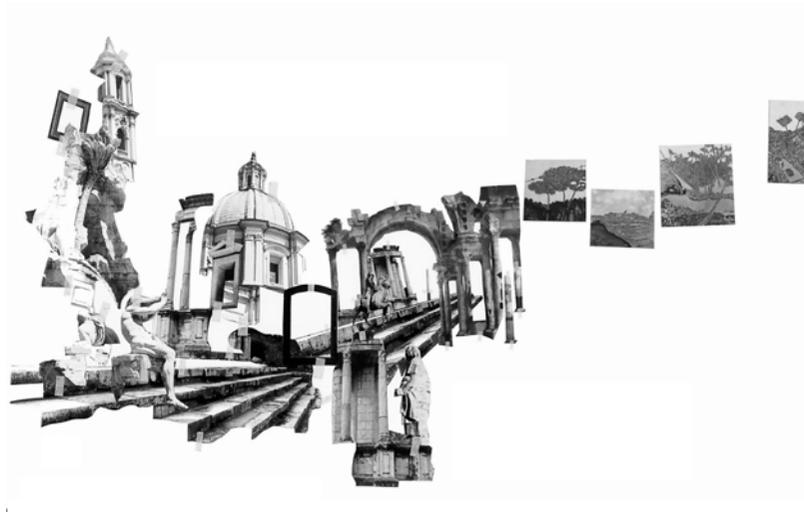


# Rovine in divenire

PROGETTARE LA ROVINA NELLA CITTÀ DELLA POSTPRODUZIONE



# Rovine in divenire

PROGETTARE LA ROVINA NELLA CITTÀ DELLA POSTPRODUZIONE

in copertina

Miralles Tagliabue EMBT, *Capriccio romano*, 2012

# Indice

## 8 Presentazione

## 11 Introduzione *Rovine nella città della postproduzione*

### Capitolo primo

#### **Rovine Interpretazioni**

28 Attualità delle rovine

44 Narrazioni. La rovina *in scena*

54 Immaginari. La rovina *in immagine*

68 Movimenti. La rovina *in movimento*

80 *Atene I. Uno sguardo:  
l'Acropoli come uno dei film più antichi*

### Capitolo secondo

#### **Cinema di rovine Sconfinamenti**

92 Il cinema come campo di rovine

116 Trame. Decostruire lo sguardo

128 *Frame*. Ricomporre i frammenti

144 *In-motion*. Manipolare il tempo

156 *Atene II. Un fil rouge:  
alcune esperienze teorico-progettuali*

### Capitolo terzo

#### **Architettura, rovina e postproduzione Intersezioni**

168 Progettare/*postprodurre* la rovina

180 Variazioni narrative

196 Assemblaggi associativi

210 Esplorazioni spaziali

226 *Atene III. Uno scenario:  
dalla "rovina" alla "città-rovina"*

237 **Conclusioni** *Scenari aperti per la città in rovina*

244 **Bibliografia**

*Ph.D. candidate* Francesca Coppolino  
*Tutor* prof. Pasquale Miano

Università degli Studi di Napoli "Federico II"  
DiARC Dipartimento di Architettura  
Dottorato in Architettura - Il progetto di architettura per la città, il paesaggio e l'ambiente  
XXXI ciclo - 2015/2018  
Coordinatore: prof. Michelangelo Russo

Revisori esterni: prof.ssa Alessandra Capuano (Sapienza, Roma), prof.ssa Sara Marini (IUAV, Venezia)



“È MOLTO DIFFICILE SCRIVERE QUESTO LIBRO.  
PERCHÉ I LIBRI SONO DIMENSIONALI,  
E IO VORREI CHE IL MIO SI DISTINGUESSE  
PER UNA PROPRIETÀ CHE IN REALTÀ È INCOMPATIBILE  
CON LA BIDIMENSIONALITÀ DI UN LAVORO STAMPATO.  
SI TRATTA DI UNA DOPPIA ESIGENZA.  
IN PRIMO LUOGO, QUESTO MAZZO DI SAGGI  
NON DEVE IN NESSUN MODO ESSERE ESAMINATO  
E ASSIMILATO IN ORDINE SUCCESSIVO.  
VORREI CHE I SAGGI FOSSERO PERCEPITI  
TUTTI INSIEME SIMULTANEAMENTE,  
GIACCHÉ IN FIN DEI CONTI ESSI NON RAPPRESENTANO  
CHE UNA SERIE DI SETTORI DI DIFFERENTI CAMPI  
CHE RUOTANO ATTORNO AD UN UNICO PUNTO DI VISTA,  
AD UN METODO COMUNE CHE LI DETERMINA.  
D’ALTRA PARTE, VORREI ANCHE PROPRIO SPAZIALMENTE  
ISTITUIRE LA POSSIBILITÀ DI COMPARARE CIASCUN SAGGIO  
DIRETTAMENTE CON GLI ALTRI, DI PASSARE DALL’UNO  
ALL’ALTRO AVANTI E INDIETRO.  
ATTRAVERSO CONTINUI RINVII.  
E RECIPROCHE INTEGRAZIONI.  
UNA SIMILE SIMULTANEITÀ E INTERPENETRAZIONE DEI SAGGI  
POTREBBE ESSERE SODDISFATTA DA UN LIBRO  
CHE AVESSE LA FORMA DI UNA... SFERA!  
DOVE I SETTORI COESISTONO SIMULTANEAMENTE  
IN UNA FORMA DI SFERA, E DOVE,  
PER QUANTO LONTANI POSSANO ESSERE,  
È SEMPRE POSSIBILE UN PASSAGGIO DIRETTO  
DALL’UNO ALL’ALTRO ATTRAVERSO IL CENTRO DELLA SFERA.  
MA AHIMÈ...  
I LIBRI NON SI SCRIVONO SFERICAMENTE...”

## Presentazione

Pasquale Miano

La domanda di ricerca che sta alla base della tesi di Francesca Coppolino è imperniata, da un lato, sull'idea di "rovina" come categoria interpretativa del presente della città, dall'altro sulla necessità di approfondire il dibattuto rapporto tra rovina e progetto di architettura attraverso nuovi possibili sguardi e prospettive. Tale rapporto è infatti esaminato attraverso una specifica chiave d'indagine, individuata nella "postproduzione", concetto e prassi di derivazione filmica. Ciò consente alla candidata di delineare un interessante campo di indagine in cui si intrecciano aspetti strettamente legati ad una tradizione consolidata sul tema di ricerca e aspetti inediti che nella contemporaneità stanno assumendo nuove e stimolanti connotazioni.

Il percorso di ricerca indaga le intersezioni tra rovina, progetto e postproduzione con l'obiettivo di individuare possibili modalità interpretative e trasformative della rovina nella città. In tutti i passaggi, le articolate esplorazioni sulle interpretazioni della rovina, sullo sconfinamento filmico e sulle intersezioni tra architettura, rovina e postproduzione sono costantemente e abilmente messe in concatenazione tra loro, con l'intenzione di chiarire le relazioni poste alla base degli intrecci e di individuarne le ricadute rispetto al progetto di architettura.

La ricerca si compone di tre capitoli, ognuno dei quali individua una specifica sezione: interpretazioni, sconfinamenti e intersezioni. I primi due capitoli costruiscono il parallelo tra rovina, progetto e cinema di rovine, il terzo capitolo sintetizza ed esplicita le intersezioni operative attraverso l'individuazione di temi e azioni progettuali che forniscono delle precise modalità attraverso cui poter orientare il progetto delle rovine. Di grande interesse risulta inoltre la scelta di inserire una quarta parte, incentrata sul caso di Atene, che si aggiunge in maniera trasversale in conclusione di ciascuno dei tre capitoli. In questo modo, le argomentazioni

espresse sono rapportate ad una realtà concreta e ad una serie di esperienze teoriche-progettuali sviluppatesi nella città greca. Le conclusioni sono concepite come una serie di "appunti" tesi sostanzialmente a dimostrare il carattere aperto e problematico della ricerca.

Impostata e sviluppata con grande meticolosità e sensibilità, supportata da consistenti studi di base, attraverso un percorso continuo e coerente, punteggiato da partecipazioni a convegni nazionali e internazionali sul tema, da diverse esperienze in gruppi di ricerca incentrate su aspetti analoghi e da interessanti pubblicazioni, nonché dal soggiorno di studio nella città di Atene, la ricerca di Francesca Coppolino si configura come un eccellente contributo, significativo, ampio e aggiornato sul rapporto tra rovina e progetto di architettura. Attraverso la specifica chiave interpretativa individuata, il contributo raggiunge notevoli livelli di originalità sia nei contenuti che nelle modalità di presentazione della ricerca.



## Introduzione *Rovine nella città della postproduzione*

Nell'*ambito* del rapporto tra architettura e preesistenza nella città, il progetto di architettura è chiamato a confrontarsi con specifici elementi del contesto che, secondo alcuni, costituiscono “la vera eredità del passato”<sup>1</sup>: le rovine. Tali materiali urbani presentano la peculiarità di incarnare diverse *temporalità*, costituendo una sorta di “tempo spazializzato” e risultano luoghi del contesto che, più di ogni altro, riescono a restituire il *genius loci*<sup>2</sup>, rivelando – a partire dalla loro dimensione di *mancanza* - racconti, immaginari e movimenti del passato e del futuro. Se si svincola la nozione di “rovina” dalla sua vocazione prettamente “letteraria”, ci si accorge che, come sosteneva Walter Benjamin, il passato è costituito da “rovine su rovine” e la rovina risulta una condizione perpetua e inevitabile<sup>3</sup>. In ogni epoca, il tempo, le guerre, le catastrofi naturali hanno prodotto e continueranno a produrre rovine, stimolando l'uomo a interrogarsi sul cosa fare di esse e rendendo la “rovina” un concetto sempre contemporaneo. In realtà, nonostante l'ampio dibattito che li vede protagonisti, oggi, questi luoghi risultano, il più delle volte, marginali ed isolati dal resto delle dinamiche urbane, a causa del “congelamento” o dell'abbandono a cui sono sottoposti. In tal modo si configurano come luoghi del “paradosso” che vivono una condizione intermedia tra “vita e morte”; luoghi che hanno perso parte del loro senso originario, il loro ruolo e la loro utilità e che divengono l'infinito terreno delle possibilità future.

Il *percorso di ricerca* muove dal voler indagare il rapporto tra la condizione di “rovina” e il progetto di architettura nella città, per poi individuare una specifica chiave di indagine nel concetto/pratica di “postproduzione” di derivazione filmica, recentemente esaminato in alcuni studi<sup>4</sup> dai quali è stato inteso sia come modalità attraverso cui leggere la città contemporanea e i suoi *materiali* - tra cui le rovine - sia come possibile atteggiamento/strumento progettuale. La tesi, dunque, intreccia una problematica molto “ampia” individuata nella città, ossia la presenza delle rovine e le questioni legate alla loro eredità attraverso il progetto di architettura,

D. Whyllie, *Slashers*, 2012

1 J.I. Linazasoro, 2010. “Rovine”, in A. Ugolini (ed.), *Ricomporre la rovina*, Alinea, Firenze, p. 17.

2 cfr. C. N. Schulz, 1979. *Genius loci. Paesaggio ambiente architettura*, Documenti di architettura, Electa, Milano.

3 cfr. W. Benjamin, 1999. *Il dramma barocco tedesco*, Einaudi, Torino. [ed. originale: *Ursprung des deutschen Trauerspiels*, Frankfurt am Mian, Suhrkamp Verlag, 1963].

4 Si veda: N. Bourriaud, 2004. *Post-production. Come l'arte riprogramma il mondo*. Postmedia Books, Milano; S. Marini, F. De Matteis (ed.), 2014. *La città della post-produzione*, Edizioni Nuova Cultura, Roma; S. Marini (ed.), 2014. *Esercizi di postproduzione*, Università IUAV di Venezia, Dipartimento di Culture del Progetto. Quaderni della Ricerca, Aracne, Roma; A. Rocca, 2017. *Lo spazio smontabile*, Letteraventidue, Siracusa.

con uno specifico interesse esplorativo per la postproduzione filmica, derivante da alcune relazioni individuate tra rovina, progetto e cinema. Uno strumento, quest'ultimo, ampiamente indagato nel progetto di architettura, con il quale ha scambiato reciproche influenze, ma poco esplorato nell'ambito del progetto della rovina. Di seguito verrà illustrato il *percorso* che ha condotto alle scelte adottate all'interno della ricerca.

### Rovine in divenire\_L'oggetto della ricerca

“Cos'è una rovina, dopotutto? È una costruzione umana abbandonata alla natura e una delle caratteristiche delle rovine in città è il loro aspetto selvaggio: sono luoghi pieni di promesse e di incognite, con tutte le loro epifanie e i loro pericoli”<sup>5</sup>. Come testimoniano i numerosi recenti studi sull'argomento<sup>6</sup>, la condizione di “rovina” è una condizione insita nell'opera di architettura ed è stata oggetto di incessanti metamorfosi nel corso della storia. La *figura* della rovina presenta un'attitudine a riverberare sguardi molteplici, talvolta contrastanti, che le attribuiscono, di volta in volta, nuovi sensi e, per questo motivo, essa è lungi dal costituire un elemento immobile e immutabile. Tali sguardi interpretativi sono relativi al tempo, allo spazio e all'epoca culturale in cui le rovine sono osservate. Come scrive Ugolini: “metafora tra le più potenti della cultura occidentale, la rovina appare come una presenza pressoché costante dall'antichità classica all'età contemporanea; la sua percezione culturale abbraccia ambiti disciplinari a volte apparentemente differenti tra loro come letteratura, filosofia, pittura, archeologia, architettura e altri ancora”<sup>7</sup>. Di conseguenza, il tema architettonico della rovina non sembra pienamente comprensibile se non all'interno di una prospettiva *interdisciplinare* all'interno della quale osservare, esaminare, interpretare, sperimentare sguardi *altri*. In funzione di questa convinzione, la tesi assume uno sguardo ampio sulla “rovina”, che travalica l'autonomia disciplinare, esplorando diversi di punti di vista, con l'obiettivo di cogliere interpretazioni/contaminazioni eterogenee, volte a comprenderne e ad evidenziarne le valenze progettuali.

La nozione di rovina si rivela come il luogo di accumulazione e insieme di decantazione di una pluralità di orientamenti teorici, di attitudini analitiche e di pratiche progettuali. In particolare, sembra necessario prendere atto del fatto che, in seguito ai dolorosi e sanguinosi eventi susseguitisi nel Novecento, si sia registrato un ampliamento semantico del termine “rovina”, riferito non più esclusivamente ai resti di edifici classici o medioevali, ma anche alle “archeologie” di passati più o meno recenti. In questa direzione, si è sempre più affermata la ricerca di una

“poetica” della rovina che affondasse le radici nel concetto di “sublime”<sup>8</sup>, ponendo in evidenza come, caricandosi di nuove valenze e di diversi significati, tali luoghi continuino a stimolare l'animo umano, proprio perché costituiscono elementi perennemente attuali<sup>9</sup>. Le rovine abbandonano il romantico isolamento nel paesaggio naturale e la grammatica del pittoresco, per apparire all'interno dei paesaggi degradati e delle città bombardate, assumendo nuovi ruoli<sup>10</sup>. Esse si pongono come domande aperte in attesa di risposta, richiedendo nuove etiche e nuove modalità interpretative.

Tali constatazioni rilevano come le rovine costituiscano una categoria che non è di per sé leggibile: per essere tali devono essere *interpretate*. Interpretazioni che non possono prescindere dai contenuti narrativi insiti nelle rovine, dalle loro capacità immaginifiche e dal loro costante movimento nel tempo, mettendo in risalto il rapporto che esse generano con la narrazione, con l'immaginario e con l'*idea* del movimento, temi sui quali si soffermerà in particolar modo la ricerca. Le rovine attuali sono pezzi di un mondo da ricomporre, di un domani reso possibile grazie alla scintilla dell'immaginazione. Esse: “più che a rammentarci la caducità di ogni cosa, finiscono per diventare il simbolo che ci chiama ad un incondizionato e vigile principio di responsabilità”<sup>11</sup>. Allo stesso tempo: “questa enorme quantità di frammenti e di oggetti in rovina rappresenta oggi una grandissima occasione di progetto che se fosse rimessa in relazione con i luoghi di cui fa parte potrebbe costituire un'enorme risorsa per il paesaggio urbano”<sup>12</sup>.

La *scelta* di indagare le *rovine* - le quali costituiscono il *fulcro* della tesi - deriva da questa doppia potenzialità, ossia che esse, da un lato possono essere individuate come categoria interpretativa del presente della città, dall'altro possono rivelare, nella loro intrinseca dimensione di *mancanza*, la possibilità di una continuazione attraverso il progetto di architettura. Di fronte all'oggetto architettonico statico ed ermetico al quale era appartenuta in origine, la rovina introduce nello stesso un “movimento” che consente una nuova azione verso il presente. Allo stesso modo, le rovine possono indurre costanti “movimenti” nelle città in cui sono radicate così come, a loro volta, le città possono mettere in movimento le rovine. Le rovine non dovrebbero bloccare il movimento della città, così come la città non dovrebbe escludere la rovina dalla trasformazione.

Le rovine si mostrano come luoghi *in divenire*<sup>13</sup>.

<sup>8</sup> La poetica del sublime descritta da Burke nel 1757, oppone all'equilibrio neoclassico ricercato nel Seicento, una visione dialettica e tormentata che trova nei contrasti e nelle catastrofi naturali la sorgente per un orrore delizioso. Nella interpretazione estetica del sublime il sentimento della natura si modifica, conducendo all'ammirazione di paesaggi aspri e drammatici, che turbano l'osservatore, ricordando la fragilità e la precarietà della natura umana, sottoposta a catastrofi naturali.

<sup>9</sup> “Le rovine, come ricordava Ernst Jünger, sono sempre presenti nelle architetture, ne costituiscono il presupposto, bombardamenti o cataclismi le possono rivelare di colpo. Le sue riflessioni non sono estranee a quelle contenute in due libri importanti per la cultura urbana degli ultimi 40 anni: *Collage City* di C. Rowe e F. Koetter e *Learning from Las Vegas* di R. Venturi, D. Scott Brown e S. Izenur. In entrambi i casi la forma frammentaria che costituisce il carattere più evidente della città contemporanea viene analizzata attraverso l'ausilio di letture “archeologiche”. È ancora una lettura di tipo archeologico quella che presiede alla tavola *La città analoga*, composta per la Biennale di Venezia del 1976, in cui la complessità di rapporti, rimandi, intrecci che lega città, storie e territori è illustrata attraverso l'uso dell'analogia, assunta come chiave di lettura per comprendere l'articolato impasto di cui le città sono fatte e in cui un'estrema varietà di componenti si mescola”. In: A. Ferlenga, 2013. “Imparare dalle rovine”, *op. cit.*, pp. 6-7.

<sup>10</sup> Questa particolare categoria di rovine costituisce il presupposto di nuovi paesaggi di memoria che attraversano tutto il Novecento, impegnando i progettisti in una ricostruzione semantica e culturale che parte dalla desolazione delle città europee distrutte dal dopoguerra per arrivare fino al vuoto di *Ground Zero*. Come ricorda André Habib dopo Dresda, Berlino, Hiroshima, Beyrouth, Sarajevo, Gaza, Baghdad, l'antico *Grand tour* delle più belle rovine del mondo si era trasformato in una cartografia della distruzione. Dalle rovine intese come opera “naturale” del tempo si passa alle rovine-devastazioni dell'uomo. In: A. Habib, 2010. *L'attrait de la ruine*, Yellow and Now, Bruxelles, p. 25.

<sup>11</sup> A. Ugolini, 2010. “Ricompore la rovina, conservare la rovina”, *op. cit.*, p.11.

<sup>12</sup> A. Ferlenga, 2014. “Segni”, in A. Capuano (ed.), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, *op. cit.*, p. 300.

<sup>13</sup> *divenire*: dal latino composto di *de* (prep. che indica il moto dall'alto) e *venire* (venir giù); in filosofia implica un cambiamento non solo *dello spazio*, come nel significato originario, ma anche

5 R. Solnit, 2000. *Wastderlust, A history of Walking*, Viking, New York; trad. it., *Storia del Camminare*, Bruno Mondadori, Milano.

6 Si veda ad esempio: M. Augé, 2004. *Rovine e Macerie. Il senso del tempo*, Bollati Boringhieri, Torino; P. Andrew, 2006. “The Aesthetics of Ruins”, *The Authors. Journal Compilation*, n. 13, vol. 2; G. Tortora (ed.), 2006. *Semantica delle rovine*, Manifestolibri, Roma; C. Woodward (ed.), 2008. *Tra le rovine. Un viaggio attraverso la storia, l'arte e la letteratura*, Ugo Guanda Editore, Parma; A. Ugolini (ed.), 2010. *Ricompore la rovina*, Alinea, Firenze; A. Habib, 2010. *L'attrait de la ruine*, Yellow and Now, Bruxelles; A. Capuano (ed.), 2014. *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, Quodlibet, Macerata; S. Bigiotti, E. Corvino (ed.), 2015. *La modernità delle rovine. Temi e figure dell'architettura contemporanea*, Prospettive Edizioni, Roma; M. Barbanera, A. Capodiferro (ed.), 2015. *La forza delle rovine*, Mondadori Electa, Milano; I. Carnicero, C. Quintàns Eiras (ed.), 2016. *Unfinished, Spanish Pavilion, 15th International Architecture Exhibition, Catalogo del Padiglione della Spagna*, Biennale Architettura 2016, Venezia; A. Capuano, F. Toppetti, 2017. *Roma e l'Appia. Rovine, utopia, progetto*, Quodlibet, Macerata.

7 A. Ugolini, 2010. “Ricompore la rovina, conservare la rovina”, in A. Ugolini (ed.), *Ricompore la rovina*, *op. cit.*, p. 11.

### Ereditare le rovine *—Il dibattito*

La presenza nella città, specie in quelle europee, di grandi quantità di “rovine” rende necessario dunque dover ripensare e reinterpretare questi antichi dispositivi di manipolazione del costruito i cui obiettivi non coincidono più con le nuove necessità.

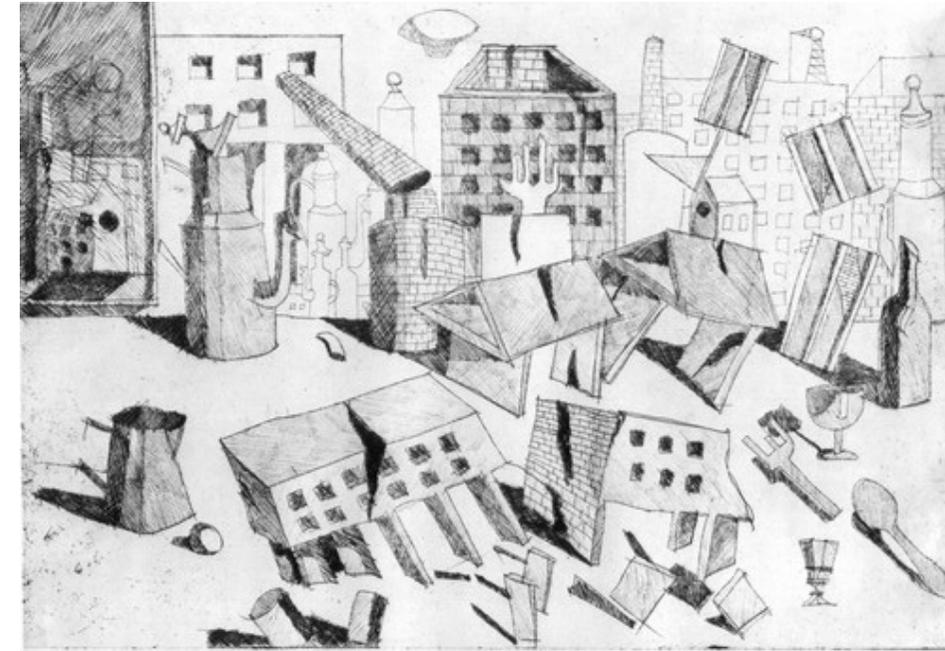
Di grande complessità risulta la questione di come ereditare tali elementi nella città. Sul termine “ereditare”<sup>14</sup> e su come poter reinterpretare, oggi, l’eredità pervenuta, provando a delineare “un futuro per il passato”, si è molto discusso negli ultimi anni, individuando tale questione come una problematica di grande rilievo, oltre che di ampio respiro, in quanto coinvolge diversi ambiti del sapere<sup>15</sup>. Riflettere sulle modalità di “ereditare” le rovine nella città significa riflettere principalmente sul binomio della loro conservazione/trasformazione.

Dai primi contributi sul tema a oggi si sono sviluppate accese discussioni volte a stabilire i termini del ruolo progettuale nel governare gli interventi destinati alla conservazione e alla trasformazione delle rovine.

Soprattutto negli ultimi decenni, si è assistito ad una significativa diversificazione nelle linee di indirizzo e nelle modalità di azione del progetto. Come rilevava Rem Koolhaas nella mostra *Cronocaos* presentata alla XII edizione della Biennale di Venezia del 2010, gli atteggiamenti progettuali più radicali nei confronti di questi luoghi si muovono in un campo che va dalla pedissequa conservazione di ciò che si ritiene “intoccabile”, alla totale distruzione di ciò che non si ritiene abbia “abbastanza” valore. Secondo Koolhaas il mondo ha bisogno di “un nuovo sistema di valori tra preservazione e sviluppo”<sup>16</sup>, in quanto entrambi gli atteggiamenti descritti, seppur opposti, possono condurre alla condizione di “abbandono”.

Ancora oggi, difatti, il confronto progettuale con le rovine sembra spesso vivere una condizione di immobilità, poichè incardinato su logiche di conservazionismo esasperato, in cui il progetto di architettura attiva un processo di cristallizzazione che proclama spesso l’azione di conservazione come unica via possibile. Se non è possibile eludere il “rischio” del progetto è comunque necessario costruire nuovi paradigmi di osservazione e “manipolazione” delle rovine, a partire da un’idea di città intesa come un testo sovrascrivibile nel tempo<sup>17</sup>.

In questa direzione, diverse ricerche ed esperienze progettuali recenti si soffermano sul tema delle rovine in rapporto al progetto di architettura, attratte proprio dalla loro particolare dimensione di “testo aperto” nella città e dalla loro inclinazione ad assorbire nuove letture e a rivelare memorie celate. Tali posizioni mostrano come il dibattito contemporaneo si sia spostato su riflessioni che riguardano le potenzialità delle rovine come elementi da reinserire in nuove dinamiche progettuali.



In realtà, la necessità di reimmettere la rovina nelle dinamiche urbane deriva dal fatto che il modo migliore per conservare i resti di un antico edificio è continuarne la vita, in termini di uso, di significato e di forma, piuttosto che “congelarlo” relegandolo ad un unico momento della sua storia.

Tuttavia, alcuni interrogativi si pongono con grande evidenza quando si tratta di operare una *selezione e interpretazione* della eredità: “Cosa distruggo e cosa conservo? Certamente non “distruggo tutto” e non “conservo tutto”<sup>18</sup>. L’approccio scientifico è fondamentale per una corretta comprensione e valorizzazione dei resti delle fabbriche antiche, ma non è certamente sufficiente; occorre anche un “indirizzo poetico”<sup>19</sup>, una semplice intuizione legata all’interpretazione dei resti del manufatto.

Rispetto a tali considerazioni, le *ragioni generali* della ricerca possono dunque essere rintracciate nel fatto che, nonostante l’ampio dibattito, le rovine molto spesso continuano a vivere una condizione di abbandono o di immobilismo e che sempre più, come dimostrano quelle linee esplorative che provano a reimmetterle nelle dinamiche urbane, sembra necessaria la ricerca di nuove traiettorie interpretative e progettuali, che conferiscano a tali luoghi, nel rispetto dei valori storici e semantici, nuove narrazioni e nuovi significati.

A. Rossi, *L'architecture Assassinée*, 1975

*nel tempo*; opposto al concetto di *essere* [quando quest’ultimo sia concepito come eternamente immobile e sottratto a ogni mutazione], indica il *fondamentale movimento dell’esistenza*.

<sup>14</sup> Massimo Cacciari riflettendo sul termine “ereditare” descrive un duplice atteggiamento nei confronti dell’eredità da parte dell’erede: quello della separatezza-rifiuto e quello della conservazione-obbedienza e come “antidoto” parla di collegamento, congiunzione, collisione tra i termini opposti, seguendo il *logos* e l’*amor intellectualis*. M. Cacciari, 2015. Relazione dal titolo “Figliolanza”, presso il *Festival Internazionale della Filosofia 2015*.

<sup>15</sup> Si veda ad esempio gli atti della quindicesima edizione del *Festival Internazionale della Filosofia 2015*, tenutosi dal 18 al 20 settembre tra Modena, Carpi e Sassuolo, sul tema dell’ “eredità”.

<sup>16</sup> R. Koolhaas, 2012. “*Cronocaos*”, testo integrale tradotto e riportato in *Dromos - Libro Periodico di Architettura*, n. 2, Il Melangolo, pp. 42-43.

<sup>17</sup> cfr. E. Petrucci, L. Romagni, 2018. *Alterazioni. Osservazioni sul conflitto tra antico e nuovo*, Quodlibet SAAD, Ascoli Piceno, pp. 9-21.

<sup>18</sup> O. Carpenzano, 2013. *La post-produzione in architettura*, in S. Marini, V. Santangelo (ed.), *RECYCLAND*, Aracne, Rome, p. 36.

<sup>19</sup> cfr. E. Petrucci, L. Romagni, 2018. *Alterazioni, op. cit.*, p. 10.

### Progettare/postprodurre le rovine\_L'ipotesi di ricerca

A partire da questo complesso e articolato quadro di riferimento e con l'obiettivo di voler indagare nuove prospettive di ricerca che operino una riflessione sulle potenzialità della rovina come *materiale* urbano da immettere in nuove dinamiche progettuali, questo studio propone di indagare la rovina e il rapporto tra rovina e progetto nella città attraverso una specifica chiave di lettura: la "postproduzione". Con "postproduzione" - termine centrale nel linguaggio filmico - si intende l'ultima fase della produzione cinematografica, che segue la fase della lavorazione, in cui il film viene girato, e precede la distribuzione al pubblico del prodotto finito. Nella prassi cinematografica raramente la presa diretta esaurisce il momento di formalizzazione di un film: è necessario applicare un complesso di operazioni - raccolte nel termine tecnico "postproduzione" - che seguono la fase delle riprese. Tali operazioni si riferiscono all'insieme dei processi di ricomposizione che riguardano il materiale di registrazione: montaggio, mixaggio, inserimento di altre fonti audiovisive, sottotitolazione, voce fuori campo ed effetti speciali<sup>20</sup>.

La *scelta* di esaminare il rapporto tra rovina e progetto attraverso questo specifico *taglio* interpretativo deriva principalmente da due motivazioni. La prima è legata a quella serie di studi che, come si vedrà, negli ultimi anni, hanno provato a trasporre tale termine nell'interpretazione dell'architettura e della città, definendo una "città della postproduzione". La seconda motivazione è invece specificamente legata alle relazioni individuate in questo studio tra la condizione di rovina e le peculiarità insite nel dispositivo filmico, che secondo alcune interpretazioni può essere inteso come *campo di rovine*<sup>21</sup> e che riguardano i temi della narrazione, dell'immaginario e del movimento.

Rispetto al primo punto, è possibile fare riferimento a diversi studi che hanno tentato di trasporre il concetto e la pratica della postproduzione - largamente diffusa in diversi ambiti disciplinari - anche nell'indagine dell'architettura e della città. A tal proposito, un esempio è costituito dal testo del 2014 *La città della post-produzione*<sup>22</sup>, a cura di Sara Marini e Federico De Matteis, così come dal successivo *Esercizi di postproduzione*<sup>23</sup>, a cura di Sara Marini, in cui, riprendendo le considerazioni espresse qualche anno prima dal critico Nicolas Bourriaud nel testo *Postproduction*<sup>24</sup>, si è provato ad importare il termine "postproduzione" nel dizionario architettonico, intendendolo sia come strumento analitico-conoscitivo che come strumento tecnico-progettuale. In particolare, la "postproduzione" è identificata come una condizione che connota la città contemporanea europea, in cui la "produzione è un vecchio ricordo e i suoi spazi e i suoi brandelli giacciono sul campo" e in cui "non resta che il *resto* e la ricerca di un suo possibile *altro* significato"<sup>25</sup>. Una città in cui lo

sguardo sulle cose si è spostato, moltiplicato, sovrapposto ad altri sguardi ed ogni punto di vista è una visione, ogni sguardo è un'opinione, un modo di pensare.

La "rovina" può essere dunque identificata come elemento "in divenire" nella città della "postproduzione"; una città in cui, di fronte all'enorme quantità di oggetti e frammenti "ereditati", si avverte l'esigenza di ricercare nuovi livelli di senso attraverso il progetto di architettura.

Allo stesso tempo, la *postproduzione* è stata anche intesa come atteggiamento e strumento progettuale, in quanto il termine stesso presuppone delle possibili sovrascritture di quello che *già c'è*. Essa, infatti, rileva il problema della scelta di cosa "ereditare" e reimmettere in circolo e cosa lasciare andare implicando, da un lato azioni sulla materia, dall'altro "nuove" direzioni culturali. In questa ottica, negli ultimi anni si è spesso registrata "la tendenza ad impiegare tecniche di "postproduzione" culturale basate sul montaggio, sul *collage*, sull'*assemblage*, sul *found footage*, da ri-assemblare in una nuova dimensione espressiva e culturale"<sup>26</sup>. Strumenti e tecniche appartenenti all'arte, ma soprattutto alla "macchina-cinema", che possono aiutare a ricercare nuovi orizzonti di senso. Sembra dunque possibile, da un lato, leggere la rovina come uno degli elementi principali della città della postproduzione, in quanto costituisce l'elemento che riesce più di altri a restituire narrazioni, immaginari e movimenti passati e futuri, dall'altro - e questo diviene l'aspetto su cui si concentra maggiormente la ricerca - esplorare le possibilità interpretative e progettuali per la rovina che derivano da tale concetto/pratica filmica.

Questa constatazione si riallaccia alla seconda motivazione che ha condotto a indagare questo specifico taglio interpretativo. Tale ragione risiede nel fatto che la ricerca, nell'esaminare il concetto di rovina e le sue interpretazioni, rileva tre chiavi di lettura principali che si pongono come quelle maggiormente caratterizzanti la condizione di rovina: la narrazione, l'immaginario e il movimento. La *temporalità* e la *manca*za insite nelle rovine inducono in esse una *narratività* intrinseca, che evidenzia il rapporto che la rovina genera tra memoria e racconto; una *capacità immaginifica*, che deriva dalla sua forma incompleta e un *movimento*, che rileva la tensione al divenire propria delle rovine e il loro costante cambiamento nella durata. A partire da questi temi, è sembrato utile operare un parallelo con il dispositivo filmico, inteso come *montage* di rovine, considerando che i frammenti di visuale, le singole scene e le sequenze narrative, così come le rovine, vivono un continuo processo di decostruzione e ricomposizione, immaginativo e reale. Infatti, mediante la pratica della *postproduzione*, il dispositivo filmico riarticola la narrazione e ri-assembla un materiale *già fatto, già ripreso* che va esaminato, selezionato e ricomposto, consentendo di approfondire i temi della narrazione, dell'immaginario e del movimento nell'interpretazione e nel progetto della rovina.

20 cfr. S. Marini, F. De Matteis (ed.), 2014. *La città della post-produzione*, Edizioni Nuova Cultura, Roma.

21 Si ci riferisce a: G. Didi-Huberman, 2001. "Montage des ruines. Conversation avec Georges Didi-Huberman", in *Simulacres*, «Ruines 1», n° 5, settembre-dicembre 2001, pp. 8-17; A. Habib, 2008. *Le temps décomposé: cinéma et imaginaire de la ruine*. Université de Montréal, Département de Littérature comparée Faculté des Arts et sciences, option littérature et cinéma. Montréal, Canada; F. Benincasa, 2015. "Cinema e rovine, rovine di cinema", pp. 46-51, in M. Barbanera, A. Capodiferro (ed.), 2015. *La forza delle rovine*, Mondadori Electa, Milano.

22 S. Marini, 2014. "Navi da combattimento in fiamme al largo dei bastioni di Orione", pp. 10-17, in S. Marini, F. De Matteis (ed.), *La città della post-produzione*, op. cit., p. 12.

23 cfr. S. Marini (ed.), 2014. *Esercizi di postproduzione*, op. cit..

24 N. Bourriaud, 2004. *Post-production. Come l'arte riprogramma il mondo*. Postmedia Books, Milano. [ed. originale: N. Bourriaud, 2002, *Post Production. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Presses Du Reel, Paris].

25 S. Marini, 2014. *Esercizi di postproduzione*, op. cit., p. 13.

26 G. Menziotti, 2016. *Resti*, in S. Marini, G. Corbellini (ed.), *Recycled Theory: Dizionario illustrato*, Quodlibet, Macerata, p. 552.



P. P. Pasolini, *Mamma Roma*, 1962. Fotogramma tratto dal film;  
D. Wylie, *Timeline*, 2010;  
P. Stanley, *Urban archaeology*, 2010



La tesi riprende, dunque, il termine “postproduzione” e l’accezione che ne è stata data in ambito architettonico e ne approfondisce la natura filmica e i possibili risvolti interpretativi e progettuali rispetto alla rovina.

### Obiettivi e strumenti della ricerca

Il *percorso di ricerca* indaga le intersezioni tra rovina, progetto e postproduzione con il principale *obiettivo* di individuare possibili *modalità interpretative e trasformative* che considerino la rovina come *materiale* del progetto nella città. L’intreccio è articolato e tenuto insieme dalle tre chiavi tematiche a cui si è fatto riferimento: narrazione, immaginario e movimento, le quali costituiscono una sorta di *fil rouge* che si ripete e che unisce, di volta in volta, le considerazioni espresse per la rovina, per il cinema di rovine e per il progetto di architettura delle rovine. Si prova, dunque, ad affrontare temi della ricerca teorica, indagandone la complessità e la ricchezza, per individuare possibili interpretazioni della rovina, ma contemporaneamente si prova a tracciare ponti verso l’operatività progettuale, attraverso l’individuazione di modalità di azione.

