darley, *Videoculture digitali. Spettacolo e giochi di superficie nei nuovi media*, Milano, Franco Angeli, 2006, pp. 107, 110.

<sup>9</sup> A. Amaducci, *Zbigniew Rybczyński*, Torino, Kaplan, 2017, p. 50.

<sup>10</sup> S. Lischi, *Visioni elettroniche*, cit., p. 20.

<sup>11</sup> Ivi, p. 59.

<sup>12</sup> A. Amaducci, *Zbigniew Rybczyński*, cit., p. 51.

<sup>13</sup> Ivi, p. 75.

<sup>14</sup> Ivi, p. 76.

<sup>15</sup> Ivi, p. 77.

<sup>16</sup> Cfr. C. Greenberg, *Avanguardia e Kitsch*, in G. Di Giacomo e C. Zambianchi (a cura di), *Alle origini dell'opera d'arte contemporanea*, Roma-Bari, Laterza, 2008.

<sup>17</sup> L. Nicoli, *Music Box*, in B. Di Marino, *Clip*, Roma, Castelvecchi, 2001, p. 174.

<sup>18</sup> Cfr. *ibidem*.

<sup>19</sup> Cfr. U. Eco, *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani, 2005, pp. 65-130.