In questo senso, la postproduzione filmica è uno strumento che la ricerca utilizza sia come “occhio”, o meglio come strumento analitico che consente di visualizzare e interpretare la condizione “in divenire” della rovina, sia come espediente tecnico-operativo che aiuta a ragionare sulle azioni di decostruzione dello sguardo e del racconto; di ricomposizione dei frammenti, delle scene e delle sequenze in un “intero”; di manipolazione della dimensione spazio-temporale. La postproduzione è dunque identificata, in questo studio, come una specifica modalità per “appro-

priarsi” della *rovina* nella città e come strumento da cui desumere possibili azioni progettuali, che possono fornire risultati inediti e poco esplorati nell’ambito preso in esame. L’intreccio con la disciplina filmica è inteso come occasione per provare a ricercare possibili nuovi approcci del progetto delle rovine nella città.

Rispetto a tali considerazioni, sono operati alcuni passaggi ed alcune precise esplorazioni.

*Attraverso* l’indagine della condizione di “rovina”, si vogliono indagare sguardi e interpretazioni, teoriche e progettuali, che individuino le specificità di tali architetture. Di conseguenza, si approfondiscono le interpretazioni di rovina come *scena*, *immagine* e *movimento* della città, derivanti dal rapporto che essa instaura con la narrazione, l’immaginario e con l’idea del movimento. Tali *chiavi di lettura* sono scelte in quanto si presentano come alcune delle principali caratteristiche della condizione di “rovina”, che aiutano a definirne le differenze da altri stati di abbandono della materia presenti nella città.

*Attraverso* lo sconfinamento filmico e l’approfondimento delle relazioni tra rovine e cinema di rovine, si intende “guardare” la rovina mediante il *filtro* filmico e indagare quelle modalità postproduttive concettuali e tecniche che operano la decostruzione dello sguardo e del racconto, la ricomposizione dei *frame* e la manipolazione spazio-temporale. In particolare, a partire dall’approfondimento di alcuni dispositivi filmici, legati alla narrazione, al *montage* e al movimento si prova ad individuare azioni di postproduzione.

*Attraverso* l’intersezione tra architettura, rovina e postproduzione, si vuole indagare come la *postproduzione* sia stata intesa in architettura e si intende definire quali possono essere possibili modalità di postproduzione della rovina. In tal senso, sono identificate alcune modalità e alcune conseguenti azioni progettuali, desunte dal parallelo, che sono descritte e “concretizzate” anche attraverso alcuni riferimenti di progetto, scelti senza precise connessioni temporali e geografiche, ma che consentono di aprire il campo all’indagine progettuale rispetto alle argomentazioni espresse.

Infine, con l’indagine su un caso specifico, quello della città di Atene<sup>27</sup>, si intende arricchire le argomentazioni teoriche e progettuali espresse nella tesi mediante il riscontro con una realtà concreta. Si è scelto di esplorare il caso di Atene poiché in alcune esperienze che si sono sviluppate nella città greca è sembrato possibile individuare una serie di intrecci tra rovina, progetto e postproduzione filmica. Una seconda ragione risiede nel fatto che Atene può essere interpretata come una sorta di “città-rovina”, attraverso la quale sembra possibile spostare l’attenzione dalla rovina alla città intesa come insieme di rovine.

Gli *strumenti* impiegati nella ricerca propongono nuove schematizzazioni di pro-

<sup>27</sup> Durante il ciclo di dottorato, la candidata ha trascorso un breve periodo di studio in qualità di *PhD visiting student*, presso la National Technical University of Athens (Greece), sotto la supervisione della prof.ssa Konstantina Demiri.

cessi avvenuti per individuare alcune possibili chiavi interpretative e trasformative delle rovine: dall'indagine etimologica, all'indagine sulle classificazioni, alla ricerca sul campo, all'utilizzo delle immagini e del *collage*. Il *collage* è sembrato lo strumento di rappresentazione maggiormente idoneo a *visualizzare* la metodologia "postproduttiva" su cui si basa la ricerca. I riferimenti presenti nei capitoli sono infatti, in alcuni casi, assemblati in *collage* di immagini e testi ri-composti essi stessi come resti archeologici.

L'intento generale è dunque di dimostrare come, attraverso lo sguardo proveniente da un'altra disciplina, risulti possibile guardare la rovina e il progetto di architettura da prospettive diverse, che possano contribuire alla definizione di chiavi interpretative *altre* e, soprattutto, di modalità di trasformazione della rovina.

### Articolazione della ricerca

Nello sviluppo delle argomentazioni, la tesi si articola in tre capitoli, che corrispondono a tre fasi della ricerca e che individuano tre diverse sezioni: *interpretazioni*, *sconfinamenti* ed *intersezioni*. Le *interpretazioni* si riferiscono alle "rovine", gli *sconfinamenti* riguardano l'esplorazione del "cinema di rovine", le *intersezioni* indagano l'intreccio tra rovina, postproduzione e progetto di architettura.

I tre capitoli presentano lo stesso ordine logico di esposizione degli argomenti, in quanto si compongono di un primo paragrafo che definisce un inquadramento di partenza rispetto agli argomenti affrontati, attraverso una serie di definizioni, dei brevi *excursus* teorici ed operativi, e poi ciascun capitolo si dirama in tre corrispondenti "affondi", che declinano i temi della narrazione, dell'immaginario e del movimento, di volta in volta, come interpretazioni di rovina; come modalità tecnico-concettuali del cinema di rovine; come modalità trasformative del progetto.

In particolare, mentre i primi due capitoli sono concepiti per proporre, rispetto agli argomenti esplorati - rovine e cinema di rovine - precise schematizzazioni concettuali tese ad evidenziarne le reciproche relazioni individuate, il terzo è concepito come un capitolo teso a desumere le possibili intersezioni con il progetto di architettura. I primi due capitoli articolano, dunque, l'intreccio posto alla base della tesi, mentre il terzo rintraccia le ricadute operative.

Il *Capitolo primo* si apre con un *excursus* sull'"attualità" delle rovine e sulle criticità poste da tale dibattuto tema di ricerca, sia dal punto di vista teorico che della pratica architettonica. A partire dall'individuazione delle principali differenze tra la condizione di rovina ed altri stadi di abbandono della materia, è presa in considerazione una "geografia" del concetto di rovina che, ripercorrendo alcune

posizioni teoriche espresse negli ultimi anni, rileva come gli sguardi sulle rovine siano molteplici e variabili a seconda dell'epoca culturale in cui vengono osservate. Si prosegue esaminando diversi atteggiamenti del progetto contemporaneo legato a tali luoghi che individuano alcune modalità di pensare ed interpretare le rovine, restituendo un quadro di partenza.

Nei successivi paragrafi sono presi in considerazione tre filoni interpretativi che identificano i tre specifici temi sui quali si sofferma la ricerca e che riguardano il rapporto che la rovina instaura con la narrazione, con l'immaginario e con l'idea del movimento, individuando rispettivamente le connotazioni di rovina *in scena*, rovina *in immagine*, rovina *in movimento*. Il rapporto tra rovina e narrazione individua la rovina come dispositivo narrativo dell'architettura che, mettendo in gioco temporalità, spazialità e memorie, rivela "narrazioni *plurali*". Tali narrazioni plurali sono influenzate dalle qualità *cronotopiche* della rovina e dal rapporto che essa instaura con il ricordo, la memoria e l'amnesia, identificando la rovina come *scena* in cui si è svolta o si svolge l'azione narrativa, come stratigrafia di racconti e, allo stesso tempo, come *mappa narrativa* che, attraverso l'interpretazione progettuale, consente di dar vita a nuove ed eterogenee narrazioni. Il rapporto della rovina con l'immaginario identifica la rovina come dispositivo immaginifico dell'architettura. Osservazioni, prefigurazioni e trasfigurazioni emergono come tre principali declinazioni attraverso le quali la rovina è *messa in immagine* o immaginata. Da un lato, essa è *immagine* da osservare o da riprodurre, in quanto fonte di ispirazione per il progetto del nuovo, dall'altro può essere intesa come *frammento* da reinserire nelle dinamiche progettuali, in quanto capace di dar vita a nuovi immaginari. Nel rapporto con l'idea del movimento, infine, la rovina viene guardata come un *elemento cinetico*, il cui movimento si esprime come "*ri-orientamento*" *temporale*, come movimento dell'identità, identificando le rovine come *essenze spaziali e percettive* e come movimento interno alla forma, identificando le rovine come *non finiti*, capaci di dar vita a nuove virtualità. Questa implicazione genera un superamento della rovina intesa come elemento romantico, evocativo e statico. La rovina può essere intesa come dispositivo progettuale "non finito" che decompone, trasforma e ri-ordina la temporalità e l'identità, come luogo del costante cambiamento nella durata della città.

Nel *Capitolo secondo* lo sguardo della ricerca si sofferma su una specifica condizione di "rovina": dall'indagine di quest'ultima come *scena*, *immagine* e *movimento* della città, si passa all'"esplorazione" di "rovina" intesa come stato tecnico-concettuale e a volte anche materiale, del dispositivo filmico. Lo sguardo quindi si inverte e, mediante uno "sconfinamento", si prendono in esame alcune interpretazioni che intendono il cinema come un "campo di rovine" tenute insieme attraverso le tec-

niche di postproduzione.

Leggere il cinema come “campo di rovine” significa ipotizzare che esistano dei nessi tra i frammenti visuali e le rovine, e, quindi, tra il tempo filmato del cinema e il tempo spazializzato della rovina; tra la narrazione cinematografica e la narrazione della rovina; tra la pluralità dell’immaginario filmico e quello della rovina. Dei nessi che legano l’occhio del regista che decostruisce e ricompone il film a partire dai frammenti ripresi e l’occhio del progettista che, attraverso precise azioni progettuali, reinterpreta e riconfigura le parti smembrate della rovina, per dar vita a nuove contemporanee conformazioni. Sono dunque approfondite tre diverse accezioni del cinema di rovine: il cinema come *archivio di memorie*, il cinema come “parco” *archeologico* e il cinema come *artificio*. Ci si sofferma poi sulla possibilità di utilizzare il cinema come uno strumento per l’architettura, attraverso un *excursus* volto ad esaminare come alcuni architetti abbiano utilizzato lo strumento filmico e sulla centralità – nel *cinema di rovine* – della fase della *postproduzione*, identificata come quella fase filmica maggiormente idonea per operare un parallelo tra rovine, cinema e progetto.

Nei successivi paragrafi, da un lato, la rovina è re-interpretata attraverso il filtro *filmico*, assumendo, di volta in volta, le sembianze di *trama filmica* composta da molteplici scene narrative, di *frame* legati alla pluralità dell’immaginario, di *dispositivo cinetico* legato al tempo decomposto e alle immagini-movimento, dall’altro, sono esaminate tre specifiche modalità di azione *filmica* che si ricollegano ai temi della narrazione, dell’immaginario e del movimento: la decostruzione dello sguardo e del racconto; la ricomposizione dei frammenti e la manipolazione della dimensione spazio-temporale. Rispetto a queste modalità, sono approfondite alcune nozioni cardine della *postproduzione* cinematografica, quali: il *decoupage* e l’organizzazione della trama; il *montage* e la relazione tra le parti; il “fuori dall’immagine” e lo spazio “tra”. Allo stesso tempo, sono individuati alcuni dispositivi filmici che denotano delle specifiche azioni di postproduzione: i dispositivi del racconto; i dispositivi del *montage*; i dispositivi del movimento. I dispositivi del racconto riguardano le tecniche cinematografiche che operano la frammentazione dello sguardo e la variazione del racconto; i dispositivi del *montage* riguardano le tecniche che operano l’assemblaggio dei *frame* e l’alterazione delle forme; i dispositivi del movimento riguardano le tecniche che operano la moltiplicazione dello spazio e che differiscono/ribaltano il tempo.

Nel *Capitolo terzo* sono prese in esame le *intersezioni* tra architettura, rovina e postproduzione filmica, volte a definire possibili modalità di postproduzione della rovina, individuando temi, tecniche e azioni progettuali che derivano dal parallelo. Tali

azioni, desunte dalla postproduzione e connesse ai tre temi che tengono insieme il parallelo, riguardano le modalità del racconto, dell’*assemblage* e del movimento nel progetto delle rovine.

Innanzitutto si esamina come la *postproduzione* sia stata intesa in architettura, approfondendo, in primo luogo, le diverse accezioni attribuite al termine “postproduzione” e, in seguito, come alcuni architetti abbiano utilizzato tecniche di derivazione filmica rapportandole al progetto legato alle rovine. È quindi approfondito il rapporto tra rovina, progetto e postproduzione, individuando quest’ultima come una forma di appropriazione contemporanea che consente di dar vita a nuove narrazioni, nuove trasfigurazioni e nuove esplorazioni spaziali della rovina nella città. Nei paragrafi successivi sono approfondite le modalità di postproduzione della rovina individuate: una postproduzione di tipo “narrativo”; una postproduzione di tipo “associativo-immaginario” e una postproduzione di tipo “spaziale”. La *postproduzione* della rovina di tipo *narrativo* può essere attuata attraverso azioni progettuali legate alla riorganizzazione e alla “variazione” della trama narrativa. “Variazione” in quanto si tratta di un’operazione che comporta la rielaborazione di un racconto *già fatto*, dando vita ad un nuovo racconto. In questa ottica, sono esaminate tre principali modalità di variazione della trama narrativa: racconti frammentati/*framing*; adattamenti narrativi/*scaling* e reduplicazioni/storie nelle storie. La *postproduzione* della rovina di tipo *associativo-immaginario* può essere attuata attraverso azioni di *assemblaggio* delle singole parti e/o elementi, antichi e nuovi. In questo caso, la rovina è esaminata attraverso le sue parti costitutive - reali o immaginate - ed è intesa come *frame* immaginifico da ri-assemblare e trasfigurare. Sono dunque esaminate tre principali modalità di *assemblage* tra le parti: accumulazioni/*overlapping*; transizioni/campi espansi; alterazioni immaginative/*cut-up*. La *postproduzione* della rovina di tipo *spaziale* può essere, infine, attuata attraverso azioni legate al movimento, all’esplorazione dello spazio, alla definizione di sequenze percettive e temporali. Si tratta, in questo caso, di progettare il movimento tra lo “spazio” della rovina, interno o esterno, quello spazio “tra” le cose che nel cinema legava i frammenti di visuale rendendoli immagini-movimento. Sono dunque esaminate tre principali modalità di esplorazione spaziale: attraversamenti/esposizioni multiple; episodi spaziali/fette di tempo; rimodulazioni temporali/*tempography*.

Ad accompagnamento delle sezioni dei tre capitoli, la tesi si compone di una quarta parte “frammentata” e che si potrebbe definire “esplorativa” e che si aggiunge alle altre tre in maniera *trasversale* - costituendo una sorta di intermezzo tra i singoli capitoli. Attraverso tali *racconti paralleli* è esaminato il caso studio della città di Atene, rapportando le argomentazioni espresse nei capitoli ad una realtà concreta. Nel

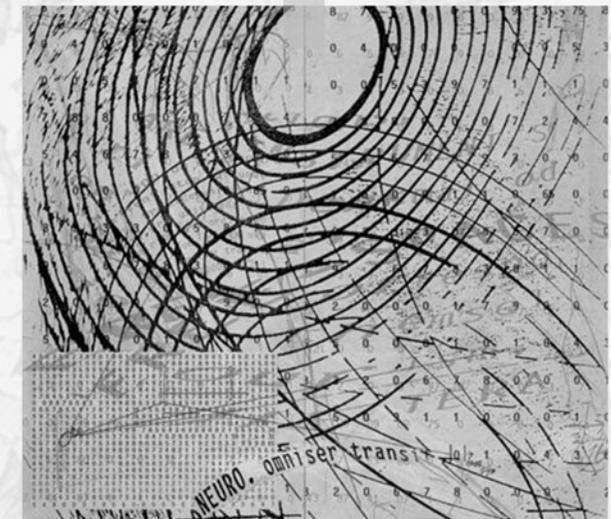
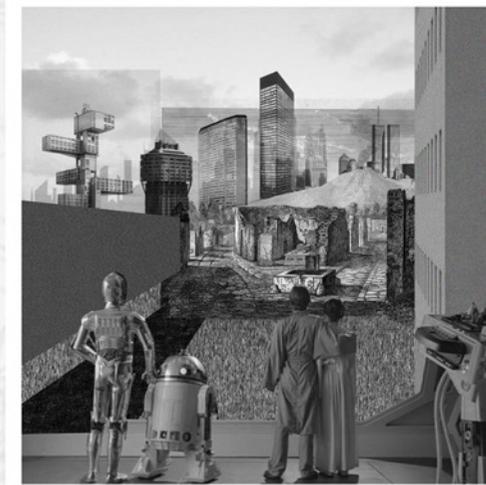
primo intermezzo *Uno sguardo: L'Acropoli come uno dei film più antichi*, sono riportate una serie di "interpretazioni" dell'Acropoli di Atene e, in particolare, ci si sofferma sulla lettura dell'Acropoli "come uno dei film più antichi", mediante le interpretazioni fornite da Choisy, Ęjzenštejn e Le Corbusier. Nel secondo intermezzo *Un fil rouge: alcune esperienze teorico-progettuali*, sono individuate le relazioni tra rovina, cinema e progetto attraverso le esperienze teorico-progettuali di Constantinos Apostolou Doxiadis, Dimitris Pikionis e Bernard Tschumi. L'ultimo intermezzo *Uno scenario: dalla "rovina" alla "città-rovina"*, mostra la città di Atene come una grande architettura composta da una molteplicità di rovine, una sorta di "città-rovina" e sono individuate alcune esperienze progettuali che definiscono degli *scenari* per la città in rovina.

Nelle note conclusive è operata una sintesi delle questioni emerse, in cui si tenta di riavvolgere il filo che ha tenuto insieme le argomentazioni espresse dal *percorso* di ricerca e di fare un punto rispetto alle risposte individuate, attraverso una serie di "appunti". Allo stesso tempo, a partire dalla possibilità di leggere la città come un insieme di rovine, così come emerso per il caso della città di Atene, la tesi si chiude con un riversamento dei ragionamenti attuati all'interno della *città in rovina*, delineando alcune possibili prospettive di ricerca.

Il *percorso di ricerca* si pone dunque come un percorso *aperto e in divenire*, in quanto il principale obiettivo consiste, da un lato, nel tentativo di porre l'accento su di un campo di indagine poco esplorato e nel rielaborare "argomenti noti" attraverso un preciso sguardo teso ad individuarne ed evidenziarne le relative connessioni ed intrecci, dall'altro, nell'indagare la rovina e il progetto da un punto di vista *altro* attraverso cui far emergere possibili modalità interpretative e trasformative.

Capitolo primo

# Rovine Interpretazioni



## Attualità delle rovine

### Rovine della città

“Rovina” è un termine in cui “confluiscono atmosfere letterarie, motivi figurativi, tematiche concettuali, risonanze isoteriche, in un’ibrida combinazione di elementi razionali, di valori metaforici e di illuminazioni improvvise”<sup>1</sup>.

L’etimologia della parola, dal latino *ruina*, da *ruere*, “rovesciare, precipitare”, è indicativa dell’essenza *in divenire* della rovina, che costituisce il risultato mai definitivo di una dinamica trasformativa, innescata da differenti possibili cause, che generano, da un lato, un decadimento della forma e del ruolo dell’architettura, dall’altro, lo sviluppo di nuovi inattesi equilibri e l’apertura all’immaginazione interpretativa progettuale.

Comunemente con il termine *ruine* o *ruines*<sup>2</sup> (in francese il termine è usato più correntemente al plurale) si intende “quanto resta di un *antico* edificio, deteriorato o distrutto”<sup>3</sup>, ma secondo alcune interpretazioni il termine può anche indicare “la fase interrotta di una fabbrica” poi abbandonata, riferendosi alle cosiddette “*rovine dalla nascita*”<sup>4</sup>.

Le rovine racchiudono in sé memoria, temporalità e capacità immaginifica, ma anche - per definizione - il senso del disfacimento, del danno o dello sterminio, della furia, della violenza, designandosi come luoghi della molteplicità e della contraddizione<sup>5</sup>. Esse raccontano come le azioni del tempo, dell’abbandono o della distruzione portino ad un “*rovesciamento speculare dell’architettura*”<sup>6</sup>, che vede perdere le proprie logiche strutturali, ma anche come questa stessa disgregazione nel suo palesarsi, possa aprire a configurare nuovi progetti e nuove regole di organizzazione. Le rovine sono testimonianza di una distruzione, ma anche, soprattutto, esse rappresentano ciò che ha saputo *resistere* alla distruzione.

Il tentativo di una delimitazione dell’ambito semantico<sup>7</sup> del termine “rovina” introduce tra gli elementi caratterizzanti della definizione, innanzitutto, la perdita d’immagine e/o di funzionalità originaria. Per cogliere e chiarire possibili ambiguità, sembra necessario fare riferimento a ciò che sembra divergere, per definizione,

dalla specifica condizione di “rovina” architettonica.

La rovina si distingue dal “*frammento*” e tale distinzione si basa sul loro diverso modo di interagire con il tutto e la parte: la rovina è tale quando la parte rappresenta il tutto in modo evocativo, poiché essa “evoca una pienezza mentre si osserva un’assenza”<sup>8</sup>, manifestandosi come una sorta di “sineddoche visiva”<sup>9</sup>. Questa constatazione rileva il valore *in progress* della rovina rispetto al frammento: “il contrasto tra frammento e rovina equivale a quello che c’è tra un’unità parziale ma assoluta e un processo”<sup>10</sup>. Allo stesso tempo, tuttavia, la rovina è un elemento architettonico che tende ad un’idea di completamento e “manifesta la dimensione del frammento e della mancanza”<sup>11</sup> in quanto essa costituisce “ciò che resta di un intero, ora ridotto in frammenti”<sup>12</sup>.

Il “*non finito*”, invece, indica quella forma architettonica che caratterizza a rovescio, a ritroso, il valore estetico delle rovine, o meglio “il non finito è la forma complementare della rovina”<sup>13</sup>. Se la rovina è ciò che resta di un edificio compiuto, “ciò che non è più”, l’edificio non finito è ciò che resta di un progetto incompiuto o di un progetto compiuto e immediatamente abbandonato, “ciò che non è mai stato”. La rovina si distingue anche dal “*resto*”, poiché se le rovine sono sempre resti, i “resti” non sono sempre rovine: “ciò che distingue la parola *rovine* da *resti* è un’accezione colta del termine “rovina” che, espressa a partire dal XVII e XVIII secolo, le attribuisce una dimensione gloriosa nella capacità di raccontare storie ed esprimere la dimensione del tempo”<sup>14</sup>. Il “*resto*”, invece, contiene una dimensione generica che sembra poter includere nella sua definizione due diversi stadi della materia: lo scarto e la rovina.

La differenza tra *rovina* e *scarto* consiste nel fatto che: “se il primo rappresenta un vero e proprio statuto di identità, il secondo rappresenta indeterminazione e stasi, racconta resti senza traccia di un possibile nuovo significato senza storia, o con una storia di poco conto”<sup>15</sup>. Eppure anche lo scarto può assumere dignità di *reperto*, capace non tanto di raccontare passati o presentare futuri, ma di chiedere riflessioni critiche sulle modalità di costruzione dei territori del presente<sup>16</sup>.

A tal proposito, Giuseppe Tortora sostiene che “la rovina è tale soltanto nel pensiero di chi, osservandola, riesce ad esercitare su di essa memoria e progettualità: altrimenti si tratta di *macerie*, rifiuti, scarti, materia muta senza potenzialità etiche o semantiche”<sup>17</sup>, elementi guardati perlomeno con una certa apprensione, come oggetti scomodi, imbarazzanti testimoni di eventi dolorosi. Se la rovina è un esito temporale di una erosione, il paesaggio di macerie è lo strato orizzontale che resta sparso al suolo a seguito di una devastazione, talvolta un ammasso informe. Per Franco Purini, perché si possa parlare ancora di “rovina” e non di macerie occorrono tre condizioni: “che l’ordinamento tettonico dell’edificio sia ancora riconoscibile; che



H. Robert, *Girls Dancing Around An Obelisk*, 1798

8 M. Pacioni, 2015. “Il pensiero per frammenti”, in M. Barbanera, A. Capodiferno (ed.), *La forza delle rovine*, Mondadori Electa, Milano, p. 28-29.

9 M. Meneguzzo, 2013. *Non finito, rovina, frammento: tre condizioni della contemporaneità*, in M. Augé, M. Meneguzzo, *Non-finito, infinito. Paolo delle Monache Benoit Felici*, Electa, Roma, p. 30.

10 F. Speroni, 2002. *La rovina in scena, per un'estetica della comunicazione*, Maltemi editore, Roma, p. 52.

11 E. Fidone, 2010. “Frammenti. Il progetto e la potenza innovatrice delle rovine”, in A. Ugolini (ed.), *Ricomporre la rovina*, Alinea, Firenze, p. 29.

12 Definizione di *rovina*, voce dell’Enciclopedia Treccani.it.

13 F. Venezia, 2013. “Rovine e non finito”, *op. cit.*, p. 92.

14 G. Menziotti, 2016. *Resti*, in S. Marini, G. Corbellini (ed.), *Recycled Theory: Dizionario illustrato*, Quodlibet, Macerata, p. 548.

15 S. Marini, 2010. *Nuove terre. Architetture e paesaggi dello scarto*, Quodlibet, Macerata, p. 58.

16 *Ibid*

17 cfr. G. Tortora (ed.), 2006, *op. cit.*, p. 10.

1 F. Purini, 2015. “Il nuovo e tre forme dell’antico”, pp. 76-81, in S. Bigiotti, E. Corvino (ed.), *La modernità delle rovine. Temi e figure dell’architettura contemporanea*, Prospettive Edizioni, Roma, p. 78.

2 Usato al plurale il termine indica “i resti, le strutture superstiti di edifici e di complessi urbani rovinati, parzialmente distrutti”. Definizione di *rovina*, voce dell’Enciclopedia Treccani.it.

3 M. Augé, 2004. *Rovine e Macerie. Il senso del tempo*, Bollati Boringhieri, Torino, p. 23. [ed. originale: M. Augé, 2003. *Le temps en ruines*, Éditions Galilée, coll. “Lignes fictives”, Paris].

4 Si veda: F. Venezia, 2013. “Rovine e non finito”, pp. 88-97, in F. Venezia, *Che cos’è l’architettura? Lezioni, conferenze, un intervento*, Mondadori Electa, Milano.

5 “Le rovine rappresentano l’estremo portato di una costruzione che, per un lento processo di abbandono o a causa di una repentina azione distruttiva, non possa più essere ricondotto alla sua unità originaria”. In: M. G. Ercolino, 2006. “Il trauma delle rovine. Dal monito al restauro”, pp. 137-166, in G. Tortora (ed.), *Semantica delle rovine, op. cit.*, p. 137.

6 G. Simmel, 1981. *La rovina*, G. Carchia (ed.), in *Rivista di Estetica*, 8, , pp. 121-127. [ed. originale: G. Simmel, 1911. “Die Ruine”, in *Philosophische Kultur*. Gesammelte Essays, Klinkhardt, Leipzig (1919 II, pp. 125-133)].

7 Si veda: G. Tortora (ed.), 2006. *Semantica delle rovine*, Manifestolibri, Roma.



sia possibile individuare frammenti capaci di ricondurre all'unità perduta; che esista almeno una parvenza della completezza architettonica scomparsa<sup>18</sup>. In questo discorso, un particolare caso è rappresentato dal *rudere* di architettura. Il rudere secondo Andreas Angelidakis è sostanzialmente una *rovina abitata*: “i ruderi sono per metà edifici e per metà mucchi di terra, sono per metà struttura e per metà cumuli casuali di materiali edilizi. I ruderi sono sul punto di diventare mucchi di spazzatura, montagne forse più prossime a essere organicamente vive<sup>19</sup>. Queste constatazioni evidenziano come in realtà la distinzione tra *rovine* e *macerie* non possa essere considerata in maniera netta e definitiva. Infatti, come afferma l'antropologo Marc Augé nel testo *Le temps en ruines* (2003) e come è stato ad esempio mostrato attraverso le cosiddette “*rovine al contrario*” di Robert Smithson<sup>20</sup> è principalmente “il nostro sguardo che rende le rovine tali<sup>21</sup>” o, viceversa, che rende le macerie tali. Inoltre, come aggiunge lo stesso Tortora, la rovina “dice qualcosa esclusivamente a chi ne consideri i resti non come un'eredità oppressiva e paralizzante, ma come un fattore capace di conferire al presente quella ricchezza di senso e quello spessore significativo tali da stimolare e favorire poi una consapevole e feconda proiezione nei tempi a venire<sup>22</sup>. Solo a queste condizioni *ciò che resta* può costituire una *rovina*.”

18 F. Purini, 2015. “Il nuovo e tre forme dell'antico”, *op. cit.*, p. 80.

19 A. Angelidakis, 2011. “Manifesto del rudere contemporaneo”, in *Domus*, 31 marzo 2011.

20 Si veda: R. Smithson, 2006. *Un recorrido por los monumentos de Passaic, Nueva Jersey*, Barcelona, Gustavo Gili; oppure: R. Bocchi, 2016. “Un progetto per le “rovine al contrario” della coda della cometa”, in D. Nencini e A. Capanna, *Progetti di riciclo. Cinque aree strategiche nella coda della cometa di Roma*, Aracne editrice, Ariccia.

21 M. Augé, 2010. *Il passato messo in scena*, la Repubblica, 11 novembre 2010.



zante, ma come un fattore capace di conferire al presente quella ricchezza di senso e quello spessore significativo tali da stimolare e favorire poi una consapevole e feconda proiezione nei tempi a venire<sup>22</sup>. Solo a queste condizioni *ciò che resta* può costituire una *rovina*. Sembra utile operare una ulteriore distinzione tra una rovina che si potrebbe definire “istantanea o prematura” e una rovina “*in progress*”, facendo in questo caso riferimento alle *cause* che hanno generato la condizione di rovina<sup>23</sup>. Nel caso della rovina “prematuro”, la condizione di “rovina” si palesa in maniera subitanea e imprevista, a causa di un qualcosa che non ha nulla a che fare con la lenta azione del tempo, ma che invece è dovuto ad azioni esterne inaspettate e violente, come ad esempio terremoti, alluvioni, guerre, incendi, atti dolosi, ma anche a causa di un progetto inadeguato o interrotto prima del termine dei lavori. In questo caso della fabbrica architettonica “restano” il più delle volte prevalentemente solo delle macerie e degli scarti. La rovina “*in progress*” costituisce, invece, il risultato congiunto

Collage. Rovine della città

22 G. Tortora (ed.), 2006, *Semantica delle rovine*, *op. cit.*, p.10.

23 Per un approfondimento sulle cause della condizione di rovina si veda: G. De Martino, 2017. *Rovine e ruderi. Conservazione e progetto*, Gangemi, Roma.

dello scorrere del tempo e dell'abbandono. Più passa il tempo, più la materia si deteriora in maniera più o meno "naturale": dall'abbandono della fabbrica, si passa al suo lento disfacimento. A questa seconda condizione possono appartenere, principalmente, i resti archeologici, i ruderi di architettura e le architetture non finite. Ovviamente le due condizioni possono intrecciarsi e generare casi molto particolari, in cui ad esempio l'elemento architettonico sfugge al disastro istantaneo e continua a degradarsi in maniera lenta e progressiva, come ad esempio avviene per alcuni *ruderi*, oppure il caso in cui una stratificazione di rovine di epoche diverse vada a formare dei veri e propri *palinsesti urbani*<sup>24</sup> o dei *paesaggi di rovine*<sup>25</sup>, dovuti a lenti e complessi processi di trasformazione. In molti casi alle strutture antiche si sono sovrapposti, intrecciati o avvicinati insediamenti successivi, di varie epoche, determinando situazioni urbane molto articolate ma estremamente interessanti, costituite da molteplici presenze di architetture in rovina in uno stesso sito<sup>26</sup>. Gli elementi in rovina si possono, dunque, mostrare sotto diversi aspetti, dal *resto archeologico*, all'*edificio in rovina* al *tessuto urbano sedimentato* e tutti questi resti sono il risultato di una serie di trasformazioni.

Al di là di tutte le possibili variabili, si potrebbe dire che la condizione di "rovina" può essere definita come tale quando trae origine da una "*sospensione*" che genera discontinuità. Tale sospensione è *temporale*: la discontinuità è infatti caratterizzata da un'interruzione nel tempo. Il *tempo* è materiale di definizione della forma, in quanto processo trasformativo dovuto alla stratificazione e modificazione sedimentate nello spessore temporale della storia fino a trascenderla<sup>27</sup>. La discontinuità scaturisce così da una *mancanza* nella *forma*, da un'assenza nella presenza di ciò che resta di un intero passato o nell'assenza di ciò che l'oggetto presente evoca di un possibile futuro<sup>28</sup>. La *temporalità* e la *mancanza* inducono nella rovina una *narratività* intrinseca, che evidenzia il rapporto che essa genera tra memoria e racconto; una *capacità immaginifica*, in quanto la forma incompleta incarna un credo creativo e un *movimento*, che rileva la tensione al divenire propria delle rovine e il loro costante cambiamento nella durata.

Come si è potuto evincere dalle diverse distinzioni descritte, la rovina si mostra come un elemento di per sé mutevole e soggetto ad una molteplicità di sguardi. In questa tesi, non si ha la pretesa o l'intenzione di specificare una precisa e unitaria definizione di *rovina* né tantomeno si intende relegare tale condizione ad una precisa epoca storica, poiché sembra inevitabile considerare la rovina come *palinsesto/strato* della città. Piuttosto l'utilizzo del vocabolo e l'esplorazione delle sue relazioni con il progetto contemporaneo di architettura sono indagati attraverso declinazioni eterogenee, in modo tale da cogliere alcune possibili interpretazioni/contaminazioni che consentano di comprenderne la valenza progettuale.



### Geografie del concetto di rovina

Rimandando ad altri studi per una approfondita e attenta trattazione sulle variazioni storiche del concetto di rovina<sup>29</sup>, ai fini della costruzione di un discorso che aiuti ad individuarne alcune specifiche interpretazioni utili per successi ragionamenti, sembra opportuno evidenziare, attraverso alcune principali posizioni, come il pensiero e gli atteggiamenti progettuali che riguardano questi particolari *materiali urbani* siano soggetti a continue metamorfosi culturali. Ciò che si intende sottolineare è il fatto che la rovina presenti un'attitudine a riverberare sguardi molteplici, talvolta contrastanti, che le attribuiscono, di volta in volta, nuovi sensi e che, per questo motivo, è lungi dal costituire un elemento immobile e immutabile. L'interesse per le rovine è, infatti, nelle varie epoche una componente multiforme e pervasiva della cultura in senso lato<sup>30</sup>. La rovina può evocare da un lato il passato glorioso e la caducità di ogni cosa, farsi oggetto di una riflessione storico-filosofica; dall'altro può dar luogo ad un sentimento sottilmente crepuscolare; è una rovina clamorosa, eloquente, con una sua massa ingombrante, o viceversa una labile quinta visiva, un freddo contrasto, un'ironia derisoria. In ogni caso, come scrive Oteri: "qualunque sia il ruolo che si assegna alla rovina, la sua potenza vitale "esclusiva-

24 "Il palinsesto attribuisce alla parola rovina tutta la positività e la grandezza dell'immaginazione che da sola non evocherebbe o almeno potrebbe fare solo in parte". Si veda: E. Ghazi, 2015. "La rovina come palinsesto", in S. Bigiotti, E. Corvino (ed.), *La modernità delle rovine. Temi e figure dell'architettura contemporanea*, Prospettive Edizioni, Roma, pp. 58-63.

25 "Questa nozione è una risposta alla necessità di preservare valori condivisi e di beneficiare dell'eredità del passato e segna il passaggio da un'enfasi data in primo luogo ai monumenti architettonici, verso un più ampio riconoscimento dei processi culturali nella conservazione dei valori urbani". In: A. Capuano (ed.), 2014. *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, Quodlibet, Macerata, p. 10.

26 P. Miano, 2014. "Indagine archeologica e programma architettonico", pp. 252-261, in A. Capuano (ed.), *Paesaggi di rovine, op.cit.*, pp. 255-256.

27 F. Gorgeri, 2015. *Frammenti in architettura. Durata e mutamento*, Edifir, Firenze, p. 7.

28 "Secondo la tradizione occidentale, le rovine segnalano al tempo stesso un'assenza e una presenza: mostrano anzi sono, un'intersezione tra il visibile e l'invisibile. Ciò che è visibile (o assente) è messo in risalto dalla frammentazione delle rovine, dal loro carattere "inutile" e talvolta incomprensibile, dalla loro perdita di funzionalità (o almeno di quella originaria). Ma la loro ostinata presenza visibile testimonia, ben al di là della perdita del valore d'uso, la durata ed anzi l'eternità delle rovine...". in S. Settis, 2004. "Eternità delle rovine", in *Futuro del classico*, Einaudi, Milano, pp. 82-92.

G. P. Pannini, *Galleria immaginaria di vedute di Roma antica*, 1758

29 Si rinvia a: T. Matteini, 2009. *Paesaggi del tempo. Documenti archeologici e rovine artificiali nel disegno di giardini e paesaggi*, Alinea, Firenze; A. M. Oteri, 2009. *Rovine. Visioni, teorie, restauri del rudere in architettura*. Roma, Argos; D. Manacorda, 2007. *Il sito archeologico: fra ricerca e valorizzazione*, Carocci, Roma, pp. 92-93.

30 "è archetipo, *topos* artistico e letterario, metafora della caducità dell'esistenza umana, ma anche documento e memoria del passato, simbolo di un tempo irreversibile e - interpretazione, quest'ultima, propriamente contemporanea - invito a riflettere sulle nostre responsabilità". In: A. M. Oteri, 2009. *Rovine. Visioni, teorie, restauri del rudere in architettura*. Roma, Argos, p. 13.

mente interpretativa, soggettiva, antropologica” trasforma un dato, a ben vedere del tutto casuale (*vale a dire l'immagine di un edificio diruto*) in un oggetto dinamico dalle forti valenze culturali<sup>31</sup>.

Sembra utile dunque richiamare alcune posizioni teoriche, sviluppatasi a partire dagli inizi del Novecento fino all'inizio del nuovo millennio, che, più di altre, sembrano aver influenzato l'attuale “percezione” del concetto di rovina e gli atteggiamenti legati al progetto di architettura.

#### *Una forma inedita*

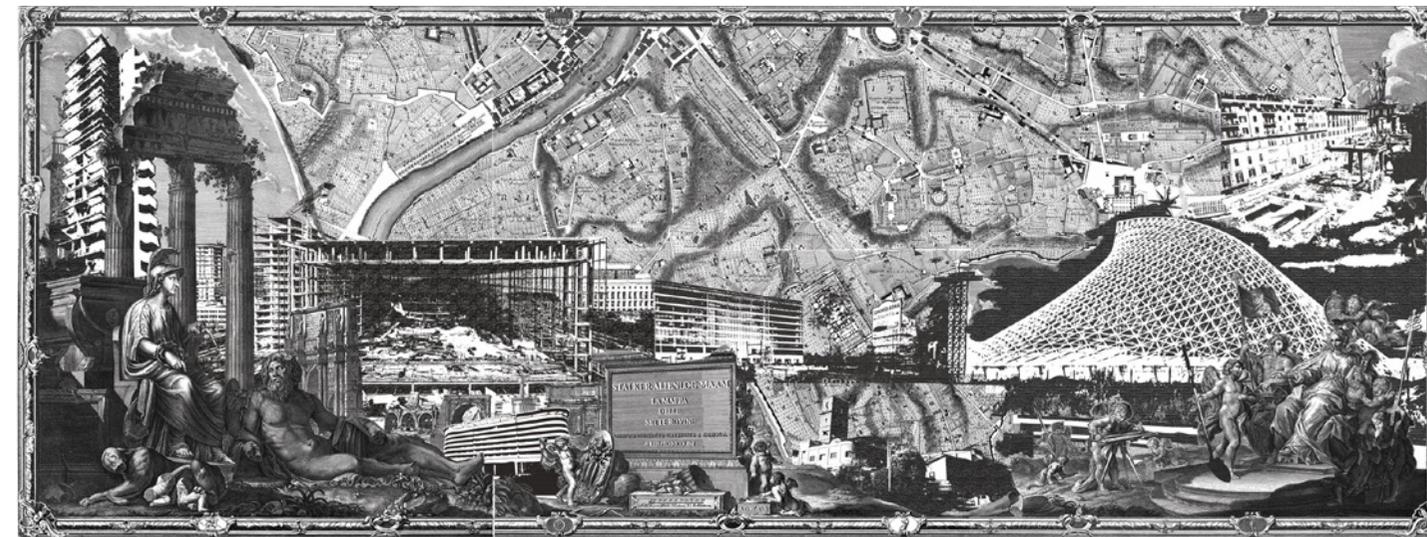
Il filosofo George Simmel nel suo celebre saggio *Die Ruine* (1911) definisce la rovina come una “forma inedita” la cui caratteristica principale è rintracciabile nell’“apertura” e nella simultanea presenza di costruzione e distruzione<sup>32</sup>.

Simmel considera la rovina come un'opera a sé, autonoma, quindi non la guarda come ciò che resta di un'opera in disfacimento, ma come una forma completamente nuova, che induce la percezione di un diverso rapporto fra le forze naturali e quelle artificiali: “la rovina è la completezza del progetto lasciato aperto alle sue dinamiche interne, colto nella sua vitalità e produttività non bloccate nella forma: tra il non ancora e il non più”<sup>33</sup>. Da questa condizione scaturisce il fatto che la rovina faccia convergere in se stessa concetti differenti quali ad esempio progetto e casualità, costruzione e decostruzione, permanenza e dissolvenza, memoria e oblio, tempo remoto e presente, reale e immaginario.

Per Simmel, dunque, la rovina diviene il luogo “pacificato” della risoluzione tra i conflitti architettura/natura e architettura/tempo, o almeno della loro “sospensione”. Da ciò deriva il fascino e la percezione gradevole nutriti dall'uomo contemporaneo, che interpreta il “crollo verso il basso” in senso positivo, riuscendo a guardare al di là della manifestazione fisica negativa. In questa maniera l'individuo legge il rapporto con la rovina come momentanea risoluzione di tensioni antagoniste a lui contemporanee, conferendo alla concezione di decadenza un'accezione positiva.

Grazie allo scritto di Simmel si viene a determinare un decisivo cambiamento concettuale nella visione della rovina, messa ora in relazione all'idea di progetto architettonico<sup>34</sup>. La visione della rovina intesa come puro elemento di riflessione evocativa-romantica-esistenziale, è infatti già superata dalle teorizzazioni attuate dal filosofo, aprendo così nuove analisi interpretative del rapporto progetto-temporalità e mettendo in evidenza le contraddizioni insite nel pensiero teorico del progetto contemporaneo. Il termine “rovina” è qui inteso in senso positivo come azione che produce un mutamento, un cambiamento di stato.

La rovina rappresenta una forma inedita e aperta da cui partire per generare ul-



teriori nuove forme e che, pur nella sua frammentarietà ed incompletezza, è assolutamente significativa, intellegibile e carica di valori storici, pluristratificati ed interpretabili, manifestandosi come un'opera da cui trarre insegnamento e da preservare, ma al tempo stesso da rimettere necessariamente in circolo all'interno del palinsesto contemporaneo.

#### *Una forma contemporanea*

Una seconda fondamentale interpretazione del concetto di rovina è fornita da Walter Benjamin in *Il dramma barocco tedesco* (1963)<sup>35</sup>. Per Benjamin il tema delle rovine nella storia emerge attraverso un continuo susseguirsi di violenze, così come mostrato dalla nota immagine di Paul Klee dell'*Angelus Novus*. L'angelo della storia, per il filosofo, non porta alcun tipo di pace: “vorrebbe trattenersi, destare i morti e ricomporre l'infranto. Ma una tempesta spira da paradiso, che si è impigliata delle sue ali, ed è così forte che egli non può chiuderle. Questa tempesta lo spinge irresistibilmente verso il futuro, a cui volge le spalle, mentre il cumulo delle rovine sale davanti a lui al cielo. Ciò che chiamiamo il progresso, è questa tempesta...”<sup>36</sup>.

A partire da queste constatazioni per Benjamin il passato è costituito da “rovine su rovine” e la rovina costituisce una condizione perpetua ed inevitabile, generando una visione così terribile da esercitare, in chi osa guardarla, il desiderio irresistibile di un futuro diverso.

Rispetto alla dicotomia naturale-spirituale, negativo-positivo, distruttivo-costruttivi-

*La mappa delle sette rovine*, Stalker, Alienlog, MAAM, 2014

35 W. Benjamin, 1971. *Il dramma barocco tedesco*, Einaudi, Torino. [ed. originale: W. Benjamin, 1963. *Ursprung des deutschen Trauerspiels*, Frankfurt am Mian, Suhrkamp Verlag].

36 cfr. W. Benjamin, 1966. *Angelus Novus*, Ausgewählte Schriften 2, Frankfurt am Main.

31 *Ibid*

32 “La rovina di una costruzione mostra che nella scomparsa e nella distruzione dell'opera d'arte sono cresciute altre forze e altre forme - quelle della natura - e così, da ciò che in lei vive ancora dell'arte e da ciò che in lei vive della natura, è scaturito un nuovo intero”. In: G. Simmel, 1911. *La rovina*, op.cit.

33 *Ibid*

34 cfr. E. Fidone, “Frammenti. Il progetto e la potenza innovatrice delle rovine”, pp. 29-34, in A. Ugolini (ed.), *Ricomporre la rovina*, op. cit., pp. 29-30.

vo, secondo il filosofo, occorre trascurare il lato positivo e costruttivo dei processi storico-culturali e puntare solo sul lato negativo e distruttivo. Questa visione avrà la conseguenza di ampliare la categoria della rovina. Benjamin, infatti, oltre i ruderi dell'architettura, include tra le rovine altri oggetti: il frammento, l'incompiuto, fino agli scarti e alle macerie<sup>37</sup>. Si tratta per il filosofo di "rifiuti della storia" che possono anzi devono essere riutilizzati, in quanto da lui individuati come elementi indispensabili per descrivere l'epoca presente, epoca di rovine<sup>38</sup>. La rovina diviene dunque una forma della contemporaneità.

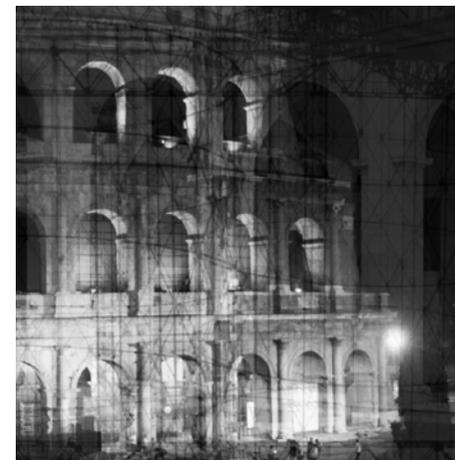
A tal proposito, sembra interessante fare riferimento ad una recente mostra dal titolo *La forza delle rovine*, a cura di Marcello Barbanera e Alessandra Capodiferro, tenutasi a Roma nel 2015, presso Palazzo Altemps, che ha tentato di operare una riflessione semantica sul termine "rovina", con l'obiettivo di considerare le rovine come un fenomeno che appartiene a tutte le epoche e arrivando a individuarle come categoria interpretativa del presente, come "fantasmi", come schegge del passato che riemergono come pezzi dell'inconscio a cui bisogna assolutamente dare una collocazione. Per Marcello Barbanera, le rovine "sono sentinelle al confine del tempo: da un lato, stanno di fronte al tempo che le ha investite e modellate, riducendole a fantasmi di un edificio un tempo integro; dall'altro proprio questa resistenza caparbia al trascorrere del tempo, testimoniata dalla presenza fisica della costruzione, conferisce alla rovina senso della durata rendendole un'ancora per la memoria"<sup>39</sup>.

La mostra ha messo in luce i contrasti tra le rovine degli antichi, le elegiache vedute e la devastazione del paesaggio attraverso fotografie di opere non finite, di nuove archeologie, fino a uno straordinario repertorio di catastrofi contemporanee dalla tragica forza narrativa. È come se la rovina da un qualcosa di "spettacolare", raro e pittoresco, si sia lentamente trasformata nel corso del Novecento in un qualcosa di "ordinario", quotidiano e familiare all'immaginario, divenendo sempre più consuevolmente un vero e proprio specchio della contemporaneità.

#### *Una forma del tempo*

Nel 2003, Marc Augé in *Le temps en ruines* (2003) fornisce un'ulteriore importante definizione di rovina intesa come *forma del tempo*, quando sostiene che "lo spettacolo delle rovine" sta nella loro "capacità di fornire il senso del tempo"<sup>40</sup>. Secondo l'antropologo, la rovina: "ci fa fugacemente avvertire una distanza fra un senso passato, scomparso e una percezione attuale, incompleta. La percezione di questo scarto fra due incertezze, fra due incompiutezze, è la ragione essenziale del nostro piacere [...] è la percezione della subitanea e fragile realtà del tempo"<sup>41</sup>.

Nell'epoca odierna, secondo Marc Augé, l'accelerazione dei ritmi di vita e il con-



D. Bramante, *Stratificazioni urbane*, 2014

tinuo ricambio non consentono più alle cose di invecchiare ed è proprio nell'ora delle distruzioni più massicce, nell'ora della massima capacità di annientamento, che le rovine scompariranno come realtà e come concetto<sup>42</sup>. Quella "distanza" che faceva riconoscere il valore della rovina diviene oggi "mancanza": "la coscienza della mancanza si è spostata: essa non riguarda più un senso perduto, ma un senso da ritrovare"<sup>43</sup>. Di conseguenza, solo una catastrofe, oggi, è in grado di produrre effetti paragonabili alla lenta azione del tempo. Paragonabili ma non simili. In questo caso, la rovina è il tempo che sfugge alla storia: una commistione di natura e di cultura che si perde nel passato ed emerge nel presente come un segno senza significato, o per lo meno, senza altro significato che il sentimento del tempo che passa e che dura contemporaneamente.

Mentre per Simmel, l'azione della natura sul prodotto dell'azione artistica dell'uomo, conferiva alla rovina una nuova unità, una compiutezza ricca di nuovi significati, per Marc Augé è l'incompiutezza che deriva dallo scarto tra percezione passata e presente a costituire dunque la principale caratteristica delle rovine.

A queste considerazioni si riallacciano quelle espresse da Rem Koolhaas nella mostra *Cronocao*<sup>44</sup> (2010), quando rimarca il progressivo azzeramento dell'intervallo temporale che oggi intercorre tra la realizzazione di un'opera e il suo farsi rovina: tale riduzione della durata del ciclo vitale fa luce sull'urgenza di una teoria delle demolizioni, che suggerisca non tanto esclusivamente cosa conservare, ma anche cosa lasciare andare.

42 M. Augé, *ibidem*, p. 86.

43 M. Augé, *ibidem*, p. 43.

44 Cfr. R. Koolhaas, 2012. "Cronocao", in Dromos. Libro periodico di architettura, Il Melagolo, Genova.

37 W. Benjamin, 1963. *Il dramma barocco tedesco*, op. cit.

38 A. M. Oteri, 2009. *Rovine*, op. cit., p. 15.

39 M. Barbanera, A. Capodiferro (ed.), 2015. *La forza delle rovine*, op. cit., p. 11.

40 M. Augé, 2004. *Rovine e Macerie*, op. cit., p. 137.

41 M. Augé, *ibidem*, p. 26.

*Una forma essenziale*

Una visione che ha influenzato molte delle successive interpretazioni architettoniche della rovina è quella contenuta nella celebre frase di Auguste Perret (1929): “l’architettura è ciò che fa le belle rovine”. Tale frase ha ispirato il modo di intendere l’architettura di intere generazioni di architetti, designando l’appartenenza della “rovina” alla sfera dell’estetica e del pittoresco.

Seguendo questa scia, Franco Purini, ad esempio, ha tratto la sua interpretazione di “rovina” dalla definizione vitruviana di architettura come combinazione di *utilitas*, *firmitas*, *venustas*. Secondo tale definizione, la bellezza di un edificio non può essere mai apprezzata da sola, in quanto è sempre accompagnata dalla funzione e dalla stabilità strutturale. Per contemplare la sola bellezza occorre che la costruzione non abbia più una funzione e che sia distrutta. Per Purini “il rudere è esattamente ciò che resta dell’edificio quando scompaiono *utilitas e firmitas*”<sup>45</sup>: la rovina è *venustas*. Solo se un’architettura costruita rappresenta se stessa in negativo, contraddicendo il proprio essere, una costruzione viene colta veramente nella sua identità concreta<sup>46</sup>.

Tuttavia le rovine, essendo custodi di memorie molteplici capaci di far convergere i contrasti ed essendo, per definizione, testimonianza di una distruzione, oltre alla “bellezza” possono talvolta suscitare il sentimento del “perturbante”<sup>47</sup>, così come descritto da Anthony Vidler, ossia il sentimento estetico di quanto è incompleto, vertiginoso, pauroso, generato dall’accostamento di elementi differenti ed estranei. Forse si potrebbe sostenere che, più che altro, la rovina mostri, come scrive Alberto Ferlenga: “qualcosa di essenziale perdendo il superfluo, qualcosa che può essere definito come l’*essenza* dell’architettura”<sup>48</sup>. Le opere dell’antichità, oggi come in passato, emozionano e restano nella memoria, non per la loro immagine e spazialità originaria, ma per il loro stato di rovina che, eliminato il superfluo e la funzione, ne esalta la qualità estetica: la massa, la matericità e la plasticità messe in evidenza dall’interazione con la luce e dalla contaminazione con la natura. In questa ottica, secondo Alberto Ferlenga, la rovina diventa “segno”, così che le rovine di ogni tempo arrivano ad assomigliarsi tra loro “quando le decorazioni che connotano un’epoca vengono meno e ciò che resta sono ritmi, dimensioni, proporzioni che possono rendere simili, di fronte allo stesso mare o contro lo stesso sole, i resti di un tempio greco e quelli di un impianto industriale”<sup>49</sup>.

La rovina acquista dunque la sua dimensione di *forma essenziale*.

45 F. Purini, 2015. “Il nuovo e tre forme dell’antico”, in S. Bigiotti e E. Corvino (ed.), *La modernità delle rovine*, op. cit., p. 79.

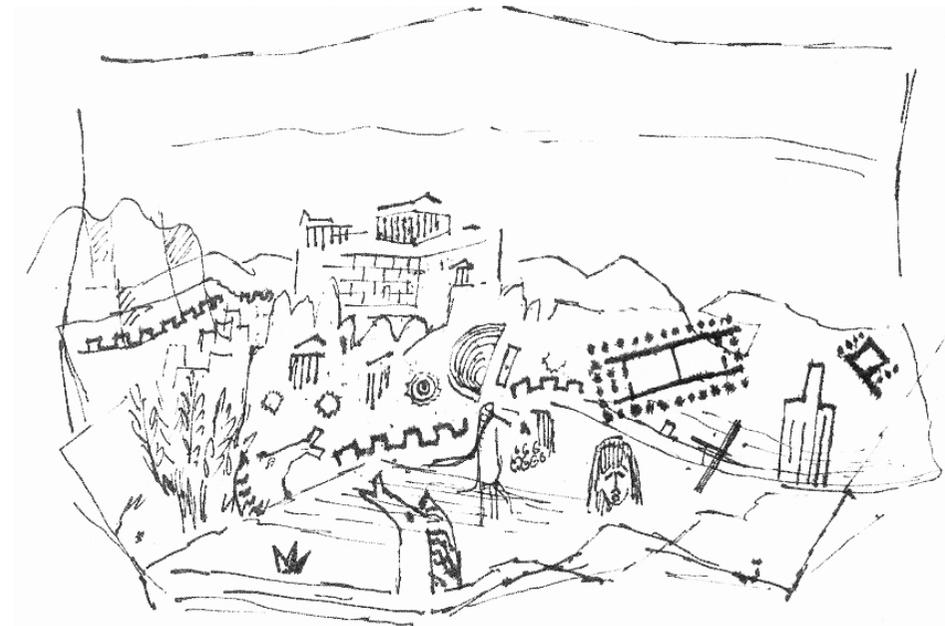
46 “L’accorgersi della bellezza non può prescindere dal fatto che essa è sempre assieme ad altre due dimensioni, altri due vettori dell’architettura. Questa riflessione la fece anche il grande Perret quando scrisse che la bella architettura fa belle rovine, vale a dire che uno si accorge che un’architettura è bella se, immaginandola come rovina, quella è bella. [...] Per vedere soltanto la bellezza io devo ridurre la cosa a rudere. Io penso che gli architetti amino il rudere per questo giacché nel momento in cui esso non è più abitabile e utilizzabile è solo bello”. In: F. Purini, 2013. *Compiersi il paesaggio in architettura*, Lectio magistralis al Master Post-Universitario “Il Progetto dello Spazio Pubblico”, Lucca, 10 giugno 2013.

47 cfr. A. Vidler, 2006. *Il perturbante dell’architettura*.

*Saggi sul disagio nell’età contemporanea*, Torino, Einaudi.

48 A. Ferlenga, 2014. “Segni”, in A. Capuano (ed.), *Paesaggi di rovine*, op. cit., p. 295.

49 A. Ferlenga, 2010. *Il dialogo interrotto delle rovine di ogni tempo*, “IUAV. Giornale dell’Università-Archeologia e Contemporaneo”, 81, settembre, p. 2.

**Progettare/interpretare le rovine**

Rispetto a queste posizioni, che hanno irrimediabilmente influenzato l’attuale modalità di intendere la rovina, sembra interessante richiamare una riflessione di Donatella Fiorani sullo specifico sguardo dell’architetto rispetto alle rovine. Secondo Fiorani, lo sguardo dell’architetto sulla rovina - intesa come “architettura senza funzione” - è differente da quello del filosofo o dell’antropologo, come Simmel, Benjamin e Augè. Per questi ultimi, infatti, secondo l’autrice, c’è una presa di distanza e qualsiasi azione dell’uomo appare contrapposta all’insondabile resistenza della rovina.

Tuttavia, quando l’autrice tenta di individuare i temi con cui gli architetti hanno storicamente rielaborato progettualmente la rovina, di volta in volta, secondo i casi e secondo la sensibilità di ciascuno, si rende conto che riemergono, nella pluralità degli approcci progettuali, la stessa pluralità di sguardi che attraversano trasversalmente tutti i campi disciplinari: la rovina come affermazione di un vuoto, come frammento evocativo, come testo anatomico, come strumento di comprensione della storia, come interlocutore paritetico, come resto e pretesto, come premessa di ricostruzione<sup>50</sup>. Le rovine costituiscono dunque una categoria di per sé non immediatamente leggibile, per essere intese in quanto tali devono essere *interpretate*.

D. Pikionis, *Disegni della serie “Attica”*, conservati al Museo Benaki, Atene, 1940-50

50 D. Fiorani, 2009. “Architettura, rovina, restauro”, in M. Barbanera (ed.), *Relitti riletti. Metamorfofi delle rovine e identità culturale*, Bollati Boringhieri, Torino, pp. 339-356.



A. Rossi, *L'architecture Assassinée*, 1975

D'altronde, come scrive Augé: “senza il nostro sguardo e il nostro lavoro di valorizzazione, i resti del passato rimarrebbero semplici macerie. Naturalmente, può anche accadere l'inverso. Le rovine possono ridiventare macerie”<sup>51</sup>.

Il progettista guarda alle *archeologie* e ai diversi palinsesti urbani attraverso la figura della *rovina*, interpretata come materiale che il passato offre alla praticabilità del presente e alla configurazione del futuro. Necessario sembra, dunque, “progettare le rovine”<sup>52</sup> per esaltarne le potenziali qualità e le possibilità interpretative.

In questa direzione, si possono menzionare le ben note parole di Ignasi de Solà Morales, quando, a proposito del rapporto tra progetto e rudere, afferma che: “il progetto di una nuova architettura non solo entra in rapporto con quella già esistente, ma stabilisce una vera e propria *interpretazione* del materiale con cui si misura, di modo che questo materiale è oggetto di una vera lettura che accompagna esplicitamente o implicitamente il nuovo intervento”<sup>53</sup>.

Se la rovina è un elemento contestuale intriso di temporalità e significati, il progetto è allora uno strumento interpretativo, che, osservando e indagando in maniera “anatomica” e con “sensibilità” tali manufatti “liberati”, talvolta, dalla loro dipendenza dalla forma, li vuole ri-mettere in gioco dando loro una nuova prospettiva di vita e di ri-significazione, attraverso l'aggiunta di nuovi segni.

Per Purini operare sulla rovina è il risultato di teorie e pratiche che si muovono su due piani non sempre coincidenti, di cui, il primo è quello “della ricostruzione dei vari livelli semantici e conoscitivi presenti nel testo edilizio”, il secondo è proprio il piano *interpretativo*, in cui è necessario trovare “una espressione architettonica che riveli la contraddizione propria della rovina, nello stesso tempo, “luogo della contemporaneità e insieme irriducibile ad essa”<sup>54</sup>.

In tal senso, particolare rilievo assumono le riflessioni teoriche e i recenti esempi progettuali di José Ignacio Linazasoro, come ad esempio il progetto per il *complejo Escuelas Pías de San Fernando* a Madrid (2004), o quello per la *chiesa di San Lorenzo a Valdequeda* a Madrid (1997-2001). Per l'architetto spagnolo, la rovina isolata, trasformata in oggetto museale, invita solamente a una malinconica contemplazione del passato: una rovina incorporata, non restaurata, è rovina allo stato puro, diventa fonte di informazione in quanto contiene le impronte del tempo. È, in definitiva, presente<sup>55</sup>. Al contrario, l'azione interpretativa aggiunge nuovi valori all'oggetto in rovina, mettendolo in relazione con il suo contesto e generando uno spazio differente dall'originale, alieno a qualsiasi tipo di restauro. In questo modo si riesce a conferire un ruolo attivo alle rovine nella progettazione architettonica e a reinserirle nelle dinamiche urbane.

A tal proposito, si possono ricordare le affermazioni di Aldo Rossi, quando soste-

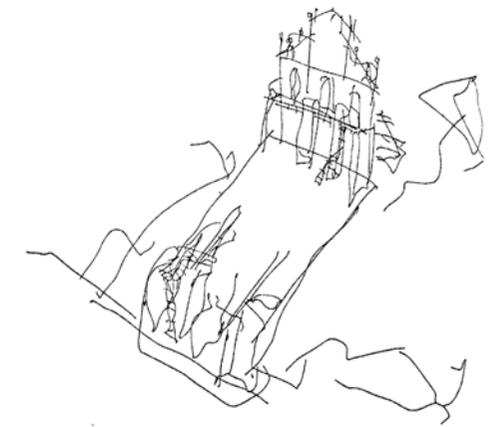
neva che: “di fronte ad una serie di elementi archeologici il disegno della ricomposizione è opera di invenzione che utilizza un materiale. Naturalmente questo materiale è straordinario, esso stesso è memoria”<sup>56</sup>. La reinterpretazione di cui parlava Aldo Rossi, si attua attraverso la scomposizione e la ricomposizione degli elementi che costituiscono i paesaggi di rovine, spesso come dinamica trasformativa<sup>57</sup>.

Risulta dunque chiara una modalità progettuale che focalizza l'attenzione sul ruolo dell'architettura nella costruzione di relazioni tangibili o intangibili a partire dai ruderi e dai resti. Il progetto interviene sulla condizione “rovesciata” e interrotta delle rovine, con l'intenzione di reinterpretare e risignificare tali luoghi nella città. D'altronde, la storia dell'architettura è ricca di esperienze che hanno agito sulle rovine, mettendo in atto diverse strategie progettuali, in alcuni casi continuandone il discorso interrotto, in altri casi non ascoltandolo o opponendosi ad esso.

Le posizioni progettuali nei confronti della rovina risultano, in realtà, tuttora spesso contraddittorie e si traducono in un'ampia diversificazione nelle linee di indirizzo e nelle modalità di azione del progetto. Partendo dagli atteggiamenti progettuali più radicali nei confronti di questi luoghi, è possibile individuare, da un lato, la pedissequa e mera conservazione, dall'altro la totale distruzione e/o ricostruzione di ciò che non si ritiene abbia “abbastanza” valore.

Per la paura di distruggere tracce del passato si è lasciato spesso tutto inalterato e questo atteggiamento ha ottenuto meriti scientifici per il “non intervento”, ma ha anche prodotto il più completo immobilismo, decretando in molti casi l'abbandono di tali luoghi. Al contrario, altre posizioni, hanno optato per la demolizione delle residue testimonianze per poi ricostruire, senza vincoli, una nuova costruzione o, impostando, nel rispetto delle due diverse entità un confronto serrato tra passato e futuro<sup>58</sup>. L'antinomia tra ricostruzione e completa distruzione è per Labbeus Woods, architetto e teorico interessato a queste tematiche, un falso problema, dal momento che il passato non può essere cancellato ed eliminare le rovine equivarrebbe a negare la storia<sup>59</sup>.

A tal proposito, Francesco Venezia, che dedica al tema della rovina un ruolo di assoluta centralità sia nella sua produzione teorica che in quella progettuale, ricorda che “finché le rovine sono state oggetto dell'azione della progettazione che le ha stratificate e fatte rientrare nel circolo della vita, l'architettura stessa era viva”<sup>60</sup>; così come Giancarlo De Carlo, che ha misurato sul piano teorico ed operativo la complessità del rapporto tra rovina e progetto durante il lungo periodo di lavoro ad Urbino, evidenzia come alcune fabbriche riescano ad adeguarsi a nuove funzioni, spesso molto diverse da quelle originarie, definendo tale capacità come “riverberazione”<sup>61</sup> e dando prova della necessità del riuso<sup>62</sup>.



J. L. Carrilho de Graça, *Schizzo per il progetto di recupero delle rovine della chiesa di S. Paulo, Macao, 1990*

56 cfr. A. Rossi, 1999. *Architettura, architettura analitica, città analoga* (1972), 5 novembre 1972-31 dicembre 1972, in F. Dal Co (ed.), A. Rossi, *I Quaderni Azzurri: 1986-1992*, Electa, Milano.

57 P. Miano, 2014. “Indagine archeologica e programma architettonico”, *op. cit.*, p. 256.

58 M. G. Ercolino, 2006, “Il trauma delle rovine. Dal monito al restauro”, pp. 137-166, in G. Tortora (ed.), *Semantica delle rovine*, *op. cit.*, p. 139.

59 cfr. L. Woods, 1993. *Architecture and War*, Princeton Architectural Press, New York.

60 F. Venezia, 2011. “La separazione fatale”, in *Che cos'è l'architettura*, *op. cit.*, p. 15.

61 cfr. G. De Carlo, 1966. *Urbino. La storia di una città e il piano della sua evoluzione urbanistica*, Padova, Marsilio.

62 cfr. B. Messina, 2010. “Storia, esegi, progetto”, pp. 20-25, in A. Ugolini (ed.), *Ricomporre la rovina*, *op. cit.*, p. 21.

51 M. Augé, 2010. *Il passato messo in scena*, la Repubblica, 11 novembre 2010.

52 R. Piano, 1988. “Pompei, progetto per la città del tesoro” in U. Eco, F. Zeri, R. Piano, A. Graziani, *Le isole del tesoro. Proposte per la riscoperta e la gestione delle risorse culturali*, Electa, Milano, p. 107.

53 I. de Solà Morales, 1985. “Dal contrasto all'analogia”, in *Interpretare il passato*, Lotus international, n. 46, Electa, Milano, p. 37.

54 F. Purini, *Relazione al progetto per la Riqualificazione Del Mausoleo Di Augusto E Di Piazza Augusto Imperatore*.

55 J. I. Linazasoro, 2010. “Rovine”, *op. cit.*, p. 10.

Atteggiamenti progettuali meno radicali, infatti, si muovono tra gli estremi del riuso del manufatto e della sua totale ricostruzione; racchiudendo in questo intervallo gli interventi intermedi, che permettono in un certo senso di “scegliere” e “selezionare” cosa conservare e cosa no. In questa ottica, sembra possibile individuare una serie di “gradi di trasformazione” che caratterizzano gli interventi sulle rovine e che possono anche avere uno sviluppo nel tempo, che a partire dalla conservazione, dalla protezione e dal riuso, passano all’aggiunta, all’intervento lungo i bordi, al completamento e, infine, alla ricostruzione. Tali gradi di trasformazione sono talvolta applicati tutti insieme, talaltra in diverse combinazioni, a seconda del caso specifico.

Come d’altronde scrive Giorgio Grassi: “lavorare su manufatti che si trovano in questo stato significa quasi sempre lavorare su opere che appaiono ancora, per una qualche ragione, incomplete, che non hanno esaurito la loro risposta, che presentano ancora, o di nuovo, i loro problemi aperti, cioè manufatti che appaiono ancora come dei progetti. In questi casi straordinari il nostro lavoro ha la possibilità di entrare a far parte, per così dire, di un lavoro già iniziato”<sup>63</sup>. La rovina rappresenta, dunque, un incitamento al nuovo, inserendo l’azione del progetto in una circolarità di azioni e reazioni, di elementi che permangono e altri che vengono rimossi. Una volta sottratta dall’ansia della nostalgia e della conservazione immobilistica, essa dispiega appieno il suo potenziale rafforzando il ruolo del progetto nei palinsesti urbani ed indirizzando il progetto.

Intervenire sul patrimonio in rovina richiede, tuttavia, massimo ascolto, piena consapevolezza e grande senso di responsabilità nelle scelte, sia per ciò che si vuole sottrarre, sia per la qualità dei nuovi apporti con cui si vuole manipolare il costruito esistente. È necessaria una decisa declinazione etica del progetto a garanzia dell’alta qualità del risultato che produce pur sempre un’alterazione nella preesistenza<sup>64</sup>. Infatti come ricorda Pippo Ciorra: “un bravo architetto con una buona dose di cultura messo davanti ad un problema archeologico lo affronta con la migliore qualità possibile, sapendo seguire ‘sapienza’ e ‘bellezza’”<sup>65</sup>. In tal senso è negata dunque la possibilità che esista una specifica architettura per la rovina, in quanto si tratta sempre e comunque di un progetto.

### Narrazioni, immaginari, movimenti

Rispetto a tali argomentazioni preliminari, volte a costruire una sorta di quadro di posizioni di partenza, appare chiaro che una possibilità per il progetto delle rovine possa consistere nel partire dalla comprensione della *figura* della rovina stessa e dalle sue molteplici potenzialità interpretative. In tal modo sembrerebbe possibile

superare la consolidata idea del ‘costruire-nel-con-sul-costruito’ per consentire invece una vera e propria *riappropriazione contemporanea*, innanzitutto culturale e poi anche materiale, della rovina. Si è infatti constatato come i molteplici *sguardi* sulle rovine abbiano generato e continuano a generare delle direzioni teoriche ed operative, ossia diverse trame interpretative che spesso sono state riprese nel tempo, ripetendosi, contraddicendosi o riallacciandosi. Tali direzioni culturali possono fornire un punto di partenza per il progettista che può, in tal modo, orientare più consapevolmente le scelte progettuali legate a questi particolari elementi, con l’obiettivo di reinserirli nelle dinamiche contemporanee della città.

Partendo da una “concezione” di *rovina* come elemento mutevole, soggetto ad una molteplicità di sguardi e interpretazioni e non relegabile ad una precisa e definitiva epoca storica, più che ricercare una “definizione unitaria” di rovina, si tenta dunque di individuarne la specificità in alcune sue caratteristiche. Si è infatti osservato come la *temporalità* e la *mancanza* – derivanti dalla *sospensione* da cui trae origine la condizione di rovina – inducano nella stessa una *narratività*, una *capacità immaginifica* e un *movimento* e come questi tre temi ritornino spesso in diverse interpretazioni riguardanti la rovina. Su tali caratteristiche, che sembrano “specificare” la condizione di rovina, si concentreranno i successivi approfondimenti elaborati in questo capitolo.

Di seguito, si indagano dunque alcune interpretazioni che prendono in considerazione il rapporto della rovina con le tematiche della narrazione, dell’immaginario e del movimento, esplorando le connotazioni di *rovina in scena*, *rovina in immagine* e *rovina in movimento* nella città. Queste *tre chiavi di lettura*, da un lato, sembrano individuare le tematiche maggiormente caratterizzanti la condizione di “rovina” – e dunque possono aiutare a distinguerle da altri stati di abbandono della materia presenti nelle città – dall’altro, divengono la base concettuale e teorica su cui si fonderanno i successivi ragionamenti espressi in questa tesi, legati alle relazioni tra rovina, progetto e produzione filmica.

Attraverso l’indagine di tali interpretazioni è rilevabile la “potenza” di dispositivo *narrativo*, *immaginario* e *cinetico* della rovina che, da un punto di vista progettuale, può essere guardata rispettivamente come *mappa* di narrazioni plurali, come *frammento* dell’immaginario e come *non finito* in divenire.

In tutti e tre questi filoni interpretativi sono costanti gli intrecci con il *tempo* e con la *forma discontinua* propri della rovina, di volta in volta declinati in base alle relazioni con la narrazione, l’immaginario e il movimento. Ovviamente le tre declinazioni individuate risultano connesse tra loro e convivono nella *figura* della rovina e sono qui isolate solo per metterne in evidenza e comprenderne le specifiche singole valenze.



P. Zumthor, *Kolumba museum*, Colonia, 2009

63 G. Grassi, 2000. “Un parere sul restauro”, in *Scritti scelti 1965-1999*, Franco Angeli, Milano, p. 296.

64 E. Petrucci, L. Romagni, 2018. *Alterazioni. Osservazioni sul conflitto tra antico e nuovo*, Quodlibet SAAD, Ascoli Piceno, p. 9.

65 P. Ciorra, 2014. *Up-cycling, morte e vita dei corpi architettonici*, pp. 278-289, in A. Capuano (ed.), *Paesaggi di rovine, op.cit.*, pp. 279-280.



## Narrazioni. La rovina *in scena*

Quando Francesco Venezia descrive le vicende storiche relative ai resti del *mausoleo di Augusto*, sottolinea come l'edificio, divenuto rovina, parlò un linguaggio universale e, da quel momento, non fu più se stesso, ma generò altre architetture che ne cambiarono il destino<sup>66</sup>. Allo stesso tempo, Federico Fellini, descrivendo *Roma* nel celebre omonimo film del 1972, sottolinea come essa narri: “un ambiente onirico che accoglie un'archeologia impalpabile, fatta della materia di cui sono fatti i ricordi”<sup>67</sup>.

Parlare e pensare di rovine comporta, sempre, il riconoscimento che, nel decadere, un edificio parla<sup>68</sup>. Una rovina “parla” poichè si presenta come la *scena* di un processo che si è compiuto e di cui essa costituisce i resti, come lo *sfondo* di un'azione assente<sup>69</sup>. Una rovina “parla” attraverso i suoi resti materiali e i suoi vuoti ancora in grado di raccontare memorie. Una rovina “parla” in quanto rappresenta una mappa narrativa di segni da ri-leggere e re-interpretare.

Una delle osservazioni più conosciute di Walter Benjamin sulle rovine è il punto di partenza ideale per affrontare il rapporto tra rovina e narrazione. Infatti, secondo Benjamin: “le allegorie sono, per il regno dei pensieri, quello che le rovine sono per il regno delle cose”<sup>70</sup>.

Tramite questa affermazione risulta evidente come sia possibile porre l'accento sulle storie narrate dalle rovine e sul fatto che esse esprimano una *mancanza* che può essere narrata. Le rovine ispirano narratività e, allo stesso tempo, comunicano contenuti narrativi. Le storie che racchiudono permettono di riempire i *vuoti* creati dai resti materiali, per raccontare splendori del passato, catastrofi improvvise o la lenta decadenza che le ha portate all'abbandono. Questa narratività ha sempre bisogno di un supporto esterno per essere espressa, ha bisogno di essere *messa in scena* attraverso un racconto, un disegno, attraverso il progetto di architettura.

Scene *cronotopiche*, stratigrafie di ricordi/memorie/amnesie e mappe narrative emergono come tre possibilità di leggere ed esprimere i contenuti narrativi insiti nella rovina.

M. Jodice, *Tempio di Serapide*, Pergamo, 1993

66 F. Venezia, 2011. *Che cos'è l'architettura?*, op. cit., p. 16.

67 T. Matteini, 2009. *Paesaggi del tempo*, op. cit., p. 56.

68 O. Brogini, 2009. *Le rovine del Novecento. Rifiuti, rottami, ruderi e altre eredità*, Diabasis, Reggio Emilia, p. 9.

69 V. Cuomo, 2006. “Rovine del teatro e rovine della storia (secondo Carmelo Bene)”, pp. 201-216, in G. Tortora (ed.) *Semantica delle rovine*, op. cit., p. 201.

70 Inoltre: “la fisionomia allegorica della storia-natura, che il dramma porta sul palcoscenico, è realmente presente nella forma della rovina”. In: W. Benjamin, 1963. *Il dramma barocco tedesco*, op. cit., p. 184.

**Scene cronotopiche**

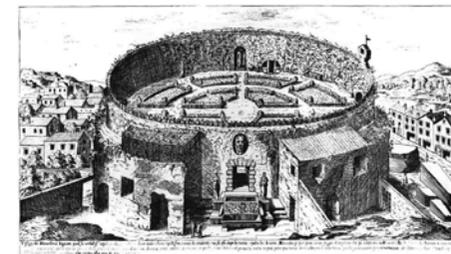
Riguardo al rapporto tra rovina e narrazione, Franco Speroni nel testo *La rovina in scena* (2002) opera un'importante constatazione quando sostiene che: “la rovina si distingue dalle forme narrative sequenziali, in quanto essa non è una forma dimostrativa volta allo scioglimento di un nodo, svolgendo una trama, ma è l'esperienza nel presente di quel nodo che assume il valore di un'unità profonda che si oppone sia al frammentismo assoluto dell'opera, sia alla dimostrazione narrativa”<sup>71</sup>. Per lo studioso “la narrazione è l'esposizione ordinata dei fatti”<sup>72</sup> e non è paragonabile alla complessità della rovina, che egli individua, al contrario, come una forma del “disordine”<sup>73</sup>. Tuttavia, egli fa notare come storicamente, nella letteratura e nell'arte, non sia esistita solo una sequenza lineare: accanto alla visibilità sequenziale ha preso forma anche l'ibrido mostruoso.

A tal proposito, porta l'esempio delle *Grottesche* “parenti della *Chimera*”<sup>74</sup>, che vengono ad abitare i margini delle storie dipinte, ossia le decorazioni fantastiche che fanno da contorno alla razionalità dei grandi cicli affrescati. In questo caso: “non si richiede la capacità di lettura ampia e sequenziale della storia, ma l'attrazione per l'incongruente, per l'innesto metamorfico, che non ha inizio e conclusione e che dispone l'occhio in una condizione di perenne centralità, dentro la condizione del mutamento”<sup>75</sup>. Se il visibile si dà come analogo della scrittura, il visuale si afferma per differenza abitando i margini, dove si estende la complessità.

Le *Grottesche*, dal margine, arriveranno ad occupare il centro dell'arte contemporanea prendendo il posto della narrazione sequenziale e definendo una narrazione ibrida e plurale. Ciò che la rovina racchiude e comunica, quindi, non sono narrazioni consequenziali e lineari, ma narrazioni ibride e complesse, costituite da discontinuità, interruzioni, da continui ritorni, da schegge di passato che riemergono come pezzi di inconscio, esattamente come i ricordi riaffiorano alla memoria, in quanto essa: “è potente non tanto perché è forza allegorica che alimenta una narrazione, ma al contrario perché ne interrompe il flusso”<sup>76</sup>.

La discontinuità narrativa della rovina è posta in evidenza da Anthony Vidler, quando sottolinea come i luoghi in rovina ricoprano un ruolo primario nella costruzione dei paesaggi narrativi, proprio perché indicano un tempo spezzato nella narrazione costituendo una sorta di “*jump cut*”<sup>77</sup> nello scorrere del tempo.

Le capacità narrative ibride e plurali consentono, dunque, di comprendere il modo in cui la rovina riesca a raccontare una molteplicità di contrasti: tra artificio e natura, tra costruzione e distruzione, tra bellezza e orrore, tra memoria e metamorfosi. Tali capacità definiscono la rovina come una particolare forma narrativa, che mostra una stratificazione materiale e semantica, in cui una serie di elementi diversi o dislocati nello spazio connette fra loro differenti reami temporali.



Attraverso il loro stretto rapporto con la “narrazione ibrida e non lineare” le rovine guadagnano, dunque, le loro qualità *cronotopiche*, in cui con il termine “*cronòtopo*”, che significa “*tempo-spazio*”, si vuole indicare il rapporto tra le coordinate temporali e spaziali che danno forma all'opera narrativa.

In questa ottica, la rovina può essere guardata come un elemento “smembrato”, costituito da un insieme di scene “*cronotopiche*” che, definendo e riconnettendo una pluralità di dimensioni spazio-temporali, può risvegliare e mettere *in scena* narrazioni plurali.

**Stratigrafie**

“Quando passeggiamo tra le rovine, tra nudi muri e portici che giacciono a terra, possiamo ancora vedere lo spazio e la luce, possiamo riconoscere le leggi formali e costruttive che le hanno generate. Il tempo ha rimosso ogni cosa che poteva essere superflua [...] noi le interpretiamo sulla base dei nostri ricordi e delle nostre esperienze”<sup>78</sup>. È riferendosi ai propri ricordi e alle proprie esperienze che Nieto e Sobejano introducono il loro progetto di ampliamento per il *San Telmo Museum* (2005-2011), del quale reinterpretano le rovine, provando a raccontarle.

Nel rapporto tra rovina e narrazione, particolare peso rivestono il ricordo personale, la memoria collettiva e l'amnesia.

Lévi-Strauss fu tra i primi a rilevare l'analogia tra *ricordo e rovina*<sup>79</sup>, identificando la rovina come una sorta di “luogo dei ricordi” capace di suscitare nell'individuo un senso di appartenenza. Il *ricordo* come scrive Alberto Bertagna: “è relazionato a ciò

M. Jodice, *Pompei*, 1982;  
W. Kar-wai, *In the mood for love*, 2000  
E. Duperac, *Il giardino Soderini all'interno dei resti del mausoleo di Augusto*, Roma, 1975

78 F. Nieto, E. Sobejano, 2007. “Arquitectura concreta”, in *El Croquis* 136-7, pp. 198-201.

79 “Trascinando i miei ricordi nel suo fluire, il tempo, più che logorarli e seppellirli, ha costruito con i loro frammenti le solide fondamenta che procurano al mio procedere un equilibrio più stabile e contorni più chiari alla mia vista. Un ordine è stato sostituito con un altro. Fra questi due pilastri che segnano la distanza fra il mio sguardo e il suo oggetto, gli anni che li corrodono hanno cominciato ad ammassare i frammenti. Gli spigoli si assottigliano, intere fiancate crollano; i tempi e i luoghi si urtano, si sovrappongono o si capovolgono, come sedimenti smossi dal tremore di una scossa decrepita. Un antico particolare insignificante emerge come un picco, mentre interi strati del mio recente passato si cancellano senza lasciare traccia”. In: M. Augé, 2004. *Rovine e Macerie*, *op. cit.*, pp. 20-11.

71 F. Speroni, 2002. *La rovina in scena*, *op. cit.*, p. 120.

72 *Ibid.*: *Narri* è affine al latino *gnarus* che significa “consapevole”. Quindi narrare dimostrerebbe una consapevolezza che indica conoscenza e presuppone, mentre ne rivela, una certa perizia.

73 “Il disordine che deriva dalla rovina è proprio l'esperienza dell'essere situati tra diversi ordini, diversi tempi, diversi sistemi di significato e di linguaggio”.

In: F. Speroni, *ibidem*, p. 85.

74 F. Speroni, *ibidem*, p. 122: Il termine “chimera” costituisce il contrario dell' “eroe” come il *kouros* che si fondava sulla perfezione apollinea, geometrica-sintattica dell'anatomia. Oltre al “mostro” indica l'idea senza fondamento, il sogno, la fantasticheria strana.

75 F. Speroni, *ibidem*, p. 123.

76 M. Pacioni, 2015. “Il pensiero per frammenti”, *op. cit.*, p. 30.

77 Nel linguaggio cinematografico i *jump cut* sono dei veri e propri salti, inquadrature tagliate che operano una ellissi temporale.



A. Lacaton, J. P. Vassal, *Palais de Tokio*, 2001-12;  
D. Buren, *Ponctuer l'espace, 55 tambours pour le Forum*, 2012

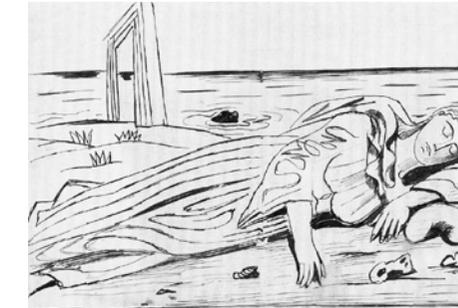
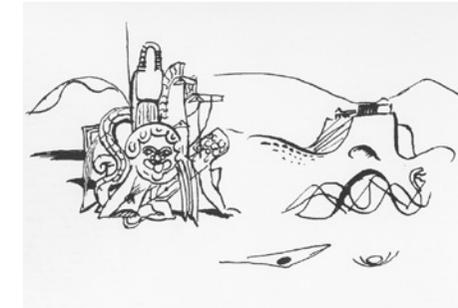
che è stato, ma è anche un progetto, è un proposito per il futuro almeno quanto è una prescrizione o un'istruzione sul passato, è un'eredità che non trova un destinatario ultimo o un utilizzatore finale, è come un *refrain* che continua a ripetersi e non si compie mai del tutto e non si consegna al suo essere avvenuto<sup>80</sup>.

Le rovine, specie quelle di passati lontani, sono narrate come reperti di memorie il cui ruolo fondamentale è innescare ricordi<sup>81</sup>; disegnano un *filo rosso* nel quale la condizione del presente è strumentale a rimandare al passato o a spostare verso il futuro.

Un'immagine molto suggestiva è quella che fornisce Freud quando nel 1930, in *Il disagio della civiltà*, paragonava le rovine urbane di Roma antica alle tracce mnestiche presenti nella vita psichica dei suoi pazienti: "a differenza dei ruderi reali, queste ultime non possono scomparire e, in condizioni particolari e con sollecitazioni appropriate, possono essere riportate alla luce"<sup>82</sup>. Egli, che, come scrisse più volte avrebbe voluto svolgere il mestiere di archeologo, riuscì a sublimare il suo desiderio di "scavo" nella accurata stratigrafia della memoria dei suoi pazienti, utilizzando la metafora dell'archeologia per raccontare il suo lavoro di ricerca psicoanalitica. Il parallelo con la psicanalisi ha indubbiamente influenzato la percezione e gli atteggiamenti culturali e progettuali nei confronti delle rovine nel corso di tutto il Novecento. Con il susseguirsi dei conflitti e delle catastrofi novecentesche, si è sempre più affermata, infatti, una particolare categoria di rovine intese come paesaggi della "dell'anima" che impegnarono i progettisti in una ricostruzione semantica e culturale<sup>83</sup>.

A tal proposito, nel 1978, Roberto Pane rifletteva sulle due istanze fondamentali, "storica ed estetica", riferite al progetto delle rovine, che secondo il restauratore dovevano necessariamente confrontarsi con quella che egli definiva l'"istanza psicologica", ossia "la constatazione che la nostra vita psichica sia subordinata ai processi di stratificazione storica, poiché ad ogni cambiamento esterno corrisponde anche un mutamento interno"<sup>84</sup>. Le rovine vengono dunque trasformate in strumenti di memoria collettiva: "memoria di quel che fummo, le rovine ci dicono non tanto quello che siamo, ma quello che potremmo essere. Sono per la collettività quello che per l'individuo sono le memorie d'infanzia"<sup>85</sup>. Esse, come afferma Francesco Venezia, sono il vero e proprio "deposito di memoria collettiva della città"<sup>86</sup>: sono portatrici di ricordi comuni, palinsesti stratificati di eventi storici. Le questioni che la rovina solleva non sono dunque legate al solo ricordo personale, ma anche alla memoria collettiva e ad una "tradizione" che chiede di poter continuare ed essere trasmessa al futuro.

Tuttavia, accanto al ricordo e alla memoria, non è da sottovalutare, come fa notare Sara Marini, un ulteriore concetto che si riferisce alle tracce mnestiche: quello di



*amnesia*. Il termine "amnesia" è il doppio-negativo di "ricordo": sottende una mancanza, un'assenza di "memoria", un qualcosa che non si vuole ricordare oppure che è sfuggito dai ricordi. Forse non tutte le rovine e non sempre meritano di essere interamente conservate o di essere re-immesse nella dinamica spaziale urbana, oppure non sempre necessitano di essere "congelate" o musealizzate, ma possono piuttosto vivere nuovi cicli di vita e prendere in considerazione una memoria "altra". Forse a volte serve anche dimenticare.

In particolare, secondo Marini: "i tre lemmi amnesia-ricordo-memoria- sono strettamente correlati nel territorio del progetto: il primo è associato ad una forma di distruzione, il secondo - che rappresenta un tassello del terzo - e la memoria stessa sono la struttura portante e la forma di accumulo della storia individuale e collettiva. Il ricordo attiene a un atto, a una riemersione, a un'apparizione di un fatto passato. La memoria è una vera e propria costruzione: la sua struttura nella mente è un'architettura organizzata in cinque livelli (Staniloiu, Markowitsch 2012) [...] L'amnesia, già oggetto di studi di Sigmund Freud (Freud 1901), s'innesta nel sistema articolato della memoria come anomalia e, degenerando, può arrivare a minare l'"*internal coherence of life*"<sup>87</sup>.

L'amnesia, secondo tali considerazioni, diviene un concetto molto interessante da punto di vista progettuale, in quanto, rimarcando l'idea della *mancanza*, può essere tradotta attraverso una "assenza", ponendosi come possibile modalità interpretativa del progetto<sup>88</sup>. A tal proposito, si può fare, ad esempio, riferimento al progetto realizzato da Anne Lacaton e Jean Philippe Vassal nel *Palais de Tokyo* a Parigi (2001-12). Il grande padiglione in rovina, costruito per l'esposizione universale del 1937, è recuperato come una sorta di vero e proprio reperto archeologico, messo in sicurezza nelle dotazioni necessarie al riuso e adibito come luogo espositivo. Il *vuoto* diviene in questo caso l'elemento su cui si basa la concezione progettuale tesa ad operare una "estremizzazione" della condizione di rovina guardata come semplice *assenza*.

D. Pikionis, *Disegni della serie "Attica"*, conservati al Museo Benaki, Atene, 1940-50

87 S. Marini, 2016. "Amnesia", pp. 33-41, voce in S. Marini, G. Corbellini (ed.), *Recycled Theory*, op. cit., pp. 33-34.

88 Per un approfondimento della questione si veda: S. Marini, 2016, *ibidem*.

80 A. Bertagna, 2016. "Ricordo", pp. 576-589, voce in S. Marini, G. Corbellini (ed.), *Recycled Theory: Dizionario illustrato*, Quodlibet, Macerata, p. 577.

81 cfr. S. Marini, 2010. *Nuove terre*, op. cit., p. 58.

82 S. Freud, 1978. "Il disagio della civiltà", in *Opere*, Boringhieri, Torino, vol. 10, pp. 557-630.

83 cfr. T. Matteini, 2009. *Paesaggi del tempo*, op. cit., p. 46.

84 cfr. A. M. Oteri, *Rovine*, op. cit., pp. 39-55.

85 S. Settis, 2010. *Rovine. I simboli della nostra civiltà che rischiano di diventare macerie*, la Repubblica, 11 novembre 2010.

86 F. Venezia, 2011. *Rovine e non finito*, op. cit., p. 92.

## Mappe

“Se impareremo a trattare le rovine come mappe di residui linguistici dove leggere una distribuzione di tracce che noi attribuiamo al passato ma che tuttavia sono il nostro presente, esse, allora, si riveleranno come delicato luogo di equilibri che tutela la nostra identità”<sup>89</sup>.

Nella definizione del rapporto tra rovina e narrazione, sembra possibile considerare, infine, le rovine come delle vere e proprie *mappe* da rileggere, reinterpretare e mettere *in scena* attraverso il progetto di architettura. *Mappe* narrative sulle quali il tempo, attraverso un processo di riduzione, ha eliminato il superfluo, in un lavoro incessante, fino ad arrivare al punto in cui tale processo ha subito una cristallizzazione. *Mappe* costituite da un insieme di forme, segni, tracce, ma anche vuoti, spazialità e temporalità, mediante le quali, il progettista è coinvolto in un continuo processo di interpretazione dei contenuti narrativi sovrapposti allo spazio.

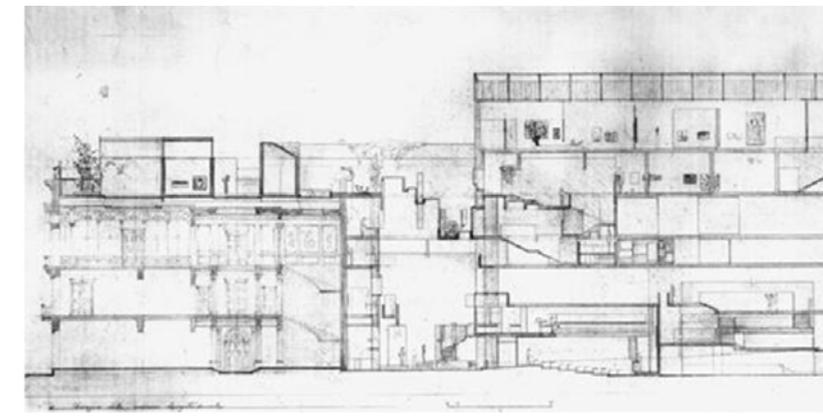
Peter Eisenman ha in più occasioni messo in risalto la potenza narrativa dell'architettura, quando ad esempio scrive che: “dopo la Rivoluzione francese l'architettura ha assunto funzioni che riflettevano le condizioni sociali, politiche ed economiche. [...] La scrittura fu cancellata ed il libro divenne più potente; vale a dire che lo scopo esplicito della funzione divenne una condizione narrativa in architettura. Dunque, le architetture erano testi nella misura in cui si poteva leggerli come simbolici, come narrativi, come funzionali, che fossero scrittura o meno”<sup>90</sup>.

Queste considerazioni sembrano valere forse ancor di più nel caso della rovina. L'elemento architettonico in rovina può, infatti, essere letto come un'accumulazione di segni, un *ipertesto*, in cui le sedimentazioni e le storie sovrapposte nello spazio e nel tempo, possono essere reinterpretate attraverso il progetto del nuovo. Permanenza e persistenza, caratterizzano il palinsesto architettonico come sovrapposizione e archivio di segni scritti, cancellati, riscritti, frutto di un lungo processo di selezione cumulativa in continuo divenire.

Come si è potuto constatare, tuttavia, queste tracce sono limitate e criptiche; sono tracce di storie che si ri-definiscono continuamente in rapporto al contesto, tutt'altro che interpolate in un tempo lineare, talvolta contraddittorie e conflittuali, in quanto appunto tracce di narrazioni ibride e plurali.

In questo senso, è come se non si trattasse più di rovine ma di “segmenti di storie da ricomporre e riallacciare nella vastità dello spazio e nella profondità del tempo”<sup>91</sup>, tenendo presente che una delle problematiche di questi contesti consiste proprio nella loro decodificazione.

Rispetto a tale condizione, come scrive Pierluigi Nicolin, il progetto “non può che iniziare dalle parti, dai segni, per continuare quel processo di accumulazione di strati di memorie e materia, in cui ogni gerarchia è persa e non si definisce quale



strato sia più fondamentale o più fondatore di un altro”<sup>92</sup>.

In un discorso di questo tipo non possono non essere citate le opere di Carlo Scarpa, il quale, a partire dalla fine degli anni '50, definisce una vera e propria poetica basata sulla lettura e sull'accumulazione dei segni, sulla moltiplicazione dei suggerimenti formali, sull'organizzazione aperta di mappe di segni interrotti. In tal senso, la macchina scenica ideata per la statua di *Cangrande a Castelvecchio*, fa sì che Scarpa possa “giocare” con le tracce della storia invitando ad accettare la discontinuità del tempo storico, ad operare su di esso, a lavorarlo attraverso successive narrazioni.

Così come il poco conosciuto progetto di riconfigurazione del *Museo Revoltella a Trieste* (1963) sembra porsi l'obiettivo di mettere in scena delle nuove sequenze percettive che rivoluzionano lo spazio in rovina. Il nuovo spazio museale, infatti, altera, rispettando rigorosamente la scatola muraria preesistente, le sequenze percettive degli interni “in uno svolgersi labirintico ascensionale di altissima tensione che tiene insieme i diversi spazi e, sulle terrazze dell'edificio preesistente, il percorso su più livelli culmina in un'audace elemento “parassita” in cui Scarpa “mette in scena un esercizio costruttivo e spaziale capace di captare in modo inatteso un meraviglioso rapporto visivo e sensitivo con il paesaggio urbano e il mare”<sup>93</sup>.

Su questa scia, Franco Purini sostiene che “inserire un nuovo segno nella stratificazione è un'operazione fondamentale dell'architettura [...] Un nuovo segno aggiunto ad altri si configura come un'interpretazione, ma anche come la creazione di un nuovo senso del testo stesso”<sup>94</sup>. Se si può, dunque, intendere la rovina come mappa narrativa, allora il progetto di architettura diviene uno strumento interpretativo, capace di aggiungere nuovi segni a quelli esistenti secondo una precisa strategia narrativa, dando vita a nuove narrazioni e a nuovi sensi: un accumulo di “storie”,

C. Scarpa, *Museo di Castelvecchio*, Verona, 1956-64;  
C. Scarpa, *Sezione del progetto per il Museo Revoltella*, Trieste, 1963

92 P. Nicolin, 1986. “Quinta da Malagueira, Evora”, in A. Siza, *Professione Poetica*, Electa, Milano, p. 95.

93 R. Bocchi, 2010. “Le strutture narrative e il progetto di paesaggio”, pp. 41-50, in C. Olmi (ed.) *Il Parco dell'Ariosto e del Boiardo. Progetti di luoghi come esercizi di fantasia*, Quodlibet, Macerata, p. 42.

94 F. Purini, 2015. “Il nuovo e tre forme dell'antico”, *op. cit.*, p. 78.

89 A. Ugolini (ed.), 2010. *Ricomporre la rovina*, *op. cit.*, p. 12.

90 J. Derrida, P. Eisenman, *A proposito della scrittura. Jacques Derrida e Peter Eisenman*, in «Any», n. 0/1993; trad. it. in J. Derrida, *Adesso l'architettura*, F. Vitale (ed.), Scheiwiller, Milano, pp. 220-221.

91 T. Matteini, “Progettare il paesaggio delle archeologie”, pp. 23-24, in: *Archeologie e paesaggi del quotidiano*, Rivista di AIAPP, Architettura del paesaggio, n. 29, semestrale n. 2, 2013, p. 24.

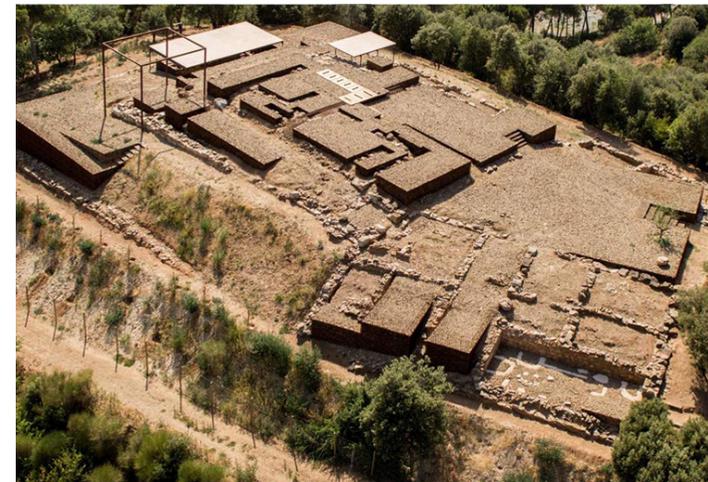
una raccolta di significati, spiegazioni, commenti e cronache; una stratificazione di scritture letterarie e grafiche che ne consolidano la trasmissione e la testimonianza, attraverso una sua complessiva narrazione. La scelta, l'idea sono la *scena* in cui si dà vita alla nuova narrazione, in cui viene scritto un ulteriore capitolo nella storia della preesistenza<sup>95</sup>.

Un esempio può essere costituito dal progetto di Toni Gironés Saderra per il *sito archeologico di Can Tacò* a Barcellona (2008-2012) che prevede una “riletture”, con chiari intenti narrativi, dei segni e delle tracce superstiti dell'antica villa romana. L'obiettivo dell'intervento è di re-interpretare le strutture esistenti, rinvenute allo stato di frammento, realizzando, attraverso delle aggiunte, un nuovo disegno che allude alla disposizione geometrica dell'architettura romana antica e la evoca, ma secondo caratteri prettamente contemporanei. Lo strato di terra che col tempo aveva coperto le rovine viene rimosso, accumulato separatamente e riutilizzato con delle reti metalliche, in modo tale da ricreare l'articolazione delle differenti quote di calpestio della villa romana. Il disegno in pianta fa percepire quell'unità a cui tendevano i frammenti, ma si tratta di una unità nuova che si interseca alla trama narrativa precedente e la re-interpreta nella contemporaneità, conferendo ad essa un “movimento” verso nuovi sensi.

Scrivono Franco Purini: “A partire da un'ideale anastilosi che vede la ricomposizione di resti architettonici, di principi, di memorie e di azioni costruttive, come è possibile constatare nelle opere di architetti come Dimitri Pikionis, Carlo Scarpa, Giorgio Grassi, Rafael Moneo, Juan Navarro Baldeweg, Francesco Venezia, il costruire può farsi luogo di una narrazione erratica e poetica tessuta di valenze enigmatiche e, parallelamente, di intenzionalità ermeneutiche. Non tanto per il suo alone di letterario di matrice prevalentemente romantica, quanto per la sua dimensione logica”<sup>96</sup>.

Una *dimensione logica* che, allontanandosi dalle matrici romantiche ed evocative, trascina la rovina nella contemporaneità. Attraverso l'interpretazione progettuale della rovina come mappa di segni, è dunque possibile realizzare un sistema di nuovi equilibri. Il “nuovo”, in questo caso, consiste nel modo “attuale” di ri-leggere e ri-scrivere la rovina; nel modo in cui si sceglie di conferirle nuovi significati e di re-immetterla nel flusso temporale. La rovina diviene dunque un luogo “raccontato attraverso mappe, che ne restituiscono diverse versioni, dalle quali emerge un sistema di permanenze, di cui i resti archeologici possono rappresentare un'espressione fisica tangibile”<sup>97</sup>.

Rispetto alle considerazioni espresse sul rapporto tra rovina e narrazione, è emerso come, nel caso della rovina, non si possa parlare di una narrazione sequenziale e



lineare, ma di come al contrario essa costituisca la *scena* di narrazioni ibride e plurali e come, allo stesso tempo, possa essere guardata come una *mappa* di segni da reinterpretare per dar vita a nuove narrazioni.

È emerso anche come non si possa considerare, nel caso della rovina, una narrazione statica, stabile, finita e immobile, ma come piuttosto si debba intenderla come *dispositivo narrativo* che si muove nel tempo e nello spazio. Ciò induce a considerare un'idea di narrazione “in movimento”, che si allontana dalla pura musealizzazione e dal congelamento della rovina e che invece è volta alla sua trasformazione nella città.

T. Gironés Saderra, *Progetto per il sito archeologico di Can Tacò*, Barcellona, 2008-2012

95 cfr. F. Coppolino, 2017. “Ruins in motion. Narrative strategies for ruined spaces in contemporary city”, in P. Miano (ed.), *Heritage, temporality and materiality. Perspectives exchange between Italy and Philippines*, Clean Edizioni, Napoli, pp. 123-137.

96 F. Purini, 2006. “Il frammento come realtà operante”, in *Il Frammento*, Firenze architettura, n. 1, 2006, pp. 6-8.

97 P. Miano, 2014. “Indagine archeologica e programma architettonico”, *op. cit.*, p. 256.



## Immaginari. La rovina *in immagine*

“Mille immagini sono sedimentate nelle rovine, definendo tali eredità come luoghi sia reali che immaginari”<sup>98</sup>.

Nell’epoca della “spettacolarizzazione del mondo”, in cui la moltitudine di immagini globalizzate porta alla crisi dei concetti di autenticità e identità e in cui “l’immagine si è emancipata del suo corrispondente materico e tutto, di conseguenza, è narrazione virtuale”<sup>99</sup>, le rovine “danno ancora un segno di vita”<sup>100</sup>, suggeriscono una possibilità per l’architettura, dopo la fine dell’architettura, di assumere ancora nuovi sensi e di dare vita a nuovi immaginari<sup>101</sup>.

La rovina opera, infatti, una “ri-semantizzazione del passato, ossia l’attribuzione di un nuovo senso e significato alla città storica” proprio perché essa “ha un’importante capacità di agire sull’immaginario collettivo”<sup>102</sup>.

La temporalità della rovina evidenzia la sua intrinseca *mancanza* e, al tempo stesso, rivela la possibilità di una sua continuazione “immaginaria”, rispetto a ciò che è scomparso, ma anche rispetto a ciò che potenzialmente potrebbe diventare, attivando in tal modo nuovi processi immaginativi ed ideativi nella mente di chi la osserva.

Nel corso della storia si è di continuo riscontrata la tendenza a osservare e a “immaginare” la rovina, attribuendole, di volta in volta, significati diversi che hanno contribuito a renderla, come afferma Franco Purini: “uno dei più potenti luoghi dell’immaginario”<sup>103</sup> per l’architettura e non solo. Quando la rovina viene “fermata *in immagine*” o “immaginata” può assumere sia un valore simbolico ed evocativo che un ruolo prefigurativo e trasfigurativo.

Osservazioni, prefigurazioni e trasfigurazioni emergono come tre principali declinazioni attraverso le quali la rovina viene *messa in immagine* o immaginata, consentendo di definire la rovina come categoria dell’immaginario.

C. R. Cockerell, *The Professor's Dream*, 1848

98 A. Norcia, 2015. “La rovina come nuovo paradigma del XX e del XXI secolo: per una riflessione sull’umanità”, pp. 34-45, in M. Barbanera, A. Capodiferro (ed.), *La forza delle rovine*, op. cit., p. 35.

99 S. Marini, 2016. “Amnesia”, voce in *Recycled Theory*, op. cit., pp. 34-35.

100 M. Augè, 2004. *Rovine e Macerie*, op. cit., p. 135.

101 *Immaginario* agg. s. m. [dal lat. *imaginarius*, der. di *imago-ginis* “immagine”]. “Il termine inteso nel pensiero filosofico come funzione e contenuto dell’immaginazione e variamente definito in rapporto al variare del concetto di “immagine” nei diversi pensatori [...] ha avuto via via o una interpretazione negativa, come movimento di diversione e fuga dalla realtà, o positiva, come funzione sintetica della percezione o come integrazione dei dati reali verso il possibile”.

M. Pericoli, in S. Marini (ed), *Recycle Theory: dizionario illustrato*, op. cit., p. 266.

102 A. Capuano, 2014. “Archeologia e nuovi immaginari”, pp. 36-49, in *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, op. cit., p. 43.

103 F. Purini, 2015. “Il nuovo e tre forme dell’antico”, op. cit., p. 80.



L. Kahn, *Schizzi per Atene*, 1952  
Le Corbusier, *L'Acropoli di Atene*, 1923

### Fermo-immagine: osservazioni

Le rovine sono state spesso *fermate in immagine* e considerate come “finestre temporali”, capaci, attraverso l’osservazione, di catturare e restituire tempi, luoghi, spazialità: “l’idea di continuità insita nelle rovine non evoca un compimento di tipo lineare evolutivo ma un *allargamento* dell’orizzonte d’attenzione: un’*inquadratura*, si potrebbe dire, più ampia e tendenzialmente indefinita sulle cose, uno sguardo panoramico”<sup>104</sup>. Sono state dunque spesso considerate come *dispositivi di osservazione* capaci di stimolare il pensiero e l’impulso creativo e, allo stesso tempo, di costituire elementi di appropriazione e di interpretazione dello spazio-tempo.

Il *fermare in immagine* la rovina diviene una specifica e consolidata pratica di osservazione già a partire dalla metà del Cinquecento, quando emerge il fenomeno del *vedutismo*, ossia il *corpus* di osservazioni e descrizioni effettuate dai viaggiatori provenienti da tutto il mondo. La rovina “osservata” e “inquadrata”: “coincide con la messa a fuoco interiore dello sguardo, con l’organizzazione di uno spazio pubblico, ma privato, come poi accadrà con le cartoline dei *souvenir*, o con lo scatto fotografico del turista”<sup>105</sup>.

A partire dalla prima metà del XVI secolo in poi, architetti, artisti e uomini di cultura affluivano per le contrade dell’Italia e dell’Europa, con l’intento di intercettare le tracce del mondo antico e di compiere nuove esperienze estetiche, attraversando i paesaggi storici celebrati dai testi degli autori classici. Queste periodiche “migrazioni culturali” avvengono in una prima fase con un movimento spontaneo ed in seguito, a partire dal Settecento, secondo una consuetudine divenuta obbligatoria per la formazione degli architetti: *Il Grand Tour*<sup>106</sup>.

Ancora due secoli dopo, nella prima metà del Novecento, si può notare come gli stessi luoghi continuino ad esercitare un impulso creativo: basti pensare ai *report* di Le Corbusier per Atene, Roma o Pompei o, in seguito, a quelli di Louis Kahn che traggono dall’attenta osservazione dei paesaggi dell’antico, l’energia propulsiva per le nuove avanguardie progettuali<sup>107</sup>.

È proprio dall’osservazione dei ruderi e delle rovine che Le Corbusier trae ispirazione per alcuni principi che saranno alla base del suo contributo teorico e progettuale, a partire dalla frammentazione delle parti, dai processi di accumulazione, di scarnificazione e dalle forme ritmiche dei ruderi<sup>108</sup>. Lo stesso vale per Louis Kahn<sup>109</sup>, definito da alcuni come “costruttore di rovine”, che baserà l’articolazione spaziale di molte delle sue opere progettuali su principi quali la disgiunzione, la scomposizione e discretizzazione in grado di conferire agli spazi una sorta di urbanità, come avviene ad esempio nel progetto non realizzato per il *Convento delle suore domenicane* (1965-68), a Media in Pennsylvania.

Se da un lato le “osservazioni” sulle rovine hanno di continuo costituito fonte



di ispirazione per il progetto del nuovo, dall’altro hanno dato luogo a continue “visioni” delle rovine stesse, specie attraverso il duplice filtro del “sublime” e del “pittoresco”, generando nuove categorie interpretative. Si pensi, ad esempio, alle esperienze dell’artista americano Robert Smithson, che in un articolo comparso nel 1967 intitolato *A tour of the monuments of Passaic, New Jersey*, rilegge, servendosi della fotografia, luoghi noti con occhi diversi: i nuovi monumenti sono in realtà oggetti consueti, visti attraverso il filtro dell’intuizione artistica.

Smithson individua nuovi monumenti, con un potenziale evocativo e poetico comparabile a quello delle rovine classiche e utilizza l’osservazione dei monumenti di Passaic per una trasformazione globale delle consuete categorie di pensiero che gli consente di produrre nuove definizioni di tempo, spazio e paesaggio, oltre che di rovine<sup>110</sup>.

Allo stesso modo si può pensare, come rileva André Habib, alle documentazioni fotografiche, cinematografiche, relative al “nuovo *Grand tour* della distruzione”, affermatosi in seguito ai disastri di Dresda, Berlino, Hiroshima, Beyrouth, Sarajevo, Gaza, Baghdad<sup>111</sup>. Le note fotografiche sulle catastrofi di Beirut di Gabriele Basilico testimoniano una tensione drammatica. L’evidenza del reale, l’orrore della guerra, i suoi effetti cruenti, edifici sventrati svelano uno dei volti della città contemporanea, quella di essere in fondo indifesa. Così come, le foto di Luigi Ghirri, come quelle presentate alla mostra *Nessun luogo. Da nessuna parte*, del 2014, ritraggono paesaggi entropici, i paesaggi in rovina del quotidiano che chiedono nuove categorie interpretative.

R. Smithson, *A tour of the monuments of Passaic*, New Jersey, 1967

110 “Quel paesaggio azzerrato sembrava contenere rovine al contrario ovvero tutte le costruzioni che eventualmente saranno costruite. Questo è l’opposto della “rovina romantica” perché gli edifici non cadono in rovina dopo essere stati costruiti, ma piuttosto sorgono in rovina prima di essere eretti. Questa romantica *mise-en-scène* suggerisce l’idea screditata del tempo e delle molte altre cose fuori moda”. In: R. Smithson, 2006. *Un recorrido por los monumentos de Passaic, Nueva Jersey*, Barcelona, Gustavo Gili, p. 20.  
111 A. Habib, 2010. *L’attrait de la ruine*, Yellow and Now, Bruxelles, p. 25.



G. Basilico, *Beirut*, 1991  
G. Basilico, *Beirut*, 2011

Anche i cineasti hanno molto spesso raccontato nei loro film il tema delle “rovine” intendendolo come *figura* chiave del presente esistenziale e dolente della città, tra traumi e lutti. A partire dalla seconda metà del Novecento si afferma infatti un genere cinematografico specifico: il cinema delle rovine, o meglio, il cosiddetto “*cinéma catastrophes*”. Si tratta di un genere che illustra le vicende delle guerre, dei sopravvissuti alla guerra e dei disastri in generale, usando come sfondo le rovine della città. Attraverso film quali ad esempio, *Paisà* (1946) di Roberto Rossellini, *Il cielo sopra Berlino* (1987) di Wim Wenders, *The Pianist* (2002) di Roman Polanski, nell’immaginario collettivo, alle rovine antiche, bucoliche e nostalgiche, si sarebbero sostituite le immagini di nuove rovine del terrore e della follia.

Su questa scia, si possono inoltre richiamare, anche, una serie di esperienze di architetti contemporanei che hanno *fermato in immagine* le rovine per esaminarle come categorie interpretative del presente della città. Si pensi, ad esempio, ai disegni di Franz Prati, che nelle sue *Scritture di Città* si ripropone il tema di una città composta di collezioni di architetture stratificate e accostate insieme l’una sull’altra. Così come all’interno dei *Paesaggi di rovine* di Massimo Scolari, misteriose presenze archeologiche vivono sospese in una dimensione metafisica, scavate nel solco del suolo, resti imponenti e colossali, che riproducono visioni mitiche appartenenti a epoche remote. Oppure si pensi, al disegno di Franco Purini, dal titolo *Frammenti dell’antico sporgenti su nuovi resti* (1984), in cui un insieme di rovine di tutti i tempi costituisce la stratificazione urbana con la quale si trova ad agire l’architetto contemporaneo. Sono solo alcuni dei numerosi casi in cui l’osservazione della rovina diviene, come afferma Franco Purini: “il luogo di una nuova visione della città divisa tra tragedia ed estetismo”<sup>112</sup>, tra sublime e pittoresco.

### Archéologie fiction: prefigurazioni

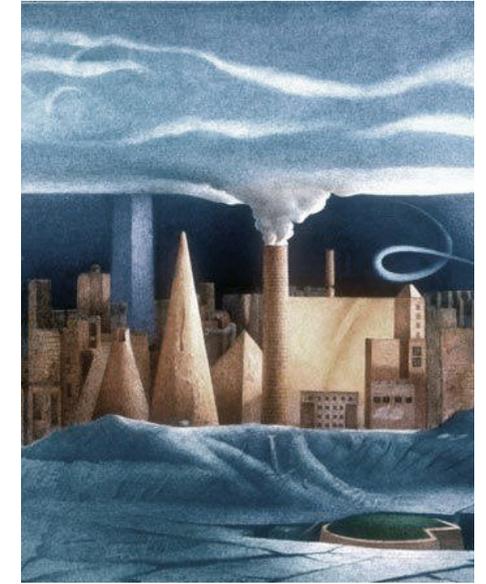
Se nel loro rapporto con l’immaginario, le rovine sono state sempre considerate come *dispositivi* da osservare e da cui trarre ispirazione, allo stesso tempo, hanno in alcuni casi costituito delle *macchine del tempo*<sup>113</sup>, capaci di prefigurare il futuro<sup>114</sup>. La capacità di *prefigurazione* della rovina era già molto chiara a John Soane quando chiese, nel 1830, all’artista Joseph Michael Gandy di rappresentare la *Banca d’Inghilterra* sia nell’aspetto che essa avrebbe avuto una volta venuta meno la coesione fra le sue parti, sia nella sua condizione di non finito<sup>115</sup>. John Soane era talmente ossessionato dall’idea della rovina architettonica che, dopo aver finito la costruzione della sua casa a *Lincoln’s Inn Fields* a Londra (1792-1824), scrisse un rapporto fittizio sull’edificio come se fosse stato vergato da un immaginario antiquario del futuro, che veniva descritto “come una rovina vera e propria”<sup>116</sup>.



Anche la rovina futura ipotizzata, qualche anno prima, da Hubert Robert, detto *Robert des Ruines*, per la *Grande Galerie del Louvre* (1796) racconta tale capacità di proiezione che, anticipando le distruzioni future, evidenzia l’ineluttabile precarietà del reale<sup>117</sup>.

In realtà, già Diderot nella seconda metà del ‘700 aveva individuato ed espresso questo importante rivolgimento concettuale: la rovina non più come icona del passato o come chiave di lettura del presente, ma come “anticipazione” del futuro. Diderot parla, infatti, di una “poetica delle rovine” che conduce alla consacrazione del rudere come elemento compositivo nella città e nel paesaggio e, allo stesso tempo, rileva una propensione ad una meditazione temporale prospettiva più che retrospettiva, poiché anticipa, col pensiero, le rovine del futuro. La rovina pone, in questi casi, la condizione del presente della materia come prettamente culturale, quasi incorporea, divenendo così una sorta di “ologramma che guardato può trasportare in altre ere”<sup>118</sup>.

L’attitudine ad utilizzare la rovina come *dispositivo prefigurativo* nata nel XVIII secolo sarà alla base della concezione moderna della rovina come simbolo di provvisorietà praticata, in particolare, a partire dalla seconda metà del Novecento, attraverso il filone della *rovina anticipata*, della cosiddetta *archeologie fiction*. Se i pittori di rovine del XVI secolo immaginavano un passato bucolico e i pittori del XVIII secolo immaginavano un passato sublime, gli artisti contemporanei, in un’epoca che privilegia



M. Scolari, *Paesaggi di rovine*, 1982

117 “La poétique des ruines rencontre le thème du chaos: quelque chose se désorganise, se rompt, qui produit une séparation des éléments initialement liés, voire même une destruction de l’ensemble”. In: S. Lacroix, 2008. *Ruine*. Éditions de la Villette, Paris, p. 45.

118 S. Marini, 2010. *Nuove terre*, op. cit., p. 58.



J. M. Gandy, *Banca d'Inghilterra in rovina*, 1830

l' "eterno presente", immaginano un passato tragico non ancora avvenuto: "tutto avviene come se l'avvenire non potesse che essere immaginato come il ricordo di un disastro di cui noi oggi avremmo solo il presentimento"<sup>119</sup>.

Si pensi ai quadri di Carel Willink, come ad esempio *Gli ultimi visitatori di Pompei* (1930) o *Simeone lo stilista* (1939), in cui è rappresentato lo spettro della catastrofe. Così come, in tempi più recenti, Anne e Patrick Poirier hanno conferito alle loro rovine della mente un senso di tragica scomparsa: le città immaginarie di *Mnemosyne* (1996), di *Exotica* (2000) ed *Amnesia* (2009) rispecchiano un'utopia nera, che sembra prefigurare disastri successivi, realmente accaduti.

Scrivono Augé: "è significativo che per restituire il tempo alla città, gli artisti abbiano bisogno di rovine [...] Ma è significativo altresì che gli artisti abbiano bisogno, per immaginarle, di farne un ricordo a venire, di ricorrere al futuro anteriore e a un'utopia nera, quella di un disastro che avrà costretto l'umanità ad abbandonare i luoghi"<sup>120</sup>. Persino le "rovine inesistenti" del World Trade Center di New York, sono state in grado di sollecitare l'immaginario e l'immaginazione degli artisti, che hanno, ad esempio, rappresentato il momento che precede la rovina oppure hanno trasposto l'avvenimento in altri luoghi, in modo da riflettere sull'identità riattualizzandola nell'ambiente quotidiano.

Nel cinema, la capacità prefigurativa della rovina ha ispirato molti registi contemporanei, tanto che è stato introdotto un genere specifico, identificato come "le registre fantastique"<sup>121</sup> della rovina, in cui numerosi film raccontano e anticipano grandiose città apocalittiche in rovina, raffigurando degli scenari di futuri (im)

119 "Oggi in un momento di crisi, di elogio del dubbio in cui ci si interroga sulla autenticità e sulla capacità, da parte delle arti, di esprimere significati, in un'epoca che sa distruggere, e lo fa anche in modo massiccio, ma che privilegia il presente, l'immagine e la copia, alcuni artisti sono stati sedotti dal tema delle rovine. Non come i pittori di rovine del Settecento, per giocare - malinconicamente o edonisticamente - con l'idea del tempo che passa, ma per immaginare il futuro". In: M. Augé, 2004. *Rovine e Macerie*, op. cit., p. 98.

120 M. Augé, *ibidem*, p. 99.

121 cfr. A. Habib, 2008. *Le temps décomposé: cinéma et imaginaire de la ruine*. Université de Montréal, Département de Littérature comparée Faculté des Arts et sciences, option littérature et cinéma. Montréal, Canada.

possibili e dando vita alle più sfrenate visioni o alla più recondite e allarmanti paure del futuro, si pensi ai classici *Metropolis* (1927) di Fritz Lang o *The planet of the Apes* (1968) di Franklin J. Schaffner, ma anche ai recenti *Dogville* (2003) di Lars von Trier, *The Day After Tomorrow* (2003) di Roland Emmerich o *Inception* (2010) di Christopher Nolan.

Allo stesso tempo, anche numerosi architetti contemporanei hanno indagato la capacità di prefigurazione immaginativa della rovina. Secondo Purini, infatti: "molti architetti hanno rappresentato i loro progetti come rovine, o introdotto come nel museo di James Stirling parti ruderizzate. Ludovico Quaroni è stato autore nel 1987 di un progetto per il Vittoriano in cui la bianca mole in marmo botticino di Giuseppe Sacconi veniva semidemolita per trasformarla in un'architettura assonante con le contigue rovine dei Fori Imperiali"<sup>122</sup>.

Juhani Pallasmaa sottolinea come alcuni architetti introducano in alcuni loro progetti immagini di rovine: "anche Alvar Aalto usò immagini subconscie di rovine e di erosione, come le immagini di antichità, per risvegliare una confortevole sensazione di stratificazione del tempo e di profondità della cultura. Poi anche successivamente Sigurd Lewerentz e Peter Zumthor"<sup>123</sup>. Su un altro versante, i progettisti americani di Site disegnano spazi funzionali e di consumo, come parcheggi o supermercati, concepiti in forma di ruderi, che anticipano i paesaggi dell'era post-atomica.

L'utilizzo della "rovina preventiva" si afferma dunque come una vera e propria categoria compositiva derivante dalla categoria pittorica delle *ruines anticipées*.

Sembra utile fare riferimento ad un'ultima immagine molto interessante all'interno di un discorso che indaga la capacità di prefigurazione immaginativa della rovina e alcune interpretazioni, rifacendosi alle intuizioni di John Soane, fanno riferimento in diverse occasioni: l'immagine del *cantiere-rovina*.

Franco Purini, ad esempio, riferendosi ai tempi del progetto, sostiene che nelle prime fasi costruttive del cantiere, l'edificio assuma un aspetto che anticipa quello che esso assumerà in seguito nella condizione di rovina: "lo stato di rovina coincide con un momento iniziale della costruzione, in una suggestiva circolarità di esistenza dell'edificio"<sup>124</sup>. La rovina non compare in maniera inaspettata alla fine del ciclo di esistenza dell'edificio, ma si anticipa nelle prime fasi della costruzione come una previsione di ciò che avverrà in futuro. In questa ottica, forse quella del cantiere è "l'immagine che più sospende l'immaginario metropolitano in una dimensione dell'altrove: arresto del tempo, della contemporaneità, anacronismo romantico. Ma il cantiere è anche il luogo in cui il tempo entra in cortocircuito con se stesso:

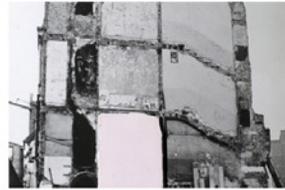


N. O. Lund, *The House in the cliff*, 2012

122 F. Purini, 2015. "Il nuovo e tre forme dell'antico", op. cit., p. 80.

123 J. Pallasmaa, 2012. *Frammenti*, op. cit., pp. 46-47.

124 F. Purini, 2000. *Comporre l'architettura*, op. cit., p. 59.



- C. Willink, *Gli ultimi visitatori di Pompei*, 1930;  
 C. Willink, *Simeone lo stilita*, 1939;  
 H. Robert, *Grande Galerie del Louvre, prima e dopo il disastro*, 1796;  
 R. Whiteread, *House*, 1993;  
 F. J. Schaffner, *The planet of the Apes*, 1968;  
 R. Emmerich, *The Day After Tomorrow*, 2003

inizio e fine si equivalgono e si sovrappongono, la durata delle cose si scontra con il loro destino ultimo<sup>125</sup>.

Immagini di cantieri urbani come quelli di Beirut, Postdamerplatz sono in grado di suscitare, come direbbe Augé, che ha anch'egli lungamente ragionato sull'immagine del cantiere, un senso di attesa: "come le rovine, i cantieri hanno molteplici passati, passati indefiniti che vanno ben al di là dei ricordi della vigilia, ma che, a differenza delle rovine raggiunte dal turismo, sfuggono al presente del restauro e della spettacolarizzazione: sollecitano l'immaginazione fintantoché esistono"<sup>126</sup>. Un senso di attesa capace di far riemergere speranze e ricordi assopiti, ridestando tentazioni del passato e del futuro. Come le rovine "i cantieri sono spazi poetici: vi si può fare qualcosa; la loro incompiutezza contiene una promessa"<sup>127</sup>.

### Frammenti dell'immaginario: trasfigurazioni

Ed è proprio a patire da tale "senso di promessa" che, nella definizione del rapporto tra rovina e immaginario, sembra possibile considerare, infine, la capacità di trasfigurazione immaginativa delle rovine. Mentre la prefigurazione consisteva nell'anticipare le rovine del futuro, la trasfigurazione indica un "andare oltre l'immagine stessa" e denota una reinterpretazione, un totale cambiamento, un muta-

- 125 G. Froio, 2014. "Visioni e eterotopie: l'Iconografia della rovina nella definizione di scenari urbani contemporanei", in *Town files-uTopie/ eTeroTopie*, 13 aprile 2014, p. 6.  
 126 M. Augé, 2004. *Rovine e Macerie*, op. cit., pp. 92-93.  
 127 *Ibid*

mento, ponendosi come una possibile operazione progettuale. Dal punto di vista architettonico, infatti, "trasfigurazione", come scrive Orazio Carpenzano, indica quel processo che "comporta strategie di mutazione e una continua interrogazione sul senso, attraverso la trasformazione dell'esistente"<sup>128</sup>.

Con questo concetto, si intende, dunque, mettere in risalto le capacità della rovina di dare vita a nuovi immaginari, attraverso la sua trasformazione, ricordando, come sostiene Richard Sennet che: "la forma incompleta incarna un credo creativo"<sup>129</sup> e che, come scrive Salvatore Settis, "le rovine, innescando pensieri creativi, generano ipotesi sul futuro"<sup>130</sup>.

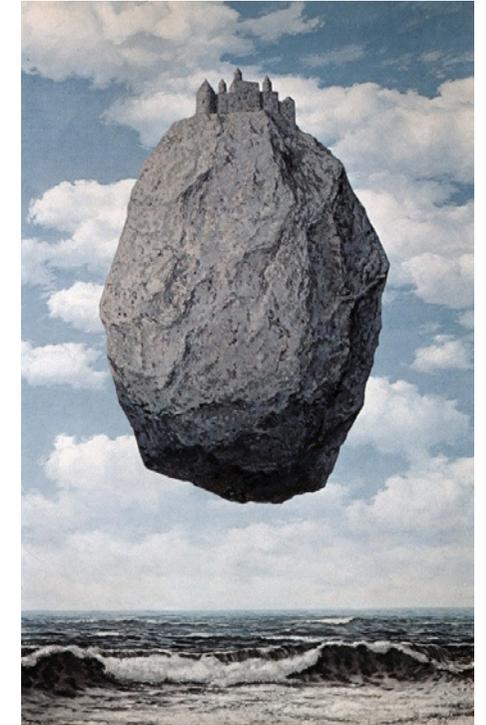
In questo caso, la rovina diviene *frammento dell'immaginario*, una forma frammentata che può essere reinserita nelle dinamiche progettuali e che può generare nuove trasfigurazioni.

L'indiscusso antecedente del filone della "trasfigurazione immaginativa" è sicuramente il visionario Giambattista Piranesi che, attraverso le vedute delle *Carceri d'invenzione* e la ricostruzione del *Campo Marzio* di Roma, rappresenta delle vere e proprie nuove rovine della mente: "negli anni '60 del Settecento, Roma diviene l'inventario delle sue rovine, un inventario fantastico, fuori norma, che altera la topografia della città e la ridisegna secondo un registro notturno, su di un versante oscuro e visionario"<sup>131</sup>.

La rovina è una fonte di conoscenza che Piranesi studia con cura filologica e scientifica, ma può diventare anche un mezzo espressivo, adoperato con il fine di suscitare emozioni. Costruire il "nuovo" attraverso i frammenti e le suggestioni del passato diventa uno strumento insostituibile<sup>132</sup>. L'architettura è considerata come realtà immaginifica che la "mente di Piranesi" restituisce con prospettive artificiali e vedute simultanee come da visioni della memoria montate in successione<sup>133</sup>.

Il carattere eversivo contenuto nelle tavole ricostruttive del *Campo Marzio* si impone con la forza d'urto di uno *choc*: in questa dissoluzione di ogni regola tipologica e formale ciò che entra in crisi è proprio l'idea stessa di città. Quest'ultima, che Tafuri chiama "macchina gigantesca ed enigmatica" diviene un coacervo magmatico di frammenti, di ingranaggi sconnessi.

Nelle tavole del *Campo Marzio*, come afferma Franco Purini: "gli elementi subiscono una esaltazione iconica che li trasforma in emblemi allarmanti, in simboli di una storicità parallela che si annulla totalmente nelle immagini in cui essa si riconosce. Per questo motivo il Campo Marzio non pretende in alcun modo di essere archeologicamente attendibile. Anzi, il suo valore consiste proprio nel dimostrare che Roma conserva in sé infinite possibilità di evocare l'Antico, un'entità la quale, sfuggendo ai rigori della scienza archeologica, può proiettarsi liberamente nei vasti territori del fantastico"<sup>134</sup>. Le *Carceri d'Invenzione* costituiscono poi l'espressione più



R. Magritte, *The Castle Of The Pyrenees*, 1959

- 128 O. Carpenzano, 2013. *La post-produzione in architettura*, in S. Marini, V. Santangelo (a cura di), *Recycland*, op. cit., p. 38.  
 129 R. Sennet, 2013. *Incompleta, flessibile, senza confini. La città ideale è un romanzo aperto*, in Atti Convegno internazionale in onore di Guido Martinotti, Corriere della Sera, 13 aprile 2013.  
 130 S. Settis, 2010. *Rovine. I simboli della nostra civiltà che rischiano di diventare macerie*, op. cit., p. 44.  
 131 cfr. M. Tafuri, 1980. *La sfera e il labirinto. Avanguardie e architettura da Piranesi agli anni '70*, Einaudi, Torino.  
 132 *Ibid*  
 133 cfr. M. Yourcenar, 2004. *La mente nera di Piranesi*, in M. Yourcenar, *Con beneficio d'inventario*, Bompiani, Milano, pp. 101-146.  
 134 F. Purini, 2008. *Attualità di Giovanni Battista Piranesi*, G. Neri (ed.), Libria, Melfi, p. 31.

avanzata di questo linguaggio visionario portato all'eccesso.

Le rappresentazioni piranesiane rivelano un pluralismo di forme desunte da fonti figurative di diversa natura costituite dai reperti rilevati, ridisegnati e in parte reinterpretati. In tale palinsesto, i ruderi vengono descritti come degli spazi cavi, scomposti, frammentati, ri-assemblati, trasfigurati. La ricognizione e la conoscenza archeologiche sono determinanti nell'assumere una particolare posizione estetica del sublime e un atteggiamento non mimetico, ma incentrato sulla rielaborazione immaginifica della rovina.

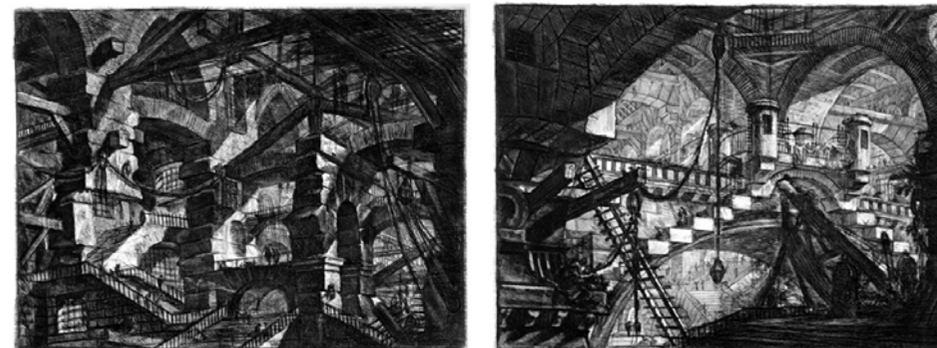
A partire dalle visioni piranesiane, numerosi architetti contemporanei si sono lasciati travolgere dalla capacità di trasfigurazione immaginativa della rovina, intesa come frammento immaginifico.

Si pensi, ad esempio, alla *Città spaziale* di Arata Isozaki (1960) in cui *scenari archeologici e fantascientifici* sono rappresentati in un *collage* di frammenti appartenenti ad epoche lontane fra loro: frammenti di antichi templi dorici convivono con tralicci di ferro e acciaio; basamenti diroccati con nastri autostradali attraversati dal traffico automobilistico. Forse ancora più sconcertante risulta l'utopica *Arcosanti* di Paolo Soleri, in Arizona, in cui la lezione wrightiana di *Brodoacre City* si contamina di riferimenti piranesiani e istanze ecologiche: una città del futuro labirintica, porosa, ipogea, sostenibile, che ha fatto dell'ecologia il suo credo più profondo. La dimensione utopico-archeologica è presente anche nel lavoro di Franco Purini il quale, ha definito una linea di ricerca che ha fatto dell'idea di stratificazione archeologica un tema ricorrente<sup>135</sup>. Inoltre, per alcuni, come ad esempio avviene nel *Junkspace* di Rem Koolhaas, la narrazione dei rottami della contemporaneità produce l'effetto di un iperrealismo visionario e perversamente cinico.

Peter Eisenman, che, com'è noto, ha dedicato ampi studi alla reinterpretazione critica delle rovine piranesiane, individua quest'ultime diano vita ad un "palinsesto multiplo, una serie di sovrapposizioni che mescolano il fatto con la finzione"<sup>136</sup>.

A partire da tali studi, Eisenman ha indagato a più riprese le valenze immaginative dell'archeologia restituendo planimetrie "altre" di città quali Roma, decomposte e ricomposte in scarti dislocati nel tempo e nello spazio facendo emergere il "testo represso" come inconscio della città antica. Con la metafora archeologica immaginaria, egli disegna la riscoperta di una memoria collettiva rimossa nelle stratigrafie paesaggistiche, storiche ed emotive di una città più volte ferita. Inoltre, attraverso la sua "archeologia fittizia"<sup>137</sup>, traspone l'archeologia in un approccio progettuale di lettura e interpretazione spaziale in cui la rovina diviene vera e propria fonte di immaginazione progettuale.

In questa direzione, nel 1975, Aldo Rossi compone, secondo uno stile che evo-



ca le rovine piranesiane, il disegno *L'architecture Assassinée*, dedicato a Manfredo Tafuri, in cui alcune architetture, fra cui l'edificio residenziale del Gallaratese e il monumento di Segrate, sono rappresentate nel momento di andare in frantumi, di divenire frammenti: un *frame* di movimento distruttivo. Esposto in occasione della mostra newyorkese del 1976 presso l'Institute for Architecture and Urban Studies, alla quale Rossi era stato invitato dallo stesso Peter Eisenman, il disegno rappresenta rovina e frammentazione, nell'accezione con cui egli intende la *ruin*: un oggetto con forma, luogo e storia, ma privo di funzione, in grado di dare inizio ad un'invenzione.

Egli, infatti, immaginava "la città futura come quella dove si ricompongono i frammenti di qualcosa di rotto dall'origine", in cui per "frammento" intendeva: "un piccolo pezzo staccato per frattura da un corpo qualunque. E con ciò esso esprime una speranza, ancora una speranza, e come tale non conviene con rottame, che esprime una moltitudine o un aggregato di cose rotte. In questa dizione, rottame potrebbe essere il corpo della città futura se le cose non dovessero cambiare e sempre più fosse accettato il disordine e poco meditata la previsione del futuro"<sup>138</sup>. Allo stesso modo, si può ricordare anche la mostra *Roma interrotta* del 1978, in cui l'ideatore della mostra Piero Sartogo propose un ripensamento della città eterna considerata nel suo insieme e nella sua continuità storica come un palinsesto. Fu proposto ai partecipanti<sup>139</sup> di fornire una visione di "archeologia del futuro" o "Archeologia inversa", ovvero si chiese di immaginare delle visioni proiettive, sicuramente utopistiche, sulla pianta del Nolli della città di Roma, facendo un salto temporale all'indietro di 230 anni, per immaginare in quella condizione "mitica" delle trasformazioni "future".

La rovina, attraverso le sue capacità di trasfigurazione immaginativa, può essere dunque letta come un insieme di parti frammentate, reali o immaginarie, ponendosi come una figura della frammentarietà di cui sembra possibile ricomporre i

G. Piranesi, *Carceri d'invenzione, Tavola XIV*, 1750 c.

138 A. Rossi, 1987. "Frammenti", in *Architetture 1959-1987*, A. Ferlenga (ed.), Electa, Milano, p. 7.

139 In particolare parteciparono gli architetti Piero Sartogo, Costantino Dardi, Antoine Grumbach, James Stirling, Paolo Portoghesi, Romaldo Giurgola, Robert Venturi, Colin Rowe, Michael Graves, Leon Krier, Aldo Rossi e Robert Krier.

135 G. Froio, 2014. "Visioni e eterotopie", *op. cit.*, p. 5.  
136 cfr. P. Eisenman, 2005. *Contropiede*, Skira, Milano, p. 40.

137 cfr. P. Eisenman, 1995. *Ciudades de arqueología ficticia: obras de Peter Eisenman: 1978-1988*, Centro de Publicaciones Ministerio de Obras Publicas, Transportes y Medio Ambiente, Madrid.



A. Burri, *Cretto di Gibellina*, 1996



pezzi per dar vita a nuovi immaginari. La rovina diviene un insieme di *frammenti dell'immaginario*, da ricomporre e trasformare<sup>140</sup>. Operare con i frammenti implica porre l'attenzione su come questi elementi possano essere messi in relazione tra loro e con il contesto in cui sono collocati.

Molte sono, infatti, in realtà le pratiche progettuali contemporanee che ricompongono le rovine a partire dalle loro parti frammentate, operando attente operazioni di selezione e di scelta: “si prende un frammento dal tutto, si preserva e si usa nuovamente; la speranza è quella di essere capaci [...] di trasferire parte della magia della storia nel contemporaneo. In questo senso, questo processo potrebbe essere inteso come un feticcio. Ma si crea in questo modo una connessione tra la parte antica e la parte nuova, senza esplicitamente dover dichiarare una differenza tra le due componenti del progetto”<sup>141</sup>.

Si pensi, ad esempio, al progetto che Alberto Burri ha operato per il *Cretto di Gibellina* in Sicilia (1984-89), un'operazione che potrebbe essere letta come una vera e propria trasfigurazione immaginativa. Di fronte ai pochi frammenti e alle numerose macerie prodotte dal terremoto, egli ripropone la rovina come calco immaginato di se stessa, e di un tempo passato: “la rovina non ha più il tempo di mostrarsi perché e già maceria, e allora si ricostruisce come immagine della stessa: suolo fratturato, volumi ciechi, senza più vita”<sup>142</sup>.

L'operazione effettuata da Alberto Burri rende il *Cretto* un vero e proprio “luogo dell'immaginario”, costruito utilizzando i frammenti e le macerie della vecchia città distrutta dal terremoto del 1968. Il Cretto ricopre diversi ruoli: è un “monumento” che ammonisce che in questo luogo è avvenuto qualcosa; conserva e preserva i resti della città, e, infine, riattiva la memoria del luogo, diventando, ogni estate il palco delle Oriestadi. In questo progetto le rovine vengono riutilizzate come frammento e materiale da costruzione per dar luogo ad un'immagine allusiva, al tempo stesso “tellurica” e urbana<sup>143</sup>.



C. Mileto & F. V. López-Manzanares, *Imagery Garden*, Vinaròs, 2015

Un intervento recente che opera in questo senso è l' *Imagery Garden* a Vinaròs (2015) di Camilla Mileto & Fernando Vegas López-Manzanares, realizzato a partire dai resti archeologici del complesso monastico del diciassettesimo secolo demolito nel 2001 e comprendente il convento e la Chiesa di S. Francesco. Gli architetti hanno recuperato l'immaginario a del luogo attraverso il riuso dei frammenti: le tracce dei muri antichi infatti sono state ricostruite fino ad un'altezza utile a trasformarle in panchine realizzate con i conci originari, le pietre, le tegole e i coppi trovati durante gli scavi; le nuove pavimentazioni in pietra locale invece si fondono con la vegetazione recuperando l'idea dei giardini del chiostro francescano e incorporando al loro interno i resti archeologici del complesso.

Attraverso gli esempi mostrati e le considerazioni espresse in merito al rapporto tra rovina e immaginario, si è visto come la rovina sia sempre stata fonte di ispirazione del progetto del nuovo, come abbia spesso costituito il luogo delle più sfrenate immaginazioni e proiezioni future, e come, allo stesso tempo, sia stata spesso interpretata nell'arte e nell'architettura come *frammento dell'immaginario* - in qualità di forma frammentata - che può essere reinserito in nuovi contesti di senso e significato. La rovina non provoca più una romantica malinconia, ma libera l'immaginazione.

140 Della distinzione tra *rovina* e *frammento* si è parlato all'inizio del capitolo: mentre la rovina rappresenta il tutto in modo evocativo, i frammenti sono per certi versi dotati di una propria indipendenza ed autonomia linguistica, tale da renderli materiali capaci di essere rimessi in circolo. Tuttavia, la rovina costituisce “ciò che resta di un intero, ora ridotto in frammenti” e si presenta come una figura della frammentarietà. Il carattere frammentato della rovina porta, dunque, a considerare il tema della ricomposizione dei frammenti.

141 A. Hild, 2012. *Continuation. Material Recycling*, in M. Petzet, F. Heilmeyer, *Reduce Reuse Recycle – Architecture as Resource*, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern, Berlin.

142 cfr. A. Norcia, 2015. “La rovina, nuovo paradigma del XX e del XXI secolo”, *op. cit.*, p. 37.

143 cfr. A. Ferlenga, 2013. “Imparare dalle rovine”, in *Engramma. La tradizione classica nella memoria occidentale*, n. 110, ottobre 2013.



## Movimenti. La rovina *in movimento*

Dall'indagine sulle diverse interpretazioni di rovina emerge il suo mostrarsi come *scena* che custodisce narrazioni plurali ed emerge con forza la sua *immagine* destabilizzante, incompleta, che può racchiudere tutti i suoi possibili *immaginari*, passati e futuri e che resta sempre come scolpita nel tempo e nello spazio. Raramente nelle sue trame interpretative, che siano esse pittoriche, fotografiche o architettoniche compare il *movimento*. Gli unici elementi dinamici sono quelli della natura. Eppure etimologicamente il sostantivo *rovina* rimanda ad un costante *movimento* dall'alto verso il basso e la rovina sembra mostrarsi, più di ogni altra architettura, come una forma del *movimento*.

Nel testo *L'immagine-movimento. Cinema 1*, Gilles Deleuze, nei suoi commenti su Bergson riguardo alla sua terza tesi sul movimento, scrive che: "il movimento esprime qualche cosa di molto profondo, che è il cambiamento nella durata o nel tutto. Che la durata sia cambiamento, fa parte della sua stessa definizione: essa cambia e non cessa di cambiare. [...] Il movimento è una traslazione nello spazio. Ora ogni volta che vi è traslazione di parti nello spazio, c'è anche un cambiamento qualitativo in un tutto"<sup>144</sup>. Successivamente, in *L'immagine-tempo. Cinema 2*, Deleuze prosegue il discorso sostenendo che: "le posizioni sono nello spazio, ma il tutto che cambia è nel tempo"<sup>145</sup>.

La definizione di "movimento come cambiamento nella durata", di cui parla Deleuze, sembra un interessante punto di partenza per esaminare il rapporto tra la rovina e l'idea del *movimento*, in quanto consente di leggere tale rapporto attraverso il *tempo* e il *cambiamento*. D'altronde: "è sempre grazie alla riscoperta del "tempo" che si guarda all'architettura non più con una semplice istantanea, ma con una sequenza filmica"<sup>146</sup> che si muove e cambia nel tempo.

Il movimento della rovina si può esprimere come movimento del tempo, come movimento dell'identità e come movimento interno alla forma.

Miralles Tagliabue EMBT, *Capriccio romano*, 2012

144 G. Deleuze, 2016. *L'immagine-movimento. Cinema 1*, Einaudi editore, Torino, pp. 12-13. [ed. originale: G. Deleuze, 1983. *L'image-mouvement. Cinéma 1*, Les Éditions de Minuit, Paris].

145 G. Deleuze, 2017. *L'immagine-tempo. Cinema 2*, Einaudi editore, Torino, p. 42. [ed. originale: G. Deleuze, 1985. *L'image-temps. Cinéma 2*, Les Éditions de Minuit, Paris].

146 S. Marini, 2010. *Nuove terre, op. cit.*, p. 23.

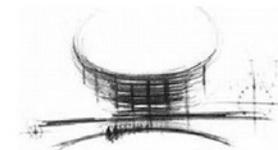
### “Ri-orientamenti” temporali

Il “movimento” della rovina si esprime innanzitutto nel suo rapporto con la temporalità, individuando le rovine come luoghi del “ri-orientamento” temporale. Sin dalla scoperta del valore semantico delle rovine, si è quasi sempre attuato il loro utilizzo per la percezione temporale del paesaggio, in quanto sottoposte all’azione incessante del tempo, che proietta sull’architettura il senso del trascorrere, del fluire, della trasformazione continua. Un tempo “fisico” attraverso il quale inevitabilmente l’opera passa e ne subisce le ingiurie fino ad una sua possibile completa distruzione. Un tempo inteso però come compresenza di temporalità distinte: tempo geologico del territorio, tempo delle specie vegetali e tempo delle esistenze umane. Temporalità che non hanno necessariamente a che fare con l’esistenza storica.

A tal proposito, Marc Augè, contemplando le rovine di Tikal, si chiede: “A quale passato mi rinviavano quelle rovine?”. Il sito non restituiva nessun passato. È in questa occasione che egli si rende conto che: “contemplare le rovine non equivale a fare un viaggio nella storia, ma a fare esperienza del tempo, di un *tempo puro*. Riguardo al passato, la storia è troppo ricca, troppo molteplice e troppo profonda per ridursi al segno di pietra che ne è emerso”<sup>147</sup>. Il tempo “puro” di cui parla Marc Augè non è databile perché non appartiene a nessuna cronologia temporale precisa. È un concetto vicino a ciò che lo storico Vittorio Ugo definisce appunto “temporalità” come caratteristica qualitativa propria dell’opera di architettura in generale, dove per “temporalità” si intende il “carattere di quanto è condizionato da una limitata durata nel tempo o da una materialità di per sé stessa contingente”<sup>148</sup>. L’architettura è sempre qualcosa di temporale: “ogni opera di architettura, in quanto rappresenta l’incessante dialettica tra natura e artificio, tra la forza di gravità e l’erigere che le si oppone prevalendone, presenta una irriducibile tensione interna: potenzialmente essa contiene in sé la propria rovina”<sup>149</sup>. Secondo Ugo, la rovina mostra perennemente questa condizione: “essa è sia un processo che l’esito di quel processo; un processo di significazione che porta i significati stessi verso la distruzione”<sup>150</sup>.

La temporalità non agisce dunque solo come un fattore di degradazione entropica dell’integrità. La rovina non è soltanto l’effetto della caducità genetica dell’architettura, ma è anche l’esito di una concentrazione tematica che solo il trascorrere del tempo può produrre<sup>151</sup>.

Le rovine dunque mostrano la compresenza di diversi tempi storici che racchiudono sensi, identità, significati in continuo divenire. Esse non appartengono ad un’unica epoca storica, in quanto non si manifestano in una precisa e unica circostanza del passato e non corrispondono ad un momento univocamente determinato; al



contrario, le rovine appartengono a quella molteplicità di passati che le ha stratificate, modificandole e ridando loro ogni volta una nuova vita.

Sembra dunque possibile sostenere, come scriveva George Simmel nel 1919, che la particolarità che contraddistingue le rovine risieda nel fatto che: “esse siano in grado di collapsare le temporalità. Ci chiedono di contemplare il passato nel modo in cui esse sono state presente nel passato”<sup>152</sup>. Attraverso questa capacità le rovine divengono il luogo del “ri-orientamento temporale”<sup>153</sup>. Grazie alla loro indeterminatezza temporale e spaziale e alla loro instabilità semantica, le rovine diventano il luogo architettonico privilegiato per sperimentare l’addensamento o la rarefazione e, dunque, la “decomposizione” del tempo lineare storico, favorendo l’emersione di significati nascosti così come di rotture, discontinuità, ritorni e definendone il movimento. Questa concezione, espressa da Simmel, costituisce un punto di fondamentale importanza per le argomentazioni qui espresse, in quanto riesce a mettere in luce il fatto che la rovina costituisca una *forma cinetica* del tempo architettonico, capace di ri-ordinare le temporalità e spazialità. La temporalità della rovina esprime, dunque, da un lato, le sovrapposizioni di tempi differenti che in essa convivono e che la trascinano nella condizione contemporanea, rendendola un luogo del ri-orientamento e della de-composizione temporale, dall’altro, mette in evidenza la sua specifica condizione di forma in divenire che cambia continuamente, in un incessante processo metamorfico e di mutamento di senso.

F. Vizoso, N. Bordas, *Progetto per la Chiesa di Corbera d’Ebre*, Terra alta, 2011;  
 F. Venezia, *Museo a Gibellina*, 1985-88;  
 G. B. Piranesi, *Antichità di Roma*, 1756-57;  
 J. Pallasmaa, *Schizzi di progetto*, 2011;  
 J. D. Santos, *Fàbrica azucarera de San Isidro*, 2016

152 G. Simmel, 1919. “Die Ruine”, in *Philosophische Kultur. Gesammelte Essays*, Klinkhardt, Leipzig, p. 135.  
 153 *Ibid.*

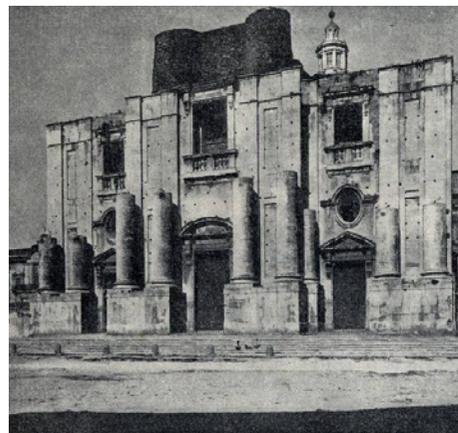
147 M. Augè, 2004. *Rovine e Macerie*, op. cit., pp. 36-37.

148 Definizione di *temporalità*, voce dell’Enciclopedia Treccani.it.

149 V. Ugo, 2007. *Architettura e temporalità*, Edizioni Unicopli, Milano, p. 53.

150 *Ibid.*

151 “Accumulatore concettuale e iconico che densifica e accelera i contenuti di un edificio”. In: F. Purini, 2006. “Il frammento come realtà operante”, pp. 2-9, in *Il Frammento*, Firenze architettura, n. 1, 2006, p. 2.



Chiesa di San Nicolò l'Arena, Catania.  
La Facciata Incompiuta

### Identità spaziali in movimento

“Esistiamo come “assemblaggio cognitivo”, corpo che si muove nello spazio grazie al tempo, massa dinamica coordinata da riflessi innati, esperienze memorizzate, proiezioni future; abitiamo una dimensione tridimensionale, organizzata sugli assi di ieri, oggi e domani”<sup>154</sup>.

Il “movimento” della rovina si esprime anche come movimento del significato, del senso, dell'identità, individuando le rovine come *essenze* spaziali e percettive. Il ruolo di “ri-orientamento temporale” della rovina implica un “assemblaggio” di significati spaziali e percettivi, ossia che essa costituisca, allo stesso tempo, il luogo delle identità molteplici e dei possibili spostamenti di senso.

“Nel cogliere il trascorrere del tempo sull'edificio - le ombre, l'umidità, fenomeni che rivelano gli effetti degli agenti atmosferici - si manifesta la relazione tra fissità e mutamento. Nel caso estremo della perdita della propria funzionalità o della propria integrità una costruzione continua tuttavia a mettere in atto nel tempo una carica che chiamiamo *poetica*: continua a suscitare in noi emozioni, seppur diverse da quelle che provocava in origine”<sup>155</sup>.

Quando, con il passare del tempo *fisico*, i vari apparati decorativi spariscono, quando cioè un edificio viene depauperato delle sue parti asportabili, quello che si evidenzia oltre alla sua costruttività è la sua *essenza spaziale e percettiva*.

Gli ambienti architettonici in rovina, abbandonati, danneggiati o distrutti spesso evocano associazioni e percezioni più emotive e profonde della “perfetta” architettura contemporanea<sup>156</sup>. Secondo Pallasmaa, questo avviene in quanto si tratta di elementi non chiusi e definitivi, ma che invece testimoniano turbamento o distruzione aprono la mente ad una grande quantità di possibilità che hanno riverberazioni nel passato e nel futuro, che risiedono nelle loro essenze spaziali e che possono dar luogo a sequenze temporali inattese.

È dunque rilevata una vera e propria temporalità dello spazio che trasforma la statica percezione dell'opera nel dinamismo dell'esperienza. Sulla temporalità dello spazio si basa la sensazione del coinvolgimento, come se quello stesso spazio apparisse cangiante alle relazioni che inevitabilmente con esse si instaurano. Il tempo spaziale e percettivo scorre su basi soggettive, diverse da soggetto a soggetto<sup>157</sup>.

Come si è potuto constatare, molteplici possono essere infatti i percorsi di lettura e i sensi da riattivare attraverso il progetto di architettura: “l'opera resta invariata nel tempo mentre cambia, in base a mutamenti culturali, il modo di leggerla”<sup>158</sup>.

Questo perché le identità sono anche legate al contesto in cui la rovina si inserisce e ai cittadini che la vivono e che, di volta in volta, se ne riappropriano e la riconoscono come luogo della comunità. Tutti questi fattori variano al variare del tempo, rendendo l'identità un processo in continuo divenire. È dunque inevitabile tener



Chiesa di Santa Maria degli Angeli, Roma;  
Moschea di Cordova, Cordova

presente una lettura in movimento dell'oggetto che tende sempre a cambiare. Alla rovina può dunque essere attribuita un'identità plurima così come chiarito dalle parole di Italo Calvino quando scrive che: “oggi non è più pensabile una totalità che non sia potenziale, congetturale, plurima. [...] Anche se il disegno generale è stato minuziosamente progettato, ciò che conta non è il suo chiudersi in una figura armoniosa, ma è la forza centrifuga che da esso si sprigiona, la (sua) pluralità [...]”<sup>159</sup>. Si tratta di identità plurime apparentemente informi e disconnesse che possono essere trasformate in nuove identità attraverso il progetto di architettura: “l'identità dell'architettura è nello spazio sottile tra ciò che si trasforma e ciò che non s'improvvisa”<sup>160</sup>.

L'identità è, dunque, un concetto in movimento, in quanto è possibile individuare una pluralità di identità che cambiano a seconda delle interpretazioni e, allo stesso tempo, “l'identità si mantiene attraverso le sue metamorfosi”<sup>161</sup>.

Il progettista deve inevitabilmente far fronte a tali questioni nel momento in cui si trova a dover operare sulle essenze spaziali e percettive dell'architettura in rovina. Il rispetto dell'identità architettonica di un edificio e delle sue essenze spaziali e percettive è ciò che ne rende possibile il cambiamento. Come scrive Sara Marini, i luoghi in rovina chiedono: “nuovi spostamenti di senso, nuove ri-scritture, da rintracciare nel loro carattere di opere aperte e metamorfiche”<sup>162</sup>.

154 A. Bertagna, “Ricordo”, voce in S. Marini (ed.), *Recycle Theory*, op. cit., p. 577.

155 F. Venezia, 2011. *Che cos'è l'architettura*, op. cit., p. 91.

156 J. Pallasmaa, 2014. *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone, pp. 97-98. [ed. originale J. Pallasmaa, 2011. *The Embodied Image: Imagination and Imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd].

157 cfr. F. Fabbrizzi, 2015. *Con le rovine*, Edifir, Firenze, pp. 5-18.

158 S. Marini, 2010. *Nuove terre*, op. cit., p. 44.

159 I. Calvino, 2014. *Lezioni Americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Mondadori, Milano, pp. 114-115.

[ed. originale, I. Calvino, 1993. Palomar e Arnoldo Mondadori Editore, Milano].

160 L. Zermani, 1995. *Identità dell'architettura*, Officina edizioni, Roma, p. 87.

161 R. Bodei, 2006. *Piramidi di tempo*, Il Mulino, Bologna, p. 42.

162 cfr. S. Marini, A. Bertagna, 2015. *Mirabilia. Melfi*, Libria, Melfi.

### Non finiti: realtà aperte

Il “movimento” della rovina si esprime, infine, come movimento “interno alla forma”, in un processo metamorfico. La rovina è un oggetto che mostra la sua materialità, il suo essere in divenire. Quando questo mostrarsi viene in se stesso immaginato, idealizzato e tratto esso diventa nuovamente e paradossalmente operativo in qualità di *non finito*.

Come sostiene Franco Speroni, riprendendo le argomentazioni di Simmel, la rovina genera “un’unità formale completamente nuova, assurda, a-progettuale, non consequenziale, la cui natura è processuale; un’unità densa e permeabile che si contrappone all’unità compatta e strutturata della forma”. Essa allarga i confini della vita oltre il senso limitato e limitante della forma fissa e definita, configurandosi come una forma “elastica” : “l’unità formale della rovina è caratterizzata dallo spostamento continuo del confine, quindi dalla non-chiusura della forma, dalla presenza dell’azione incessante del conflitto, dovuta all’inesauribilità delle spinte interne tra loro antagoniste”<sup>163</sup>.

In questa ottica, Rafael Moneo nel descrivere i processi di trasformazione della moschea di Cordova sostiene che “è proprio la sua possibile trasformazione a garantire la sopravvivenza dell’edificio in rovina. [...] Un’opera d’architettura invecchia in modo ben diverso da come invecchia un quadro. Il tempo non è solo patina e spesso gli edifici subiscono ampliamenti, includono riforme, sostituiscono o alterano spazi ed elementi, trasformando o addirittura perdendo la propria immagine originaria. Il cambiamento, che lo si voglia o no, è il destino di ogni architettura”<sup>164</sup>.

Si potrebbe affermare, come scrive Josè Ignacio Linazasoro, che le rovine introducano “un modello di architettura inteso come processo”<sup>165</sup>, in quanto attraverso un *non finito figurativo*, esse mostrano i differenti strati di una costruzione che si rivela espressione fisica, aperta a nuove configurazioni. Infatti, “la rovina incorpora il passato nel presente, lo introduce e allo stesso tempo lo legittima come azione positiva sulla realtà. Concezione che acquisisce senso solamente quando si interviene nella maniera in cui lo fecero i maestri del Medioevo sulle rovine dell’Antichità o Michelangelo a Santa Maria degli Angeli”<sup>166</sup>. Questo continuo processo produce nuovi configurazioni dovute a molte trasformazioni avvenute nel tempo. Ulteriori esempi potrebbero essere rappresentati dal Palazzo di Diocleziano a Spalato, dalla Cattedrale di Siracusa, dalla Basilica di Vicenza, dal Teatro di Marcello, giusto per citarne alcuni.

La rovina come processo è intesa, dunque, come esito dinamico di una serie di eventi di modificazione e di trasfigurazione. Sotto questo aspetto la rovina, con il



suo carico di stratificazioni e palinsesti, rappresenta la dimensione intermedia tra passato, presente e futuro, tra ciò che è stato e ciò che deve ancora compiersi<sup>167</sup>. Il rudere come processo, guardando alla rovina come una sequenza ininterrotta di eventi, chiama in causa il ruolo del progetto come successione di modificazioni, alterazioni e adattamenti. La rovina può essere quindi intesa come un luogo attivo di metamorfosi, di nuovi “movimenti” verso il futuro nel rispetto delle identità plurime.

In realtà, il concetto di metamorfosi della rovina è un concetto diffuso sin dal tardo Cinquecento, sia in pittura che in architettura, inteso come dinamismo della forma. L’estetica della metamorfosi si giocava in quegli anni sull’ambiguità di materia e forma e la rovina costituiva l’immagine rappresentativa di due conflitti dialettici che informavano arte e pensiero filosofico tra Cinque e Seicento: Natura/Cultura, Vita/Morte<sup>168</sup>. Il concetto del dinamismo trova nella rovina particolare interesse, come simbolo stesso della trasformazione della città e del paesaggio. La rovina quindi già in quegli anni “non è solo figura della distruzione, ma anche simbolo della trasformazione. Ciò che è in rovina è qualcosa che resta, trasformandosi”<sup>169</sup>. Questa visione ottimistica della rovina come “figura del cambiamento”, mentre nei due secoli successivi sembra perdersi, verrà più volte ripresa nel corso della storia.

È chiaro a questo punto come l’idea del “ri-orientamento temporale” della rovina si leghi inevitabilmente a quella del “cambiamento” della forma, ma anche all’idea del non-finito, del frammentario, del conflittuale, ormai intese come caratteristiche

J. I. Linazasoro, *Progetto per il complesso Escuelas Pias*, Madrid, 2004

<sup>167</sup> cfr. L. Altarelli, 2015. “Il linguaggio delle rovine”, in S. Bigiotti, E. Corvino (ed.), *La modernità delle rovine*, op. cit., p. 12.

<sup>168</sup> T. Matteini, 2009. *Paesaggi del tempo*, op. cit., pp. 24-25.

<sup>169</sup> A. M. Oteri, 2009. *Rovine*, op. cit., p. 36.

<sup>163</sup> F. Speroni, 2002. *La rovina in scena*, op. cit., p. 12.

<sup>164</sup> cfr. R. Moneo, 2004. *La vita degli edifici e la moschea di Cordova*, in *La solitudine degli edifici e altri scritti. Questioni intorno all’architettura*, Umberto Allemandi, Torino-London, pp. 131-160.

<sup>165</sup> J.I. Linazasoro, *Rovine*, in A. Ugolini (ed.), *Ricomporre la rovina*, op. cit., p. 17.

<sup>166</sup> *Ibid.*

della contemporaneità. In questo scenario, la rovina si pone come un “non finito”, come allegoria della trasformabilità dell’opera architettonica, poiché proprio le trasformazioni sono state, da sempre, il modo attraverso cui le principali testimonianze architettoniche hanno potuto salvarsi.

A tal proposito, Grassi scrive che: “proprio nel loro essere rovine, cioè nella loro incompiutezza, questi manufatti mostrano una nuova disponibilità, una nuova “virtualità” come architettura per il tempo presente”<sup>170</sup>. “Virtualità” diviene dunque un concetto molto interessante, inteso nel senso di “potenzialità”, come continua selezione e reinvenzione, formale e tematica per nuovi movimenti: “il manufatto fa vedere, insieme alla sua rovina, tutta la sua virtualità come architettura. Virtualità che si esprime non solo rispetto a come avrebbe potuto essere di fronte ai suoi problemi originali, ma anche rispetto a come potrebbe essere di nuovo, messo di fronte a nuovi problemi, a nuove opportunità. Tuttavia queste due possibili condizioni sono in realtà una sola. Voglio dire che questa virtualità del manufatto non si esprime solo rispetto al passato o solo rispetto al presente/futuro, ma sempre contemporaneamente rispetto ad entrambi”<sup>171</sup>.

Allo stesso tempo, così come le rovine sono forme incompiute in divenire e identità in continuo movimento, ovviamente anche le interpretazioni progettuali non sono mai univoche e definitive: “la capacità di rielaborazione delle architetture che sono state fatte e pensate ci aiuta a trovare delle soluzioni. [...] E la soluzione non è mai determinata. Non dobbiamo mai pensare che sia l’unica. Le soluzioni possibili sono molte e derivano [...] dalla diversa capacità di saper leggere in noi stessi e negli altri”<sup>172</sup>.

Il progetto può dunque essere inteso esso stesso come *opera aperta*, non assertiva, non-finita in sintonia con la stessa “incertezza” e “complessità” tipica delle rovine. A questo proposito, sembra opportuno ricordare come Francesco Venezia, nelle sue lezioni di architettura, invitasse i suoi studenti a cogliere “nell’incidente la reazione poetica”, ad accettare l’incompiutezza della rovina e dell’architettura, a praticare la sospensione come interruzione del processo di rifinitura, come limitazione dalla proliferazione di dettagli superflui e da un efficientismo esasperato “che riducono e talvolta estinguono la forza espressiva della costruzione e della struttura”<sup>173</sup>. Egli costruiva percorsi di apprendimento articolati attraverso ragionamenti e indagini che avevano come oggetto non opere formalmente compiute, ma schizzi di difficile decifrazione e resti misteriosi di vestigia antiche, idee di progetti nascenti e ruderi, al fine di rinvenire una trama di possibili relazioni che restituisse un senso e un ordine possibili al caos e alla frammentarietà dei luoghi e delle culture del presente.

170 Grassi, 2000. “Un parere sul restauro”, in G. Grassi, *Scritti scelti 1965-1999*, Franco Angeli, Milano, pp. 295-296.

171 *Ibid*

172 L. Piscioti, 1994. “Caso e invenzione”, in G. Mainini, L. Piscioti, *I percorsi del progetto. Cercare e trovare*, CUEN, Ercolano, p. 17.

173 F. Venezia, 2007. *Rovine e non finito*, in O. Basso, M. De Mattio, S. Fierro, C. Frisone, *Non finito in architettura*, Iuav, Venezia, p. 14.



Come scrive Mauro Marzo: “schizzi e rovine, intenti di progetti lasciati allo stato embrionale da grandi architetti di un passato più o meno recente e ciò che resta di edifici costruiti in epoche remote, progetti interrotti da interpretare e avanzi della magnificenza di un passato con cui far dialogare il nostro lavoro presente”<sup>174</sup>. In particolare, il corso dedicato al tema del “non finito in architettura”, consisteva nel proporre un esercizio articolato in azioni sottrattive e procedimenti additivi. Un esercizio didattico eminentemente selettivo, dunque, volto ad analizzare la forma architettonica, a smontarla, a manipolarla in modo da giungere allo studio dei procedimenti che sovrintendono alla produzione della forma stessa.

In questa direzione si muoveva anche la mostra *Unfinished* curata da Iñaki Carnicero<sup>175</sup> per il Padiglione della Spagna nell’ambito della Biennale di Venezia del 2016. La mostra rifletteva sull’idea del “non finito” sia come elemento architettonico “incompiuto” aperto ad accogliere le trasformazioni nel processo progettuale, sia come strategia e atteggiamento progettuale, in cui gli elementi contemporanei aggiunti sono concepiti essi stessi come elementi incompiuti e in continuo divenire, come elementi a loro volta “non finiti”.

Una selezione di 55 progetti – scelti attraverso una gara pubblica – offriva un mes-



I. Carnicero, C. Q. Eiras (a cura di), *Unfinished*, Spanish Pavilion, Biennale di Venezia, 2016

174 cfr. M. Marzo, 2012. “Schizzi e Rovine. Relazioni tra cose nascenti e cose in via di estinzione nella didattica di Francesco Venezia”, in *Engramma*, n. 96, gennaio/febbraio 2012.

175 cfr. I. Carnicero, 2016. “Architecture Non finito”, in *Unfinished, Spanish Pavilion, 15th International Architecture Exhibition, Catalogo del Padiglione della Spagna*, Biennale Architettura 2016, Venezia, pp. 16-31.

saggio realistico e ottimistico sulle possibilità di utilizzare le risorse architettoniche per affrontare le sfide relative alla eredità costruita, sia storica che recente. Gli esempi progettuali mostrati in quelle sedi come, ad esempio, quelli della *Fàbrica azucarera de San Isidro* di Juan Domingo Santos (2016), o del *Restauro dell'antica chiesa di Corbera d'Ebre* di Ferran Vizoso, Nùria Bordas, Jordi Garrida e Davis Garcia (2011) rivelano l'esilarante panorama della cultura architettonica spagnola, in cui emergono idee basate su principi di continuità rispetto alla forma in rovina, ma allo stesso tempo che definiscono la specificità dell'architettura contemporanea.

Su questa scia, Renato Bocchi rintraccia proprio attraverso rovine la possibilità di “lavorare sulla relazione e sul divenire, non certo su un impossibile stato definito, stabilizzato; lavorare su figure potenzialmente evolutive assai più che su forme finite, riscoprendo nel passato ‘archeologico’ possibili tracce di futuro”<sup>176</sup>.

Così come Juhani Pallasmaa, marcando la necessità delle rovine intese come bisogno umano di esperire e leggere il tempo, sostiene come proprio le rovine insegnino a propendere per le “realità aperte, non finite, le associazioni idee, le memorie”<sup>177</sup>, in quanto ricalcano profondità esistenziali e riescono a far sfuggire dall'architettura effimera e retinica.

Tutte queste considerazioni fanno emergere il fatto che introdurre l'idea del movimento nell'interpretazione della rovina, comporti che quest'ultima venga intesa come un dispositivo cinetico del tempo, dell'identità e della forma, e che dunque essa possa essere intesa come un “non finito” figurativo in continua evoluzione.

176 cfr. R. Bocchi, 2016. “Un progetto per le “rovine al contrario” della coda della cometa”, in D. Nencini e A. Capanna, *Progetti di riciclo, op. cit.*, pp. 11-13.

177 J. Pallasmaa, 2012. *Frammenti, op. cit.*, pp. 46-47.

*Atene I.  
Uno sguardo: l'Acropoli come uno dei film più antichi*





In ogni punto della città di Atene “ricompare l’Acropoli ed è sempre un’apparizione. È sempre nuovo il modo con cui quelle colonne divine, mezze rotte e infrangibili, sono color rosa o color miele, dividono il sole, stacciano la luce, sciolgono l’ombra in toni di madreperla e di turchese”<sup>1</sup>. L’Acropoli di Atene è una delle rovine maggiormente raccontate, “immaginate” e visitate nel corso della storia, poiché considerata come il simbolo per eccellenza della classicità. Molto nota è, ad esempio, la lettera scritta nel 1936 da Sigmund

Freud, indirizzata a Romain Rolland, in cui il filosofo descrive il suo ricordo dell’Acropoli come un “disturbo della memoria”<sup>2</sup>, interpretazione ripresa in diverse occasioni e che viene riesaminata nel recente testo di Marc Augé<sup>3</sup>. Così come sono noti i meravigliosi schizzi di viaggio elaborati da Le Corbusier e Kahn, che identificarono nell’Acropoli una delle più interessanti tappe del *Grand Tour* o le note *performance* artistiche, fotografiche e teatrali che qui sono state “messe in scena”. Si possono anche ricordare gli imma-

ginari sulla ricostruzione dell’Acropoli, tra cui spiccano ad esempio il progetto di trasformazione proposto da Karl Friedrich Schinkel nel 1804 o le molteplici suggestioni interpretative elaborate da Dimitris Pikionis. Allo stesso modo, si può pensare alle interpretazioni contemporanee, fornite da diversi ambiti culturali, come ad esempio quelle di Andreas Angelidakis o di numerosi progettisti ateniesi emergenti<sup>4</sup>. Rispetto alla moltitudine di sguardi e di interpretazioni rintracciabili, qui si intende focalizzare l’attenzione su di



pagina sinistra: Acropoli di Atene nel 2016  
in alto: D. Pikionis, *Attica*, Atene, 1940-50

un’interpretazione specifica, quella che ha decretato l’Acropoli come “uno dei film più antichi”, attraverso i saggi, i disegni e gli schizzi di Auguste Choisy e poi quelli di Sergej M. Ėjzenštejn e di Le Corbusier.

La “visione” dell’Acropoli “come un film” costituisce un passaggio di fondamentale importanza per questo studio, in quanto consente di riunire le tra chiavi di lettura della narrazione, dell’immaginario e del movimento in un unico preciso sguardo - lo sguardo filmico - che sarà poi sviluppato nelle successive argomentazioni.

### Choisy e il pittoresco greco

La descrizione dell’Acropoli come “una composizione pittoresca di scene successive”<sup>5</sup> è stata proposta per la prima volta verso la fine dell’800 dallo storico Auguste Choisy nella sua *Histoire de l’Architecture*.

Il passo di Choisy riguardante tale descrizione è interamente riportato nel celebre saggio del regista russo Sergej M. Ėjzenštejn<sup>6</sup>, il quale lo introduce attraverso queste parole: “vi prego di leggerlo con occhio cinematografico: è difficile pensare per un insieme architettonico un foglio di montaggio più raffinato nelle sue inquadrature di quello che qui si presenta come un percorso tra gli edifici dell’Acropoli”<sup>7</sup>.

La descrizione della sequenza visiva dell’avvicinamento all’Acropoli è condotta all’interno del testo di Choisy come se questa dovesse essere filmata da una cinepresa, trascendendo la mera descrizione del luogo.

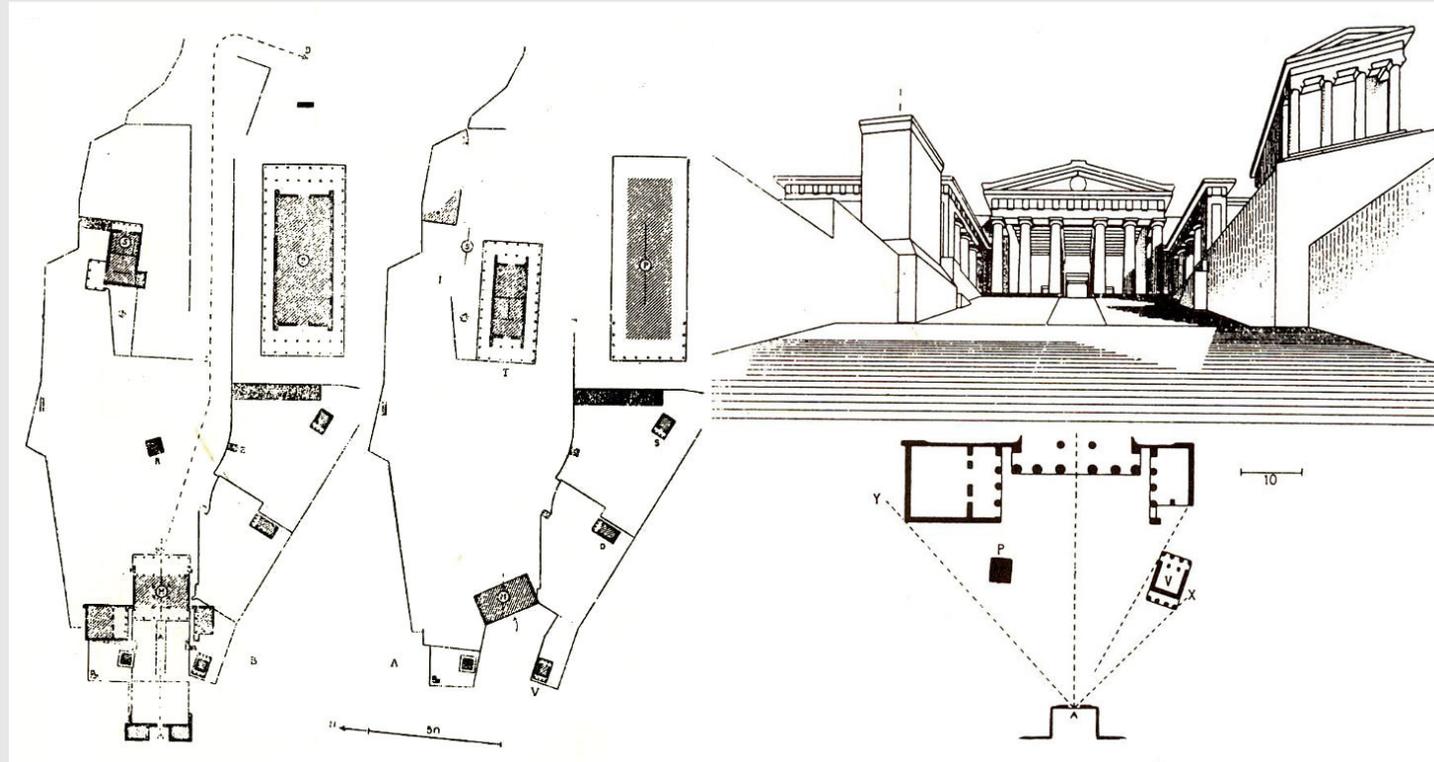
Choisy è stato uno dei pochi teorici, fino alla seconda metà del ’900, ad interrogarsi sugli effetti in architettura dell’uomo *in movimento*, soprattutto attraverso la sua rilettura dell’architettura greca e in particolare dell’Acropoli, attraverso il “principio del pittoresco”. Diversi studiosi prima di lui avevano analizzato lo spazio greco quale *mise en scène*, ma Choisy è il primo a sottolinearne l’intento progettuale alla base, descrivendo il *pittoresco* come vero e proprio metodo per gestire compositiva-

mente l’opera tramite il movimento. In questo senso, la percezione cinematica e le assonometrie in sequenza che simulano l’Acropoli, disegnate dallo storico, divengono le chiavi di indagine utilizzate nella sua famosa *Histoire* non solo per rappresentarne l’architettura, ma anche per valutarne un possibile principio progettuale generatore.

In questa ottica, Choisy legge lo spazio dell’Acropoli come un grande vuoto, all’interno del quale i pieni determinano una trama di relazioni e di movimenti indotti nello spazio, studiati per ottenere specifiche visioni di tali volumi singoli e, solo apparentemente, autonomi. L’unitarietà dello spazio e l’equilibrio complessivo sono, infatti, comprensibili solo tramite il movimento lungo la sequenza spaziale generata dai singoli elementi.

La questione fondamentale è che il *pittoresco* dell’Acropoli non sta in ciascuna delle sue singole vedute, bensì nella loro successione percepibile attraverso il movimento.

Questa sarebbe, per Choisy, la spiegazione dell’apparente casualità con cui i templi e gli altri edifici o le statue trovano la loro collocazione sulla “Roccia Sacra”: “Lo ‘spirito d’artificio’ della composizione sembra manifestarsi in questi esempi. Ogni elemento architettonico preso singolarmente è simmetrico, ma ogni gruppo è trattato come un paesaggio dove esiste solo una pondera-



A. Choisy, *Studi sull'Acropoli di Atene*, in: *Storia dell'architettura*, 1899  
 pagina destra:  
 S. M. Ėjzenštejn, *Schizzi per l'Acropoli di Atene*, 1985

zione di masse. [...] La simmetria regna nelle singole parti, l'insieme è soggetto solamente alle leggi dell'equilibrio, equilibrio ottenuto con la ponderazione, fisica e visiva, delle parti"<sup>8</sup>. Questa famosissima interpretazione, ripresa varie volte in numerosi scritti, oltre al già citato testo di Ėjzenštejn, accompagna il lettore alla scoperta dell'Acropoli proponendo una descrizione dello spazio tramite il testo e una serie di immagini o *tableaux*. Le piante sono utilizzate solamente in qualità di schemi in cui riportare l'ordine della sequenza, mentre le assonometrie diven-

gono espressione dell'idea del *movimento* e dell'*esperienza*, insiti nello spazio. Lo spazio aperto è guardato come campo di forze su cui giacciono gli edifici, articolati secondo uno specifico percorso definito a partire da una sequenza di immagini<sup>9</sup>. Nonostante tale sequenza di immagini resti una linea immaginaria, immersa in uno spazio che non è modellato in modo diretto, appare evidente che i volumi siano disposti entro questo spazio proprio seguendo lo sviluppo sequenziale delle percezioni visive.



### Ėjzenštejn e i percorsi architettonici

È chiaro dunque cosa spinga il regista russo Sergej M. Ėjzenštejn ad affermare che: "il primo grande classico del cinema fu un'architettura". "Non a caso abbiamo parlato di 'percorso' (put') a proposito del cinema. Si tratta del percorso immaginario dell'occhio e della diversa rappresentazione che esso si fa dell'oggetto a seconda di ciò che gli viene mostrato. Oppure del percorso del pensiero attraverso una molteplicità di eventi, lontani nel tempo e nello spazio, che vengono raccolti in un unico costruito di senso secondo una certa sequenza. [...] La pittura si è dimostrata incapace di fissare un quadro completo dell'evento in tutta la sua multiformità plastica. Solo la cinepresa ha risolto questo problema sulla superficie piana. Ma indubbiamente il suo antenato sotto questo profilo è...l'architettura. Gli esempi più perfetti di calcolo dell'inquadratura, di alternanza di inquadrature e persino di metraggio (cioè di durata di una determinata impressione) ce li hanno lasciati i greci. Vi-

ctor Hugo definì le cattedrali medievali libri di pietra (Notre-Dame de Paris). Per noi l'Acropoli di Atene è l'esempio perfetto di uno dei più antichi film"<sup>10</sup>. Con queste parole Ėjzenštejn, nel 1938, in *Montage and Architecture*, affina ancor più la sua teoria secondo la quale la tecnica del *montage*, inteso come composizione di più rappresentazioni frammentate in un'immagine unitaria e coinvolgente, sia uno strumento *transmediale* ed affine a tutte le arti. Attraverso il lirismo della narrazione il regista descrive a parole, come se si trattasse di una pellicola, l'intera *promenade architecturale* studiata dai maestri greci, che lo spettatore attraversa passeggiando nell'area dell'Acropoli. Come se fossero sequenze di un film Ėjzenštejn racconta le scene, i quattro punti focali, ognuno con una calibrata e vitale posizione nello spazio dell'Acropoli. Una composizione di elementi che impressionano la retina dell'osservatore: i Propilei, la statua di Athena, il Partenone e l'Eretteo con la loggia delle Cariatidi.

Così la visione frontale dei Propilei, con l'asimmetria illusoriamente simmetrica, trova convergenza focale nella statua della Dea, che anticipa ed incoraggia all'aprirsi della veduta angolare del Partenone. L'Eretteo è nascosto dal basamento della statua e solo una volta percorsi i passi dell'architettura del Tempio ed abbandonata alle spalle la scala dell'Athena, è possibile scorgere l'elegante compostezza della Loggia delle Cariatidi. Tutto è bilanciato nell'*armonia discorde* delle cose. Le ali piene della figura a) trovano il loro contraltare frontale nei vuoti di b), la visione d'angolo di c) è speculare a quella di d). Risulta davvero singolare la scelta del maestro sovietico di collocare come episodio fondativo della cinematografia il complesso architettonico culla della civiltà occidentale e della Classicità. Ricordando il Peripato della scuola filosofica di Atene dove passeggiava Aristotele si giunge ad una *architettura della passeggiata*, o appunto *peripatetica*, scandita dal tempo e dai passi dell'uomo.

In questo senso, montaggio cinematografico e composizione architettonica hanno per *Ējzenštejn* un elemento fondamentale in comune che consiste nel riferimento a uno *sguardo mobile*: quello dell'individuo che attraversa gli spazi architettonici secondo l'ordine previsto dal progetto architettonico, e quello dello spettatore in sala che segue il percorso spazio-temporale organizzato dal montaggio<sup>11</sup>.

Secondo questa visione, l'Acropoli di Atene può dunque essere intesa come "il capolavoro di un piano sequenza"<sup>12</sup>.



Le Corbusier, *Schizzi per l'Acropoli di Atene*, 1923

### Le Corbusier e il montaggio

L'esempio dell'Acropoli ateniese, così come descritto ed esaminato dallo storico Choisy, non è solo citato e reinterpretato dal regista *Ējzenštejn*<sup>13</sup>, ma anche da Le Corbusier, che nel 1923 ne parla in *Vers une architecture*<sup>14</sup>.

A tal proposito, scrive Yve-Alain Bois: "Sulla scia di Boullée, ma un secolo dopo, lo storico Choisy è stato il primo a riesaminare la questione della visione peripatetica. Lo fece in connessione con una sua scoperta, quella del principio del pittoresco greco. Poi arrivò Le Corbusier. Lasciando da parte la questione se il concetto architettonico di *promande architecturale* inventato da Le Corbusier sia fortemente influenzato dalla fantastica scoperta di Choisy e dai suoi studi sull'Acropoli, l'importante è che, per la prima volta dopo Boullée, un architetto parli del gioco della *parallaxe* per la sua architettura, prendendolo in prestito da altre discipline, come i cubisti facevano con l'arte primitiva"<sup>15</sup>.

A proposito dell'Acropoli, Le Corbusier scrive: "Venni ad Atene 23 anni fa e restai 21 giorni sull'Acropoli a lavorare senza sosta e a nutrirmi del mirabile spettacolo. Cosa ho potuto fare per 21 giorni? Me lo chiedo. Quel che so è che ho acquisito la consapevolezza di una irriducibile verità. Ripartii schiacciato dall'aspetto sovrumano delle cose dell'Acropoli. Schiacciato da una verità che non è sorridente né leggera ma che è forte, che è una, che è implacabile. Mi

si accusa di essere un rivoluzionario. È l'Acropoli che ha fatto di me un rivoluzionario. Questa certezza mi è rimasta: 'Ricordati del Partenone netto, pulito, intenso, parsimonioso, violento, di questo clamore lanciato in un paesaggio di grazia e di terrore'<sup>16</sup>.

A partire da queste prime impressioni, è interessante notare come Le Corbusier, proprio tramite gli studi sull'Acropoli di Atene, inizi ad avvicinarsi al cinema, riportando il suo interesse per il movimento nello spazio e per la sua composizione, attraverso la giustapposizione e il montaggio di corpi distinti nel tempo e nello spazio. Non stupisce quindi il fatto che l'architetto svizzero, nel suo primo soggiorno moscovita del 1928, non perda l'occasione di incontrare il regista russo con cui condivideva lo studio dello spazio e del suo immaginario, del movimento e della narrazione.

Riferendosi ai suoi studi sul cinema, l'architetto svizzero, in questa occasione, ha modo di dichiarare che architettura e cinema siano "le uniche due arti della nostra epoca" e che nel suo lavoro abbia "l'impressione di pensare come *Ējzenštejn* fa nei suoi film"<sup>17</sup>.

Sia *Ējzenštejn* che Le Corbusier assumono l'Acropoli come un punto di riferimento fondamentale per esaminare le tecniche di "progettazione spaziale" e del "montaggio" legate al movimento e, dunque, come una sorta di archetipo di quella "architettura peripatetica",

fondata su principi cinematici e spazio-temporali, di cui Le Corbusier era convinto fautore, in nome di uno dei principi-cardine della sua architettura - forse non a caso di assonanza benjaminiana - che egli definiva *promenade architecturale*<sup>18</sup>.

La *promenade architecturale* di Le Corbusier si avvicina molto al concetto espresso da *Ējzenštejn* nel famoso saggio degli anni Trenta di cui si è parlato. Quando un soggetto si muove dentro uno spazio architettonico genera delle vedute specifiche di questo luogo e al contempo realizza un assemblaggio fisico e psichico. La stessa cosa accade allo spettatore cinematografico quando associa le sequenze e traccia un itinerario accostando e contrapponendo le diverse situazioni. In maniera virtuale lo spettatore opera mentalmente come il visitatore<sup>19</sup>. Sono queste constatazioni che spingono *Ējzenštejn* ad affermare che l'architettura sia il prototipo del cinema e che l'Acropoli sia il primo film. Nel comune riferimento all'Acropoli e a Choisy si potrebbe rintracciare l'unione definitiva tra modernismo cinematografico e architettonico; la danza ritmica dello spettatore di Le Corbusier anticipa il movimento delle inquadrature e del montaggio di *Ējzenštejn*. Per entrambi, questo luogo apparentemente inerte, con i suoi edifici posizionati in modo "strano", è quasi letteralmente esploso nella vita, sia fisica che mentale. Per entrambi la reinterpretazione di un monumento canonico permette

di trovare la chiave per un'estetica modernista "vera" e naturale<sup>20</sup>.

Attraverso l'esempio dell'Acropoli di Atene letta *come uno dei film più antichi* risulta chiaro come l'esperienza dello spazio moderno in architettura sia segnata dalle "invenzioni" del linguaggio filmico, dalle tecniche del montaggio, dalle sequenze dei primi piani, della differenziazione dei punti di vista, della loro funzione nell'apprendimento delle singole architetture<sup>21</sup>.

Oggi, le tecniche cinematografiche sono spesso confuse con l'uso arbitrario di frammenti iconici, banalizzando il linguaggio antico in un citazionismo postmoderno, quando al contrario converrebbe riflettere sui principi che esse sono in grado di evidenziare e sulle possibilità progettuali che possono stimolare.

L'acropoli di Atene è stata dunque spesso utilizzata per dimostrare le reciproche influenze tra cinema e architettura, o meglio, per dimostrare come il cinema consenta di guardare, esperire e ricomporre l'architettura, attraverso il movimento, la narrazione e l'immaginario. Si potrebbe dire, come scrive Giuliana Bruno: "secondo questa posizione, il cinema è architettonico e l'architettura è filmica"<sup>22</sup>.

- 1 C. Brandi, 1990. *Viaggio nella Grecia antica*, Editori Riuniti, Roma, pp. 50-51.
- 2 S. Freud, 1979. “Un disturbo della memoria sull’Acropoli: lettera aperta a Romain Rolland”, in S. Freud, *Opere*, vol. 11, Boringhieri, Torino, pp. 469-481.
- 3 cfr. M. Augè, 2004, *Rovine e macerie*, *op. cit.*.
- 4 Come ad esempio il gruppo di progettisti *Point Supreme*, di cui si parlerà nel terzo racconto su Atene.
- 5 cfr. A. Choisy, 1899. *Historie de l’Architecture*, Bibliothèque de l’Image, Paris, p. 410.
- 6 Brano riportato da Ėjzenštejn in “Percorsi architettonici. L’Acropoli e l’altare del Bernini”, pp. 78-102, in *Teoria generale del montaggio*, P. Montani (ed.), Marsilio, Venezia 1985, pp. 78-86. [tit. originale: *Isbrannye proizvedenija v šest’ tomach* (Opere scelte in sei volumi), Moskva, Iskusstvo, 1963-1970, *Montáž*, vol. II].
- 7 S. M. Ėjzenštejn, 1985. “Percorsi architettonici. L’Acropoli e l’altare del Bernini”, *op. cit.*, pp. 79-80.
- 8 A. Choisy, 2006. *Il pittoresco nell’arte greca: partiti disimmetrici e ponderazione delle masse*, “Parametro”, 264-265, p. 80.
- 9 cfr. C. Molinari, 2018. “Assonometrie e *tableaux*: Auguste Choisy e l’Acropoli di Atene”, in *Architettura in sequenza. Progettare lo spazio dell’esperienza*, Quodlibet, Diap Print, pp. 46-48.
- 10 S. M. Ėjzenštejn, 1985. “Percorsi architettonici. L’Acropoli e l’altare del Bernini”, *op. cit.*, pp. 78-79.
- 11 A. Somaini, 2011. *Ėjzenštejn. Il cinema, le arti, il montaggio*, Einaudi, Torino, p. 336.
- 12 cfr. I. Zaccagnini, “Il primo grande classico del Cinema fu un’Architettura”, in *Polinice*, 4 ottobre 2016.
- 13 Brano riportato da Ėjzenštejn in “Percorsi architettonici. L’Acropoli e l’altare del Bernini”, *op. cit.*, pp. 79-86.
- 14 cfr. Le Corbusier, 2012. *Verso una Architettura*, Longanesi, Milano. [tit. originale: *Vers une Architecture*, I edizione I Marmi, 1973].
- 15 Yve-Alain Bois, 2000. “A Picturesque Stroll around Clara-Clara (1983)”, in Hal Foster, ed., *Richard Serra*, The MIT Press, Cambridge, Mass., p. 80: “Following Boullée, but a century later the historian Choisy was to be the first to re-examine the question of the peripatetic view. He did so in connection with a discovery very much his own, that of Greek Picturesque. Then came Le Corbusier. Leaving aside the issue of whether the architectural concept of promenade invented by Le Corbusier is strongly influenced by Choisy’s fantastic discovery, the important thing here is that, for the first time since Boullée, an architect

- speaks of the play of parallax for his architecture, if necessary borrowing from other cultures, as the cubists did from primitive art”.
- 16 Questo è parte del discorso che Le Corbusier tenne in occasione della serata inaugurale del *IV Congresso Internazionale di Architettura Moderna* tenutosi ad Atene il 3 agosto del 1933, così come lo riporta Jean Petit (in *Le Corbusier lui-meme*, Rousseau, Ginevra 1970, p. 178)
  - 17 Le Corbusier, intervista citata da J.L.Cohen, in *Le Corbusier et la mystique dell’URSS*, Mardaga, Liège 1987, p. 49.
  - 18 R. Bocchi, 2018. “On Montage in Architecture”, in C. Baldacci, M. Bertozzi, *Montage. Assembling as a form and symptom in contemporary arts*, Università IUAV di Venezia, Mimesis International, Venezia, pp. 137-154.
  - 19 G. Bruno, 2006. *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano, p. 51. [ed. originale: G. Bruno, 2002. *Atlas of Emotion. Journey in Art, Architecture and Film*, Verso, New York].
  - 20 A. Vidler, 2009. *La deformazione dello spazio. Arte, architettura e disagio nella cultura moderna*, Postmedia, Milano, p. 99. [ed. originale: A. Vidler, 2000. *Warped Space. Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture*, Massachusetts Institute of Technology].
  - 21 cfr. G. Polesello, 2000. “Il “montaggio” nella costruzione di architetture (per architetture, a mezzo di architetture)”, in AA. vv., *Montaggio*, “Arc. Architettura Ricerca Composizione”, p. 2.
  - 22 G. Bruno, 2006. *Atlante delle emozioni*, *op. cit.*, p. 52.

Capitolo secondo

Cinema di rovine  
Sconfinamenti



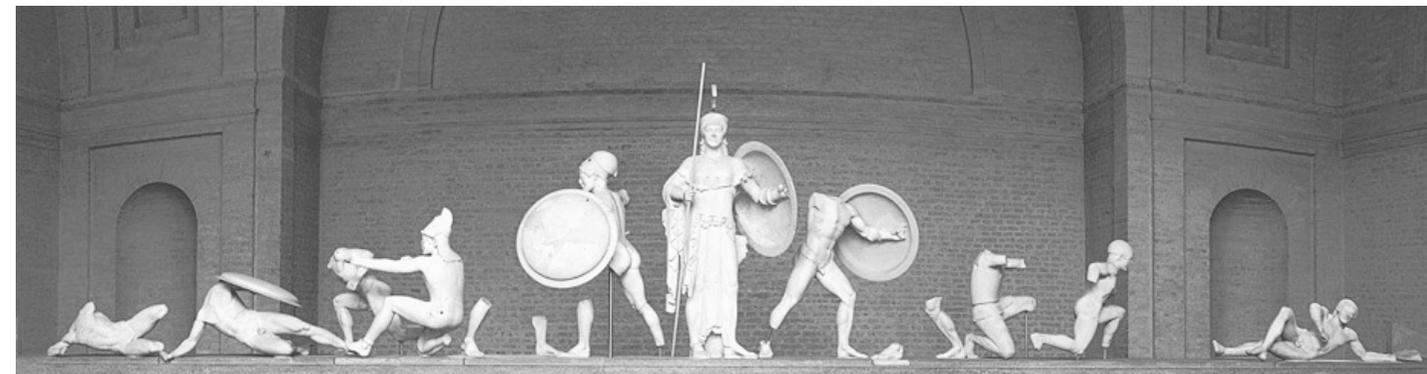
## Il cinema come campo di rovine

### Montage di rovine

Nella mostra del 2015 *La forza delle rovine*, tenutasi a Roma presso Palazzo Altemps, i curatori Marcello Barbanera<sup>1</sup> e Alessandra Capodiferro dedicavano una sezione alle “Rovine di cinema”, in cui erano esplorate le modalità attraverso cui il cinema aveva interpretato la “rovina” negli ultimi anni del XX secolo. In particolare, all’interno del catalogo della mostra<sup>2</sup>, il curatore della sezione Fabio Benincasa<sup>3</sup>, nel suo scritto dal titolo *Cinema e rovine, rovine di cinema*, rintracciava un duplice rapporto tra rovine e cinema, che costituisce un rilevante punto di partenza per le argomentazioni espresse in questo secondo capitolo.

Secondo l’autore, per quanto riguarda il rapporto tra cinema e concetto di rovina occorre “distinguere fra la tendenza a inquadrare e rappresentare rovine e macerie e la tensione dell’immagine cinematografica stessa a presentarsi come campo di rovine”<sup>4</sup>. Se è, dunque, possibile individuare delle interpretazioni di rovina attraverso lo sguardo cinematografico, allo stesso tempo, è possibile leggere il cinema come cinema di rovine.

Per le peculiarità espressive del *medium* stesso, il dispositivo filmico può essere inteso come un *ensemble* di rovine, considerando che i frammenti di visuale, le singole scene e le sequenze narrative, così come le rovine, vivono un continuo processo di decostruzione e ricomposizione, immaginativo e reale. Infatti, il cinema, come la rovina architettonica: “contraddice la pienezza del rapporto tra l’essere dell’idea platoniana e un’immagine architettonica piena e conclusa, a favore di un’immagine che, sfondando la propria cornice, si amplia frammentandosi al tempo stesso”<sup>5</sup>. Il cinema e le rovine possono essere identificati come due dispositivi che operano “l’esplosione” e il ri-orientamento dello spazio e del tempo.



Frontone ovest del tempio di Egina, Gliptoteca di Monaco, 500-505 a.C

“Alla totalità dell’essere il cinema sostituisce la continua frammentazione del mondo nello sguardo umano, moltiplicato attraverso la pratica specifica del montaggio, come notano nei loro scritti studiosi da Pasolini al Deleuze di L’immagine-movimento. [...] La pratica del montaggio ha coinciso con la scoperta di un’intrinseca pluralità dell’immagine e del reale, irriducibili entrambi a qualsiasi sintesi dialettica. Non a caso Pasolini identificava proprio nel montaggio il peculiare strumento tramite il quale il cinema seleziona e costruisce la vita, arrivando a definire il cinema stesso come lingua scritta della realtà [...] I frammenti visuali di cinema, come le rovine, fuori dalla breve esperienza della sala non vivono in una precisa realtà mediale, ma nella rievocazione della memoria che tende inevitabilmente a sintetizzarli e ricombinarli. Il film stesso, nell’esperienza pratica dell’uomo contemporaneo, non è dunque mai un intero, ma corrisponde alla pluralità traumatica dell’immaginario”<sup>6</sup>.

A queste argomentazioni sul tempo, sulla memoria e sull’immaginario del “cinema di rovine” si riallacciano quelle espresse da André Habib, il quale, riprendendo le tesi di Georges Didi-Huberman<sup>7</sup> e di Gilles Deleuze, affronta questi temi nella sua ricerca dottorale incentrata sul rapporto tra rovina e cinema, dal titolo *Le temps décomposé: cinéma et imaginaire de la ruine*<sup>8</sup>, che costituisce un secondo cardine per alcuni dei ragionamenti qui espressi.

Definire il cinema come “campo di rovine” significa ipotizzare che esistano dei nessi tra i frammenti visuali e le rovine, e, quindi, tra il tempo in movimento del cinema e il tempo spazializzato della rovina; tra la narrazione cinematografica e la narrazione della rovina; tra la pluralità immaginifica della rovina e quella filmica. Nessi che legano l’occhio del regista che decostruisce e ricomponde il film a partire dai frammenti ripresi, attraverso il montaggio, e l’occhio del progettista che, attraverso precise azioni progettuali, reinterpreta e riconfigura le parti smembrate della rovina, per dar vita a nuove contemporanee conformazioni. In questa ottica,

<sup>6</sup> F. Benincasa, *ibid.*

<sup>7</sup> Si veda: Didi-Huberman, G. 2005. *Immagini malgrado tutto*, Cortina, Milano. [ed. originale: Didi-Huberman, G. 2003. *Images malgré tout*, Les Éditions de Minuit, Paris]; Didi-Huberman, G. 2007. *Storia dell’arte e anacronismo delle immagini*, Bollati Boringhieri, Torino. [ed. originale: Didi-Huberman, G. 2000. *Devant le temps. Histoire de l’art et anachronism des images*, Les Éditions de Minuit, Paris].

<sup>8</sup> cfr. A. Habib, 2008. *Le temps décomposé: cinéma et imaginaire de la ruine*. Université de Montréal, Département de Littérature comparée Faculté des Arts et sciences, option littérature et cinéma. Montréal, Canada.

<sup>1</sup> A tal proposito sembra opportuno fare riferimento alle numerose pubblicazioni di Marcello Barbanera sul tema delle rovine, tra le quali ad esempio: M. Barbanera, 2013. *Metamorfosi delle rovine*, Electa, Milano; M. Barbanera (a cura di), 2009. *Relitti riletti. Metamorfosi delle rovine e identità culturale*, Bollati Boringhieri, Torino, .

<sup>2</sup> M. Barbanera, A. Capodiferro (ed.), 2015. *La forza delle rovine*, Mondadori Electa, Milano.

<sup>3</sup> Fabio Benincasa, docente di cinema presso il campus romano della Duquesne University, ha dedicato diverse pubblicazioni al rapporto tra cinema e rovina, tra le quali, oltre a quella presa in esame, si ricorda: F. Benincasa, 2013. “The explosion of Rome in the fragments of a postmodern iconography”, in D. Holdaway e F. Trentin (a cura di), *Rome, Postmodern Narratives of a Cityscape*, Pickering & Chatto, Londra. Benincasa ha inoltre partecipato al PhD Seminar dal titolo *Ruins telling and design perspectives*, organizzato dalla candidata della presente tesi, con un intervento dal titolo: “Rovine di cinema. Cinema di rovine”, in cui ha illustrato la duplice accezione individuata nel rapporto tra cinema e rovine.

<sup>4</sup> F. Benincasa, 2015. “Cinema e rovine, rovine di cinema”, pp. 46-51, in M. Barbanera, A. Capodiferro (ed.), 2015. *La forza delle rovine*, Mondadori Electa, Milano, p. 46.

<sup>5</sup> F. Benincasa, *ibid.*



J.-L. Godard, *Histoire(s) du cinéma*, 1988-1998  
 B. Morrison, *Light is calling*, 2003  
 C. Bene, *Nostra Signora dei Turchi*, 1968



l'architettura in rovina con le sue tracce narrative, i suoi frammenti immaginifici e i suoi movimenti temporali, può essere guardata come un *film* costituito da trame, singoli *frame* e sequenze spaziali in movimento - che rimodellano la narrazione, l'immaginario e il tempo - e il film può essere paragonato ad un *montage* di rovine<sup>9</sup>.

### La mise en abyme<sup>10</sup> della rovina

Nel tentativo di approfondire cosa si può intendere quando si parla di “*montage* di rovine”, sono di seguito esaminati degli esempi filmici che individuano tre accezioni del cinema come campo di rovine, basate su specifiche tecniche cinematografiche: il cinema come *archivio*, il cinema come “*parco*” *archeologico* e il cinema come *artificio*.

Il cinema come *archivio di memorie* rileva una modalità di intendere il cinema come museo della memoria, da cui attingere e con cui costruire nuove narrazioni e nuovi sensi, come ad esempio avviene in *Histoire(s) du cinéma* (1988-1998), di Jean-Luc Godard. Il cinema come “*parco*” *archeologico*, secondo l'accezione fornita da Marco Bertozzi<sup>11</sup>, designa una pratica filmica definita *found footage*, in cui i *resti* stessi delle pellicole in rovina vengono ricomposti in nuove postproduzioni dando vita a vere e proprie modalità di riuso, come illustrano le esperienze dei cosiddetti “*archeologi del cinema*”. Il cinema come *artificio* fa riferimento, da un lato, a quelle esperienze che si basano sull'alterazione e sull'artificialità della pellicola, come ad esempio avviene nel cinema di Carmelo Bene, dall'altro alle innovazioni tecniche messe in campo dal cinema digitale, che manipolano fortemente la dimensione spazio-temporale.

Come si vedrà, in questi casi la “*rovina*” è intesa come uno stato concettuale, e a volte anche materiale, dello strumento filmico. Dal riconoscimento del cinema come dispositivo da cui attingere memorie e materiali del passato per fornire loro nuove configurazioni attraverso le tecniche di postproduzione, si passa alla con-

dizione di “*rovina*” come stato materiale della pellicola cinematografica stessa che può essere alterata secondo diverse possibilità.

### Il cinema come archivio di memorie

Per Jean-Luc Godard<sup>12</sup>, regista chiave della *nouvelle vague*, il cinema è sempre “un'ipotesi di messa in forma di un pensiero, che si elabora con gli stessi materiali (la stessa materia) di cui è fatto. Il cinema è memoria, soggetto attraversato dalle immagini che riattraversa (rimonta) continuamente”<sup>13</sup>. Il regista costruisce una stratificazione del cinema inteso come archivio di memorie che cresce e si modifica nello sguardo dell'osservatore.

Una delle opere più complesse e sperimentali dell'intera filmografia di Godard, che conferisce forma a tali argomentazioni, è costituita da l'*Histoire(s) du cinéma* (1988-1998), “*Storia/storie del cinema*”, un'opera che rappresenta, probabilmente, il punto più alto della riflessione del regista parigino. *Histoire(s) du cinéma* è un'opera poderosa, un vero e proprio saggio sul cinema condotto con gli strumenti stessi del cinema, una *postproduzione* “*totale*”: un omaggio, un gesto critico, un poema non-lineare, un esperimento di libera composizione associativa. Godard cerca, infatti, di comporre una “*storia(e) del cinema*” ri-usando immagini di film istituzionali: modifica il senso e cambia il contesto del film originario, non cerca di narrare una storia che si presenti come oggettiva, ma costruisce una genealogia inventando nuove relazioni tra suono, immagini, testi e nomi per descrivere attraverso l'immagine *in movimento* una sua visione di storia del cinema e per stimolare il fruitore a immaginarne una propria. *Histoire(s) du cinéma* è un flusso magmatico di tracce, presenze e assenze, costruito attraverso una narrazione ibrida che sollecita una pluralità di immaginari. Il film si presenta come una serie di sequenze che scorrono parallelamente: immagini, testi, citazioni, scritte, didascalie, musiche, rumori. Ogni inquadratura è la combinazione di alcune o di tutte queste serie. Ogni capitolo è realizzato come un “*percorso*” di immagini tratte da vari film.

Le immagini vengono sovrapposte le une alle altre, le scritte sullo schermo possono essere citazioni, giochi di parole, frasi che mutano in altre frasi: un flusso di immagini slegate da ogni tentativo di rimandare ad un'origine<sup>14</sup>.

Godard definisce questa tecnica “*decoupage* mentale”, ossia una tecnica che si basa sulla permanenza delle immagini come tracce mnestiche e sulla possibilità di ricomporle in un nuovo montaggio che le rievoca e che, allo stesso tempo, fornisce loro una nuova dimensione narrativa. Questa tecnica comporta “il farsi presente del passato, il riemergere (grazie al montaggio) di un già visto e di un già detto che, però, ridiventano attuali nel qui e ora della fruizione cinematografica”<sup>15</sup>.

12 cfr. J.-L. Godard, 1998. *Le cinéma est fait pour penser l'impensable*, in A. Bergala (a cura di), *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard, II, 1984-1998*, ed. Cahiers du cinéma, Paris, pp. 294-299.

13 D. Dottorini, 2006. “Che cosa resta della storia (del cinema)”, pp. 233-244, in G. Tortora (a cura di), *Semantica delle rovine*, Manifestolibri, Roma, p. 235.

14 D. Dottorini, 2006. “Che cosa resta della storia (del cinema)”, *op. cit.*, p. 236-237.

15 D. Dottorini, 2006. *Ibidem*, p. 235.

9 Con questa espressione si fa riferimento a: G. Didi-Huberman, “Montage des ruines. Conversation avec Georges Didi-Huberman”, in *Simulacres*, «Ruines I», n° 5, settembre-dicembre 2001, pp. 8-17. Cfr. F. Coppelino, 2017. *Ruins between Film and Architecture*, in G.T. Papanikos (ed.), *Book: 7th Annual International Conference on Architecture 3-6 July 2017*, Athens Institute for Education and Research, Athens, Greece.

10 *Mise en abyme*: termine francese che indica la “messa in abisso”, è un'espressione usata per indicare un espediente narratologico che prevede la reduplicazione di una sequenza di eventi o la collocazione di una sequenza esemplare che condensi in sé il significato ultimo della vicenda in cui è collocata e a cui rassomiglia. “Una storia nella storia” che, di volta in volta, si apre in ulteriori storie. In questa ottica, qui è immaginata una “messa in abisso” della rovina che viene esplorata attraverso l'occhio filmico.

11 M. Bertozzi, 2012. *Recycled cinema. Immagini perdute. Visioni ritrovate*, Marsilio, Venezia, p.16.



J-L. Godard, *Histoire(s) du cinéma*, 1988-1998

Si tratta di un'operazione simile alle pratiche di riuso degli "spolia" in architettura. Ogni frammento è selezionato e rimontato, percepito ora nel suo nuovo rapporto con gli altri elementi. Ogni percezione chiara e univoca è bandita, il flusso è continuo, il ritmo è incalzante<sup>16</sup>.

Le immagini e le parole sono ripensate da Godard come parte integrante di una memoria che si scopre attiva costruttrice di storie, meccanismo attraverso cui il cinema si pone come forma privilegiata del "vedere". Il flusso di immagini e testi si costituisce come continuo e molteplice collegamento di tracce, come montaggio mai definito una volta per tutte, ma al contrario costitutivamente aperto a nuove narrazioni e manipolazioni.

La tecnica fondamentale con cui è assemblato questo film è "la sovrapposizione, vale a dire che ci sono documenti visuali e testuali sconnessi, disposti come se fossero sedimenti e che danno all'inquadratura la sua complessità e profondità"<sup>17</sup>. La sovrimpressionazione implica un'enorme complessità nella fruizione, l'impossibilità di seguire tutto ciò che l'immagine contemporaneamente presenta<sup>18</sup>.

Oltre alla sovrimpressionazione, l'utilizzo di altre tecniche quali l'accostamento, l'anacronismo, le analogie e le distanze, la decontestualizzazione, la ripetizione mette in luce una tipologia di montaggio discontinuo e, soprattutto, produttivo, il quale consiste nell'accostamento o giustapposizione di immagini diverse al fine di attuare una relazione tra loro analogica o associativa e di conseguenza iscrivere un tema o un messaggio. Questo tipo di montaggio è fortemente evocativo, giacché si compone di una stratificazione di sensi, di citazioni e di memorie.

Con le sue *Histoire(s) du cinéma*, Godard mostra come tutto il cinema prodotto sia

manipolabile e oggetto di rinnovate messe in forma. Tutta la storia del cinema è un serbatoio, uno sterminato archivio dal quale partire per re-inventare processi metaforici, riflessioni ritmo-figurative. Come se, attraverso un misfatto poetico, si potesse riattivare un "cristallo di tempo"<sup>19</sup> e di memoria, mescolando la moltitudine di immagini nella promessa di una nuova scrittura filmica.

La pellicola in questo caso si configura come uno *strato* da sovrapporre o accostare ad altri strati, dando vita ad una accumulazione di sensi, vecchi e nuovi, che coesistono nel tempo del film stesso. Il cinema è letto come contenitore-archivio di rovine, come un museo della memoria, da cui attingere e con cui costruire nuove narrazioni, scomponendo e ricomponendo trame narrative preesistenti.

*Il cinema come "parco" archeologico*

"Lasciare alla "rovina" così com'è il nostro sguardo melanconico, stregato da un destino di dissoluzione (il caso del film ritrovato e mostrato, senza alcun intervento) o cercare di "salvarla" con un restauro che tutela ma congela, elimina la patina del tempo ma ospedalizza il (film) monumento? O ancora inglobare la rovina in una sorta di giardino d'inverno arricchito di piante rampicanti e frequentato da una consapevole mondanità culturale (analogia ricca che conduce all'intervento di riciclo barocco in un nuovo film che fiorisce all'apporto di frammenti molteplici)? Oppure, per finire, smontare la rovina mattone su mattone per riciclarne i pezzi in un'architettura completamente diversa?"<sup>20</sup>.

Con queste parole Bursi e Venturini aprono il loro saggio sulle possibilità di recupero delle *pellicole in rovina*. In questo caso, le analogie tra la rovina architettonica e la pellicola cinematografica "rovinata" sono evidenti, riferite alla materialità e capaci di investire tempi diversi: un tempo passato, della progressiva distruzione della materia e un tempo futuro, del quale si immagina il divenire.

Si tratta qui di un cinema inteso come immenso "parco archeologico". Come scrive André Habib, le rovine cinematografiche acquistano un "potere evocativo che ha (spesso) poco a che fare con il loro stato reale o la loro qualità plastica (sono anonime, ridondanti tematicamente, a volte tecnicamente deboli), ma che piuttosto deriva dalla loro singolarità come frammento, traccia, testimonianza sopravvissuta, che viene da lontano"<sup>21</sup>. Si viene in tal modo a configurare un cinema "nuovo" che parte dai resti "materiali" del suo passato.

In questo senso, sembra necessario richiamare la fondamentale distinzione all'interno delle pratiche di "riuso" di modelli culturali, così come descritta da Salvatore Settis, il quale parla di riuso *in re* (in spirito) intertestuale e riuso *in se* (materiale)<sup>22</sup>. Il riuso *in re* è inteso, sin dai Greci al XIX secolo, come la più nota forma di trasmissione culturale, quella per cui, ad esempio, l'Orlando furioso è una ripresa

19 Espressione utilizzata da G. Deleuze in *L'immagine-tempo. Cinema 2*, Einaudi, Torino 2017. [ed. originale G. Deleuze, 1985. *L'image-temps. Cinéma 2*, Les Éditions de Minuit, Paris].

20 G. Bursi e S. Venturini, 2011. *Quel che brucia (non) ritorna. Lost and Found Films*, Udine, Campanotto, pp. 11-16.

21 A. Habib, 2010. *L'attrait de la ruine*, Yellow and Now, Bruxelles, p. 25: "puissance d'évocations qui a (souvent) peu à voir avec leur mérite réel, or leur qualité plastique (il sont anonymes, thématiquement redondants, parfois techniquement faibles), mais la doit plutôt à leur singularité en tant que fragment survivant, trace, témoignage, lointain".

22 cfr. S. Settis, 2004. *Remplois. Usage et connaissance de l'Antique au Moyen Age*, Paris, Macula.

dei temi cavallereschi, mentre con riuso *in se*, si intende quello che avviene, ad esempio, ad un capitello classico che è usato come “mattoncino” per edificare una basilica cristiana. Il primo, dunque, attiene ad un riciclo di *temi e motivi* che per certi versi si potrebbe associare al *remake* cinematografico; il secondo attiene invece al *riuso materiale* della cosa stessa o della stessa tipologia di cose<sup>23</sup>. Nel *found footage* il riuso *in se* retroagisce e cambia il senso del riuso *in re*.

Marco Bertozzi<sup>24</sup> nel suo *Recycled cinema. Immagini perdute. Visioni ritrovate* (2012), testo che ha suscitato non poche curiosità nella disciplina architettonica, illustra, attraverso un processo metaforico che vede, di volta in volta, il cinema come sito, resto, scavo, cantiere, catalogo, atlante, come l’arte di recuperare e di ri-assemblare immagini emerge, in realtà, come una storia di lungo respiro<sup>25</sup>.

Si tratta di riutilizzare i *resti* stessi del cinema come elementi di una storia di molteplici sguardi, dando vita a vere e proprie pratiche di riuso nel cinema, pratiche sempre più crescenti nel cinema contemporaneo. La differenza rispetto al primo approccio di cui si è parlato - che vedeva il cinema come archivio di memorie - è che, in questo caso, si tratta di agire su vere e proprie pellicole rovinate e di manipolarne i resti, si tratta di operare un riuso *in se*.

Queste pellicole sono guardate come: “un campo iconografico da rivisitare: non si tratta di definire una alternativa “certa” a quelle immagini ma tutto diventa “metraggio ritrovato” di uno sterminato potenziale iconografico”<sup>26</sup>. Si legge una “apertura” nelle immagini filmiche originarie delle quali si opera un riposizionamento semantico capace di suscitare nuove interpretazioni.

Marco Bertozzi fa risalire questa pratica al cosiddetto *found footage* film, un filone che designa le modalità di recupero della pellicola rovinata. Il termine “*found footage*” letteralmente significa “metraggio ritrovato”, dove “metraggio” sta per pellicola cinematografica, o parte di essa, e “trovato” indica una vasta gamma di occasioni di recupero, da film emersi per caso a film volutamente cercati per essere manipolati<sup>27</sup>. Tali pratiche si basano su di un immaginario della rovina filmica, della pellicola consunta rigata, degradata, in cui il processo di restauro non consiste più nel recupero funzionale della visibilità quanto della messa in luce dell’indecifrabilità dell’immagine; nel gesto/gusto per l’incompiuto, per il frammentario<sup>28</sup>.

L’utilizzo di frammenti filmici inseriti in un nuovo contesto attraverso la postproduzione genera altri significati: montare sequenze create decenni prima produce “naturalmente” un’opera diversa.

A tal proposito, Michele Canosa illustrando le modalità di recupero messe in atto dal *found footage film* indica alcune possibili “intromissioni filmiche”: dal congelamento alla moltiplicazione dell’inquadratura, dall’ingrandimento di un dettaglio all’inserimento di marcatori, dalla sovrascrittura di un *time code* all’inserimento di



A. Grifi, G. Baruchello, *La verifica incerta*, 1964

un’immagine su altre immagini<sup>29</sup>. Inoltre, William C. Wees, autore di uno dei testi fondativi dal *found footage*, individua e definisce tre domini del montaggio tipici del *found footage: compilation*, in cui il film non giunge a sfidare la natura realista delle immagini riutilizzate; *appropriation*, che produce generalmente simulacri figli della cultura postmodernista; *collage/montage*, che costituisce l’unico tipo di montaggio volto ad illuminare un’attitudine critica<sup>30</sup>, che è quello di maggiore interesse in questa sede.

Seguendo quest’ultima direzione, i cosiddetti *archeologi del cinema*, come ad esempio Delpout, Morrison, Ricci Lucchi & Gianikian, partono dalla rivisitazione dei film antichi verso paradigmi a venire, attratti dalla ridefinizione dei processi narrativi, dalla capitolazione di alcuni modelli semiotici, dall’allargamento dei territori estetici<sup>31</sup>. L’obiettivo di questi registi è di mettere in ordine i frammenti ritrovati attraverso raccordi inusitati, decomposizioni e ricomposizioni del quadro, *rallenty* o accelerazioni del flusso filmico, reiterazioni, sottrazioni, abrasioni, colorazioni delle immagini.

Un esempio è costituito dal film intitolato *Verifica incerta* (1964) che nasce dall’incontro tra Gianfranco Baruchello, artista contemporaneo e Alberto Grifi, filmmaker sperimentale.

Venuti in possesso di una serie di pellicole in positivo, tutte appartenenti alla produzione media hollywoodiana e pronte al macero per il cattivo stato in cui erano ridotte, i due autori acquistano il materiale e iniziano un lungo lavoro di smontaggio e rimontaggio in postproduzione, da cui emerge *Verifica incerta*<sup>32</sup>. L’innovazione che opera il film consiste nel fatto che lo spettatore si (ri)trovi di fronte a immagini

29 M. Canosa, 2011. *L’arte di editare i film: propositi*, in G. Bursi e S. Venturini, *Quel che brucia (non) ritorna. Lost and Found Films*, Udine, Campanotto, pp. 29-30.

30 W. C. Wees, 1993. *Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Film*, New York, Anthology Film Archives, p. 47.

31 M. Bertozzi, 2012. *Ibidem*, pp. 24-26.

32 “la *Verifica* è un film fatto di spezzoni di pellicola già esistente; non possiede una sceneggiatura. Questo film articola il problema del tempo e del movimento con quello dell’immagine secondo un sistema che non è interno alle scene, ma esterno, ovvero, è il procedimento stesso di selezione, scarto, ricomposizione del film che si fonda su una particolare concezione di tempo: come ritmo, come interruzione e ripresa, come attesa, come distanza, in quanto le immagini/fotogrammi della verifica sono immagini già fatte e quindi, prelevandole e riproponendole in un diverso ordine e montaggio, prendono le distanze da ciò che erano e da ciò che significavano per assumere altro senso e altro significato [...] Nella *Verifica* il tempo è ritmo, dispositivo che spezza la linearità della narrazione, del senso, dell’attesa che arriva a un esito, mettendo fuori gioco la stessa dimensione spaziale dell’immagine, la sua fisionomia, riassorbe in un vorticoso giustapporsi che non lasciava spazio alla singola riconoscibilità”. In: C. Subrizi, 2004. *Verifica incerta. L’arte oltre i confini del cinema*, DeriveApprodi, Roma, p. 26.

23 M. Bertozzi, 2012. *Recycled cinema. op. cit.*, p. 18.

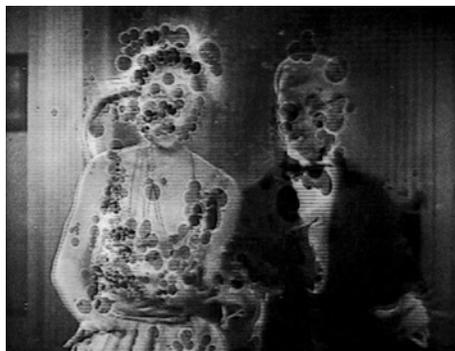
24 Marco Bertozzi è docente di Cinema Fotografia e televisione presso il Dipartimento di Culture del progetto dell’Università IUAV di Venezia.

25 “Il saccheggio di forme preesistenti aveva smantellato l’idea di opera “immutabile” sin dal ludico banditismo iconico inaugurato da Picasso, Apollinaire, Duchamp e proseguito da movimenti come Dada. Anche nell’idea del trovato e mostrato. I surrealisti adoravano certe immagini “documentarie” ma non per il loro contenuto informativo [...] piuttosto quelle capaci di ingenerare enigmi visivi e suscitare interrogazioni inusuali”. In: M. Bertozzi, 2012. *Ibidem*, p. 17.

26 M. Bertozzi, 2012. *Ibidem*, p.10.

27 M. Bertozzi, 2012. *Recycled cinema, op. cit.*, p. 13.

28 cfr. A. Habib, 2010. *L’attrait de la ruine*, Yellow and Now, Bruxelles.



B. Morrison, *Light is calling*, 2003

potenzialmente già viste, ma ri-concenate secondo criteri che fuoriescono dalle pratiche e dalle teorie canoniche del montaggio.

Altri due esempi molto interessanti sono costituiti da due film di Bill Morrison: *Decasia. A Symphony of Decay* (2000) e *Light is calling* (2003). Il primo parte dall'idea di mostrare l'atto morente del fotogramma per costruire una "sinfonia decadente": una *Decasia* (decadenza-fantasia-nostalgia) capace di informare un serrato dialogo tra le immagini del mondo e il logorato supporto che le veicola<sup>33</sup>.

In *Decasia* Morrison recupera delle sequenze filmiche in avanzato stato di decomposizione e conferisce alla "perdita figurativa" nuovi valori estetici. L'obiettivo è di far emergere l'*abbandono della materia* come strategia di recupero, attraverso un campionario di graffi, velature, distorsioni ed esplosioni.

*Light is calling* è realizzato da Morrison qualche anno dopo *Decasia* e in esso il cineasta manipola e trasforma il film muto *The Bells* del 1926 (dal quale aveva già ottenuto un altro film *The Mesmerist* del 2001) in una meditazione onirica su incontri casuali. Per realizzare questo film, ogni fotogramma del film originale è stato moltiplicato per quattro volte attraverso una stampante ottica. Ogni serie di quattro *frame* è stata quindi sovrapposta ai primi due *frame* della serie successiva e così via. Questo produce un effetto *rallenty* e di dissolvenza continua che contribuisce a quel sentimento spettrale su cui poggia l'efficacia visiva del film. L'obiettivo in questo caso è di rallentare lo scorrere delle immagini del vecchio film per mettere in luce gli effetti generati dalla decomposizione dell'emulsione di nitrato.

Attraverso i due film, Morrison delinea un'*archeologia del visivo* slegata dal concetto di narrazione o di funzionalità documentaria: un cinema degli errori, delle imperfezioni, delle possibilità, della bellezza "diversa"; un cinema dell'assemblaggio di frammenti preesistenti.

La *mise en abîme*, ossia la messa in abisso, del cinema e del suo meccanismo ne

<sup>33</sup> Si veda l'intervista a Bill Morrison, [www.cineteca-delfriuli.org](http://www.cineteca-delfriuli.org).



C. Bene, *Nostra Signora dei Turchi*, 1968

svela la valenza costruttiva. Il film in questo caso si presenta come *resto* riusato e reimmesso in nuove dinamiche, senza intenzioni narrative: è mostrato così com'è e, allo stesso tempo, utilizzando quelli che Agamben definisce i trascendentali del cinema - l'arresto e la ripetizione - risulta concatenato in nuovi flussi di senso.

#### *Il cinema come artificio*

Un'ultima direzione strategica del cinema come campo di rovine che sembra interessante esaminare è quella che vede il cinema come artificio, in cui il termine "artificio" indica un "espediente diretto a ottenere effetti estranei o non consentiti dall'ordine naturale o dall'aspetto immediato delle cose"<sup>34</sup>. Il cinema, in realtà, è esso stesso uno degli "artifici" per eccellenza, proprio in quanto mira a costruire immaginari plurali e a manipolare e modificare la percezione della dimensione spazio-temporale.

Nel voler esaminare il cinema come artificio, da un lato è possibile fare riferimento a quelle esperienze che si basano sull'alterazione della pellicola, dall'altro è possibile tenere in considerazione il cinema digitale e le sue innovazioni tecniche.

Nel primo caso, oltre ai noti "artifici" di cui Dizga Vertov si è servito costantemente nel suo lavoro, un'esperienza esemplificativa è costituita dall'opera di Carmelo Bene e dalle sue sperimentazioni attraverso la pellicola dipinta e la pellicola "martoriata". Bene si è sempre definito come un *artefice* del cinema, o meglio come colui "che crea artifici". Nei suoi film, egli compone ogni singola immagine con particolare attenzione, attribuendo alla persino "parola detta" uno specifico atteggiamento del colore, una sfumatura, una atmosfera definita, una precisa scena architettonica.

In *Nostra Signora dei Turchi*: "l'apertura del film è sul Palazzo Moresco, descritto con immagini sovraesposte, solarizzate, fluttuanti, quasi liquide, come fossero riflessi di un'ottica bagnata. [...] Tutto è colore, luce e movimento"<sup>35</sup>. I mezzi per ridise-

<sup>34</sup> cfr. Vocabolario Treccani, <http://www.treccani.it/vocabolario/artificio/>

<sup>35</sup> P. Boioli, 2011. *Carmelo Bene. Il cinema della dépense*, Edizioni Falsopiano, Alessandria, p. 127.



Fratelli Wachowski, *Matrix*, 1999-2003  
P. Weir, *The Truman show*, 1998

36 P. Boioli, 2011. *op. cit.*, p. 105.

37 P. Boioli, 2011. *op. cit.*, p. 150.

38 P. Boioli, 2011. *op. cit.*, p. 25.

39 P. Boioli, 2011. *op. cit.*, p. 60.

40 cfr. F. Casetti, 2005. *L'occhio del Novecento. Cinema esperienza, modernità*, Bompiani, Milano.

gnare la realtà, nel caso di *Nostra Signora dei Turchi*, sono attribuibili a dei semplici “trucchi”: “fondi di bicchiere, vetri e gelatine colorate posti davanti all’obiettivo o ai proiettori”. Il risultato secondo le parole di Carmelo Bene è “un melodramma, ma non per il canto degli orecchi, per il canto degli occhi”<sup>36</sup>.

Un principio che caratterizza il film è il rifiuto della trama. *Nostra Signora dei Turchi* non segue un comune schema narrativo: tutto il film si mostra come una concatenazione di scene indipendenti tra loro. Il montaggio di Bene è “cadenzato secondo un ritmo rapidissimo, che spezza i movimenti interrompendone la continuità: viene abbreviata la distanza temporale nel tentativo di cogliere una compresenza spaziale di atti diversi”<sup>37</sup>. Questo metodo di riscrittura comporta conseguenze frammentarie e uso di citazioni, allineabili con le pratiche di recupero e assemblaggio di elementi eterogenei che sarà propria di tutti gli anni '80 e che si riallaccia alle pratiche contemporanee di *found footage* di cui si è parlato.

Bene nei suoi film rinvia il senso al depensamento e adopera l’inazione come tecnica<sup>38</sup>. L’inazione è una tecnica intesa come ripetizione, come metodo additivo, che implica dinamismo e discontinuità del punto di vista. La pellicola è martoriata, tagliata e bruciata, come una parodia del ricordo: “sotto forma di digressione, vengono ripescate immagini di ricordi [...] Lo scorrere dei fotogrammi è sfregiato da graffi, strappi, bruciature e tagli: la pellicola è stata calpestata e martoriata”<sup>39</sup>. La pellicola viene postprodotta a tal punto da rendere quasi inutili le riprese. Molte inquadrature sono talmente brevi o insertate di fotogrammi colorati da essere appena percepibili.

Bene lavora a tal punto al montaggio da rendere questi film davvero vicini all’animazione, in quanto si compongono di una serie di infinite inquadrature o comunque di inquadrature non numerabili talmente risultano fitte.

Si può affermare che Bene anticipi di vent’anni la tecnica del *videoclip*, o meglio anticipi il linguaggio video attuato dal cinema digitale. Tuttavia, occorre precisare che questi espedienti per Bene, non sono trovate formali, ma hanno il preciso scopo di ribadire l’artificialità del girato, decostruita e ricostruita in montaggio.

Seguendo questa scia, alcuni orientamenti del cinema contemporaneo si basano sulla consapevolezza dell’artificio, sulla messa in evidenza dei meccanismi di finzione, sull’intreccio complesso, sulla molteplicità dei livelli di senso, sulla contaminazione dei generi. Le innovazioni tecniche legate al digitale hanno in un certo senso mutato la “natura” del cinema, o meglio hanno enucleato ed estremizzato il carattere “virtuale” che è insito nel dispositivo cinematografico.

Le immagini digitali non attestano più la reale esistenza di un referente che è stato filmato, ma determinano una “seconda realtà” senza più modello: tutto diviene “postproduzione”<sup>40</sup>.

In pratica, il cinema di oggi le immagini può anche inventarle. Le immagini digitali computerizzate disancorano i corpi, gli ambienti, le scenografie, i paesaggi dal riferimento al mondo esistente, al cosiddetto profilmico. La tecnologia digitale, con una gamma di soluzioni visive prima impensabili, viene tematizzata per la simulazione di mondi paralleli nelle costruzioni narrative di film postmoderni, come ad esempio la saga di *Matrix* (1999-2003) dei fratelli Wachowski o *The Truman show* (1998) di Peter Weir.

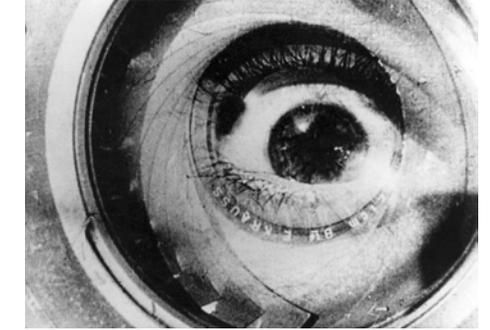
Ricorre in questo tipo di cinema l’uso degli effetti speciali, delle immagini di sintesi tese alla defigurazione e allo sganciamento dalla prevedibilità diegetica.

Questa linea di ricerca trova la sua origine alle fine del Novecento, nella capacità di autori come Steven Spielberg, Francis Ford Coppola, George Lucas di indirizzare la potenza “fantastica” del cinema classico e il metalinguaggio del cinema moderno verso la realizzazione di un nuovo immaginario in grado di sfruttare tutte le possibilità espressive offerte dalle nuove tecnologie. Da qui procede la rifondazione delle categorie filmiche di spazialità, temporalità, identità dei personaggi, ripensate in questo continuo spingersi fino al limite estremo del visibile, con una: “ridefinizione dello statuto dell’immagine filmica che va nella direzione dell’ibridazione”<sup>41</sup>. La strada della tecnologia digitale apre il cinema ad una sperimentazione linguistica inusuale e ipertestuale. Si tratta di una materia filmica nuova che arriva quasi a smaterializzarsi in quelle esperienze contemporanee che operano la trasposizione dell’esperienza filmica ai luoghi dell’arte, allargando l’uso del supporto filmico a un’esplorazione della percettività, del linguaggio, di tutto l’orizzonte sensoriale pertinente all’immagine audiovisiva. Gli artisti costruiscono dispositivi, scene, ambienti dove sono proiettati e dislocati spezzoni filmici e tali spazi sono destinati a essere percorsi fisicamente dallo spettatore, che è sollecitato ad una fruizione sensoriale complessa<sup>42</sup>.

Attraverso quest’ultima accezione del cinema inteso come artificio, l’utilizzo di innesti, di addizioni e appunto di “artifici” altera completamente il supporto, che viene vistosamente *postprodotto* e manipolato, dando vita a narrazioni ibride, immaginari quasi utopici e ad alterazioni spazio-temporali.

Gli esempi filmici presi in esame hanno illustrato tre diverse modalità di intendere il “cinema di rovine”, ossia come archivio di memorie, come “parco” archeologico e come artificio e hanno messo in evidenza la rilevanza, in tutti e tre i casi, della fase della “postproduzione” filmica. Nel cinema inteso come *montage di rovine* la postproduzione diviene dunque una questione centrale.

“Postproduzione” - termine afferente al linguaggio filmico - indica quel complesso di operazioni che si riferiscono all’insieme dei *processi di frammentazione e ricomposizione* riguardanti il materiale di registrazione<sup>43</sup>. Con tale termine si identifica, quindi,



D. Vertov, *Man with a movie camera*, 1929

41 cfr. B. Fornara, 2001. *Geografia del cinema. Viaggi nella messinscena*. Holden Maps, Milano.

42 “Un tipo di cinema totale e sintetico, una realtà espansa che crea un *continuum* spazio-temporale, in cui materiali eterogenei si combinano in un’unica visione, capace di produrre la percezione armonica di impulsi diversi”. In: G. Bruno, 2009. *Pubbliche intimità. Architettura e arti visive*, Mondadori, Milano.

43 cfr. G. Patricola, 2015. *Linguaggio e tecniche espressive del Cinema e del Video*, Edizioni Gipat, 2<sup>a</sup> edizione; D. Cassani, 2013. *Manuale tecnico del montaggio. Tecnica dell’editing nella comunicazione cinematografica audiovisiva*, Utet Università, Novara; B. Fornara, 2001. *Geografia del cinema. Viaggi nella messinscena*, Scuola Holden, Milano. Il termine “postproduzione” qui esaminato si riferisce esclusivamente alla postproduzione di derivazione filmica e non considera altri tipi di postproduzione (es. fotografica, video, musicale, ecc.).



El Greco, *Veduta di Toledo*, 1608-14

la fase cinematografica in cui il regista mette in campo quell'insieme di procedure tecniche che "costruiscono" materialmente il film, articolando la narrazione e trasformando i frammenti di visuale, ripresi dalla videocamera, in scene e sequenze montate in funzione di un significato.

"Postproduzione" si differenzia dal termine "*mise en scène*"<sup>44</sup>, con il quale nel cinema si è soliti indicare la fase di lavorazione, ossia la fase in cui il film viene girato. *Mise en scène* si riferisce a tutto ciò che appare davanti alla telecamera e alla sua disposizione: riprese, scenografia, oggetti di scena, posizionamento attori, costumi e luci. Mettere in scena significa "costruire il *profilmico*"<sup>45</sup> e determinare uno spazio simbolico"<sup>46</sup>. Postprodurre significa, invece, organizzare un materiale "*filmico*"<sup>47</sup> decostruito, che necessita di essere articolato e ricomposto per dar luogo all' "unità" del film. Postprodurre significa, dunque, scegliere lo sguardo, articolare la narrazione; ricomporre frammenti, scene e sequenze; manipolare la dimensione spazio-temporale. A questo punto, sembrano dunque chiare le relazioni che possono essere prese in considerazione tra la pratica della postproduzione filmica e il progetto di architettura che reinterpreta la rovina. Relazioni che intrecciano le operazioni che effettua il regista quando decostruisce e ricomponi i frammenti visivi secondo una precisa volontà narrativa e le operazioni del progettista che riconfigura le parti smembrate della rovina. In entrambi i casi sono infatti operate una serie di azioni che riguardano prevalentemente la frammentazione, la ricomposizione e la manipolazione dei pezzi.

### Il cinema come strumento progettuale

In realtà, com'è noto, il cinema ha sempre costituito, sin dalla sua nascita, uno strumento largamente utilizzato nell'ambito dell'architettura<sup>48</sup>.

Che esista un legame tra le due discipline è infatti dimostrato da tutti gli architetti che, dal Movimento moderno in poi si sono serviti di esso, da un lato come strumento di conoscenza e interpretazione, dall'altro come strumento per il progetto. L'esempio più eclatante, come si vedrà è costituito da Le Corbusier<sup>49</sup>, ma anche da Wright, Superstudio, Eames, Bruno Munari, Bernard Tschumi, Rem Koolhaas, Steven Holl, giusto per citarne alcuni<sup>50</sup>. "Il cinema è stato oggetto di imitazione da parte di quelle arti più statiche che producono effetti o tecniche di movimento e inter-penetrazione spazio temporale [...] hanno tutte cercato di riprodurre il movimento e il crollo del tempo nello spazio; e il montaggio o il suo equivalente, ha suscitato interesse in tutte le arti"<sup>51</sup>.

Molti architetti, sia storicamente che nel presente, hanno individuato il potenziale del cinema e dell'*immagine in movimento* come strumento di conoscenza e di ricerca per l'indagine dell'architettura; per esplorare e rappresentare le qualità dello spazio, determinando consolidate relazioni tra progetto architettonico e iconografia cinematografica e assegnando un ruolo di rilievo al cinema nella ricerca architettonica e urbana. Più di ogni altra cosa, cinema e architettura sono accomunati da analoghe prassi della percezione dello spazio: entrambi devono essere "percorsi" per diventare leggibili.

Anthony Vidler sottolinea come, sin dall'inizio del Novecento, "l'architettura del film abbia funzionato come un laboratorio per l'esplorazione del mondo costruito dall'architettura"<sup>52</sup>. Così come secondo Vincenzo Trione, il cinema costituisce, oggi, il *medium* moderno per eccellenza, dispositivo che aiuta l'architettura a "visualizzare" la città contemporanea, oltre che luogo delle più sfrenate sperimentazioni, della manipolazione della spazio-temporalità della città.

Giulio Carlo Argan aggiunge che "il cinema non è puro e semplice sistema di conoscenza, ma sistema significativo di nuova istituzione: tra le tecniche artistiche è la più strutturante"<sup>53</sup>.

Il diffuso utilizzo delle tecniche cinematografiche nel progetto di architettura, a partire dalla Modernità, sembra riconducibile a due principali fattori. Un primo fattore, secondo il filo teorico tracciato da Hans Sedlmayr, Vincent Scully, Manfredo Tafuri ed altri<sup>54</sup>, è costituito dalla "crisi dello spazio classico" e dall'avvento dello spazio moderno, che ha implicato una sorta di "esplosione"<sup>55</sup> dello spazio, anticipata nei disegni di Giovanni Battista Piranesi, segni premonitori della nuova realtà dinamica e frammentata. In questa nuova realtà, l'architettura è indagata

48 "Pur avendo il rapporto tra progetto e storia subito multiformi modificazioni e interpretazioni nel corso del tempo, sembra che proprio il tema del montaggio venga continuamente reiterato come strumento di progetto, quindi di ricerca e conoscenza, fin dalle radici in cui affonda la Modernità". In: G. Morpurgo, 2018. "Per un'archeologia della narrazione in architettura", in V. Gregotti, *I racconti del progetto*, Skira, Milano, p. 153.

49 Si pensi ai rapporti tra Le Corbusier e Eizenstein, alle loro interpretazioni dell'Acropoli di Atene e alla *promenade architecturale*.

50 A tal proposito si veda V. Trione, 2014. *Il cinema degli architetti*, IULM, Milano e V. Trione, 2014. *Effetto città. Arte, cinema, modernità*, RCS Libri S.p.A, Milano.

51 A. Vidler, 2009. *La deformazione dello spazio. Arte, architettura e disagio nella cultura moderna*, Postmedia, Milano, pp. 83-84. [ed. originale: A. Vidler, 2000. *Warped Space. Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture*, Massachusetts Institute of Technology]

52 A. Vidler, 2009. *La deformazione dello spazio, op. cit.*, p. 83.

53 G. C. Argan in: V. Trione, 2014. *Il cinema degli architetti, op. cit.*, p. 32.

54 Si vedano i testi di: H. Sedlmayr, *La perdita del centro*, Borla, Torino 1967; V. Scully, *Architettura moderna*, Jaca Book, Milano 1985; M. Tafuri, *La sfera e il labirinto. Avanguardie e architettura da Piranesi agli anni '70*, Einaudi, Torino 1980.

55 Si fa riferimento ad un passaggio di Vincent Scully: "ultimo atto di un processo che era iniziato molto tempo prima, con il collasso - o meglio l'esplosione - del mondo barocco. Questa crisi era già manifesta prima del 1750, quando apparvero le famose incisioni delle Carceri di Giovanni Battista Piranesi: tristemente profetiche nel loro titolo, queste incisioni furono profetiche anche per le forme architettoniche che prefiguravano. [...] In questi ambienti non si trova più traccia dell'antica tradizione umanistica, con i suoi valori fissi, e con la sua fede nell'uomo. Siamo all'inizio della civiltà di massa; e siamo ai primi passi della storia contemporanea, con i suoi insiemi sconfinati e i suoi grandi numeri; con le continuità vorticose e frenetiche dei suoi spazi indefiniti", in V. Scully, *Architettura moderna, op. cit.*, p. 26.

44 Termine perlopiù associato al teatro, volto a indicare il complesso delle attività con cui si allestisce un lavoro teatrale, e quindi il processo per cui, dal testo scritto, l'opera dell'autore è portata a vivere sul palcoscenico (cfr. Treccani). Nel cinema indica "l'organizzazione dell'azione e della recitazione entro una determinata scenografia" (cfr. nota lessicale in: S. M. Eizenstein, *Lezioni di regia*, P. Gobetti (ed.), Piccola Biblioteca Einaudi, Torino 2000, p. 215).

45 Con questo termine, coniato da Étienne Souriau (1951), s'intende "tutto quello che sta davanti alla cinepresa pronto per essere filmato: oggetti, volti, corpi, spazi interni ed esterni, prima della loro elaborazione cinematografica".

46 D. Persico, 2016. *Decostruire lo sguardo, op. cit.*, p. 68.

47 "Tutto ciò che appartiene propriamente al film; ci riferiamo al filmico quando si parla del tipo di montaggio, dei movimenti di macchina e della messa in quadro".



A. Watteau, *Pellegrinaggio a Citera*, 1717

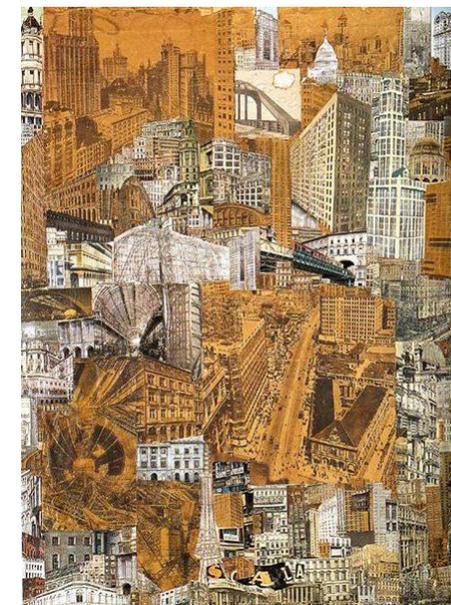
tramite un processo di osservazione strutturato nel tempo e l'idea del movimento ha assunto il ruolo di riferimento compositivo, in quanto fondamentale sistema di comprensione dello spazio disarticolato in frammenti. Un secondo fattore è attribuibile all'inevitabile influenza dei mezzi della tecnica (e dell'informatica) sul progetto di architettura, non come semplici strumenti di riproduzione o rappresentazione, ma in un rapporto di mutuo scambio di principi creativi e processuali<sup>56</sup>. Dall'interpretazione dell'Acropoli di Atene da parte di Auguste Choisy, alla *promenade architecturale* di Le Corbusier e alla *Image of the City* di Kevin Lynch, dai *Passages* di Walter Benjamin alla teoria del *montage* di Sergej Ejzenstejn, dai *Townscapes* di Gordon Cullen ai *Manhattan Transcripts* di Bernard Tschumi è possibile individuare pratiche e teorie progettuali legate al processo di frammentazione e successiva riunificazione dello spazio esplosivo, trasponendo le tecniche cinematografiche nel mondo dell'architettura.

Una prima pratica progettuale legata al processo di decostruzione e ricomposizione dello spazio, a cui si è fatto cenno a proposito delle interpretazioni dell'Acropoli di Atene, è quella legata al principio del *pittoresco*<sup>57</sup>, termine in realtà connesso a diversi contesti territoriali e disciplinari<sup>58</sup>. In architettura il *pittoresco* è inteso come "uno strumento di articolazione di frammenti temporali e spaziali all'interno di una

stessa unità di rappresentazione", in cui "il soggetto coglie l'immagine totale solo a partire da una ricomposizione per stadi dei singoli frammenti"<sup>59</sup>. L'alternanza tra frammento e unità, tra apertura interpretativa e visione precostituita costituisce la potenzialità del *pittoresco*, che, come sostiene William Burgh<sup>60</sup>, è caratterizzato prevalentemente da due qualità base: la varietà e il percorso. Il *pittoresco* presuppone, dunque, una composizione sequenziale, determinata da una precisa trama di relazioni che tiene insieme diversi elementi nello spazio, riproponendo quella essenza di *mise en scène* che è tipica dei giardini pittoreschi. Esso può essere individuato come "una forma di proto-montaggio che esige che sia il soggetto stesso a muoversi nello scenario [...] secondo un percorso prestabilito, così da dare atto alla sequenza costruita, tra le varie inquadrature, nei tempi dati dalle dimensioni spaziali"<sup>61</sup>. Il percorso scandisce la varietà mentre compone l'unità: la serie di frammenti viene organizzata secondo uno schema visuale.

Il *pittoresco*, nella sua trasposizione architettonica, fa dunque riferimento ad una serie di viste - e di punti di vista - paragonabili alle sequenze cinematografiche proprio a partire dall'idea implicita di senso cinematografico che esse racchiudono<sup>62</sup>. Il *movimento in sequenza* lungo un percorso costituisce il cardine di progettazione del sistema pittoresco in architettura, in quanto metodo che consente un processo di elaborazione mentale per stadi e una interpretazione basata sulla possibilità di ri-assemblare le singole viste mantenendo intatta l'idea di unità nella varietà. Tuttavia, l'interpretazione dello spazio associata al percorso pittoresco è prettamente *visuale*. Questo aspetto dipende fortemente dalla sua originaria natura di schema pittorico, legato al mondo di superficie della tela e, per quanto trasposto nella realtà tridimensionale, resta ancorato ad un'idea di inquadratura dello spazio. Esso è legato ad una dinamicità indotta e l'esperienza spaziale prodotta è una distribuzione di immagini in sequenza.

Come si è detto, secondo alcuni studi, è immediato il riferimento all'architettura greca che, con la sua capacità di radunare paesaggi, ha approfonditamente indagato tale principio. Infatti, il principio del "pittoresco greco", indagato da Auguste Choisy e poi, in seguito, da Constantinos Apostolou Doxiadis<sup>63</sup> attraverso i loro studi sulla conformazione del sito dell'Acropoli di Atene, è stato individuato come una tecnica che aiuta a discretizzare il lavoro sull'estetica della percezione. Tale percezione "dinamica", delineata dai percorsi, consiste nell'individuazione di una sequenza di punti connotati dalla selezione dei quadri visuali più significativi e presuppone una dialettica tra la valenza narrativa dei percorsi e le architetture che costituiscono le "vedute" simboliche degli specifici luoghi geografici di riferimento territoriale<sup>64</sup>.



L. Moholy-Nagy, *City photomontage*, 1927

59 C. Molinari, 2018. *Architettura in sequenza*, op. cit., p. 16.

60 M. Stierli, *Las Vegas in the Rearview Mirror. The City in Theory, Photography and Film*, The Getty Institute, Los Angeles 2013, p. 171.

61 P. Posocco, 2000. *Il pittoresco e la modernità*, "DC PAPAERS", n. 4, p. 147.

62 G. Bruno, 2002. *Atlas of emotion. Journeys in Art, Architecture and Film*, Verso, New York, pp. 171-204.

63 cfr. C. A. Doxiadis, 1977. *Architectural space in ancient Greece*, The MIT Press, US Cambridge.

64 cfr. L. Pagano, 2014. "Architettura 'quarta natura'", in A. Capuano (ed.), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, Quodlibet, Macerata, pp. 262-271.



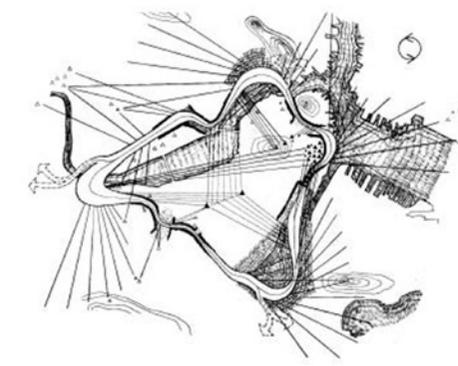
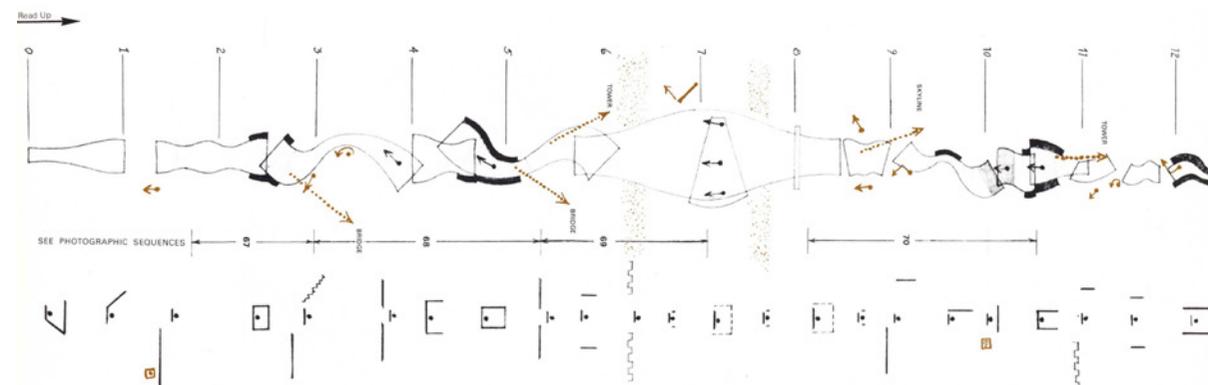
P. Chenal, *Architectures d'Aujourd'hui*, 1930-31

A partire dagli studi sul pittoresco e sulla “rovina per eccellenza”, l’Acropoli di Atene<sup>65</sup>, Le Corbusier inizia ad avvicinarsi ai principi del *montage*. Tramite le influenze delle tecniche cinematografiche – così come dichiarato dallo stesso Le Corbusier<sup>66</sup> – egli inventa un *dispositivo progettuale*, ormai consolidato: la ben nota *promenade architecturale*. La *promenade* non è altro che la scomposizione dinamica del paesaggio in una successione di quadri e di spazi, dominati da alcune vedute di scorcio, che rivelano l’architettura nella sua essenza scultorea.

Uno dei passaggi più significativi del film *Architectures d'Aujourd'hui* (1930-31) di Pierre Chenal è quello girato lungo la rampa di Ville Savoye, in cui si tenta di trasmettere il concetto di *promenade architecturale* seguendo il movimento e il ritmo di una donna che cammina lungo la rampa<sup>67</sup>. La *promenade architecturale*<sup>68</sup> è una vera e propria “invenzione” tecnica e compositiva che nasce all’interno dello spazio architettonico e al contempo costituisce una sorta di *pathosformel* nella quale non è più possibile scindere forma e contenuto, in quanto essa stessa si presenta come intreccio indissolubile tra formula spaziale e carica emotiva determinata dalla sua esperienza<sup>69</sup>. La *promenade* si materializza come luogo dinamico, come dispositivo – *struttura spaziale* – definita dal “movimento di una forza vivente attraverso uno spazio vitale”, come narrazione essa stessa di una sua strutturale spazialità, ovvero dell’identità e del significato prototipico proprio dell’edificio lecurbuseriano, della sua porosità e molteplicità<sup>70</sup>.

Il movimento indotto lungo la *promenade architecturale* la rende un dispositivo progettuale in grado di unificare gli spazi<sup>71</sup>. Attraverso la sua esperienza dentro l’architettura si rivelano scorci inattesi che suggeriscono assonanze e collisioni figurali, sprigionando una successione di reazioni poetiche e di emozionanti *bandelariane correspondences*.

L’“esplosione dello spazio” che, a partire da Piranesi, si è delineata e articolata



D. Appleyard, K. Lynch, R. Meyer, *The view from the road*, 1964

gradualmente nel moderno, ha alimentato una possibilità di esperienza in cui l’architettura non è più svelata nell’immediato, ma colta tramite un processo di osservazione strutturato nel tempo. In questo contesto la *promenade* acquista il ruolo di strumento in grado di ricomporre i frammenti secondo un sistema unitario, mantenendo comunque l’identità specifica dei singoli elementi. Risulta dunque chiaro il valore “associativo” proprio della *promenade* che la rende uno “strumento di scoperta visuale”, o meglio, così come definita dallo stesso Le Corbusier, “*une machine à voir*”, ossia una “macchina della visione”.

Su questa scia, si possono anche citare gli studi, raccolti in *The view from the road* (1964), effettuati da Lynch, Appleyard e Meyer, i quali hanno sperimentato “la forma sequenziale dell’immagine” lungo la strada. È in questo caso il percorso urbano ad essere individuato come potenziale macchina della visione estetico-artistica, o meglio “il problema di disegnare sequenze visive per l’osservatore in movimento”<sup>72</sup>. Per i progettisti la fissità di fotografie, schizzi o disegni poco si presta a restituire l’esperienza ambientale in movimento. Al contrario, risultano certamente più adeguate tecniche di per sé narrative, quali la cinematografia o la descrizione verbale. A tal proposito, inventano diagrammi e coni visuali inseriti sugli schemi planimetrici dei percorsi, schizzi, fotogrammi volutamente fumettistici, ordinati in sequenze, che raccontano l’essenza simbolica delle immagini e l’ampiezza del campo visuale man mano coinvolto<sup>73</sup>. In questo caso, l’esperienza dello spazio è riletta attraverso una serie di immagini ricomposte in una sequenza esplicitata graficamente. La percezione dello spazio è riproposta tramite un movimento indotto dalle immagini messe in successione.

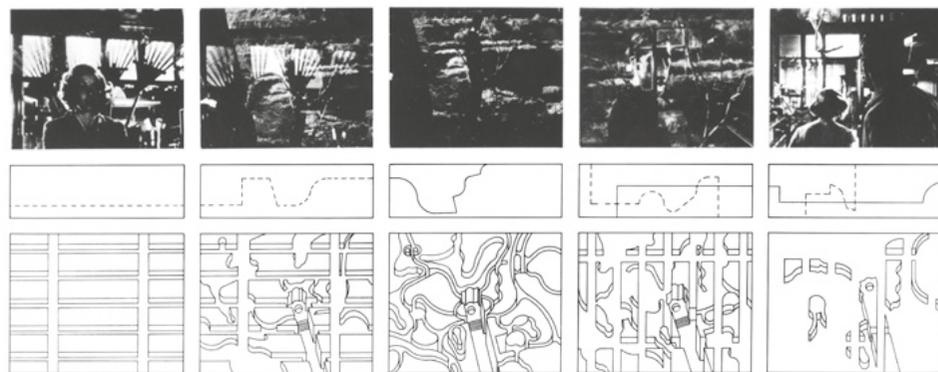
71 “Come una sorta di prospettiva centrale disarticolata e scomposta lungo un percorso in sequenza, la rampa ci consente di cogliere, tramite le viste poste in successione, il senso volumetrico dell’intero edificio”. In: C. Molinari, *op. cit.*, p. 11.

72 Si veda: D. Appleyard, K. Lynch, R. Meyer, 1964. *The view from the road*, M.I.T. Press; cit. in G. Guarda, 1965. *Un esperimento di disegno urbano*, in “Edilizia moderna”, n. 87-88.

73 cfr. L. Pagano, 2014. “Architettura ‘quarta natura’”, *op. cit.*, pp. 262-271.

65 Si rimanda allo specifico approfondimento su “L’Acropoli di Atene come uno dei film più antichi”.  
66 cfr. Le Corbusier, 1982. *Conversazione con gli studenti delle scuole di architettura*, Nuova Presenza, Palermo.  
67 P. Chenal, 1930. *Architectures d'Aujourd'hui* (1930-31), video stills.  
68 Per un approfondimento si veda l’articolo di F. Penz, 2006. *Notes and Observations Regarding Pierre Chenal and Le Corbusier's Collaboration on Architecture d'Aujourd'hui (1930-31)*, in U. Belkis et al. (ed.), *Design and Cinema: Form Follows Film*, Cambridge Scholars Press, Newcastle.  
69 cfr. G. Morpurgo, 2018. “Per un’archeologia della narrazione in architettura”, *op. cit.*, pp. 145-154.  
70 *Ibidem*

B. Tschumi, *Screenplays Theoretical*, 1976



Su un altro versante, uno degli architetti contemporanei che ha maggiormente approfondito ed elaborato le tecniche cinematografiche all'interno delle sue teorie architettoniche è sicuramente Bernard Tschumi<sup>74</sup>. Egli, partendo dal post-strutturalismo francese e da autori come Roland Barthes e Georges Bataille, ha sviluppato un'idea di progetto basata sulla riconfigurazione dello spazio secondo notazioni legate al movimento, e rivalutando, in senso architettonico, la sequenza cinematografica e la tecnica del montaggio quali metodi compositivi<sup>75</sup>.

Tschumi utilizza il cinema sia come dispositivo concettuale teorico che aiuta a riflettere sulle teorie progettuali sia come vero e proprio strumento del progetto, cercando di esaminare, attraverso il parallelo tra le due discipline, in particolare, i concetti di *spazio*, di *movimento* e la concatenazione di segni.

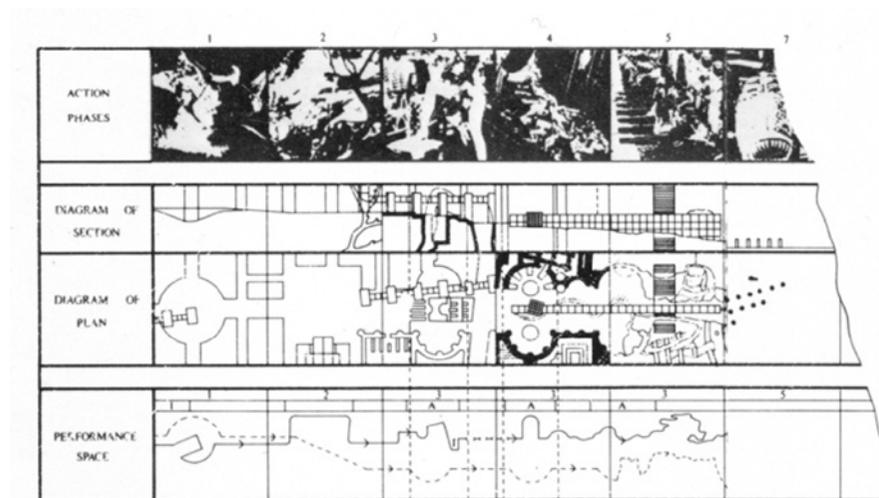
Nei suoi *The Manhattan Transcripts* è possibile constatare come il cinema venga inserito tra le modalità di concezione e di espressione comunicativa del progetto, in quanto attraverso i suoi ritmi, sequenze, pause, generate dalla giustapposizione dei frammenti, è utile a introdurre il “movimento” nel progetto e a immaginare e raccontare delle pratiche spaziali, materiali, corporee, percettive che spesso, nelle modalità progettuali consuete, vengono trascurate<sup>76</sup>. In particolare, Tschumi si sofferma sulla nozione di “attrazione” introdotta da Ėjzenštejn all'interno della sua concezione di *montage*: “l'attrazione spezza l'andamento lineare di certi sistemi narrativi ormai saldamente codificati; sollecita lo spettatore alla partecipazione, coinvolgendolo in un vero e proprio apparato creativo”<sup>77</sup>. Così come è possibile

74 Per un approfondimento dell'opera di Tschumi, si veda: Bernard Tschumi. *Architecture: Concept and Notation*, catalogo della mostra monografica, Centre Pompidou, Paris, 30 aprile-28 luglio 2014.

75 C. Molinari, 2018. *Architettura in sequenza*, op. cit., p. 33.

76 cfr. B. Tschumi, 2005. *Architettura e disgiunzione*, Pendragon, Bologna.

77 M. Costanzo (ed.), 2001. *L'architettura della disgiunzione*, Testo e immagine, Bologna, p. 9.



manipolare storie nel cinema, per gli architetti è possibile manipolare il programma e la configurazione della costruzione, attraverso tecniche come: ripetizione, distorsione, giustapposizione, sovrapposizione.

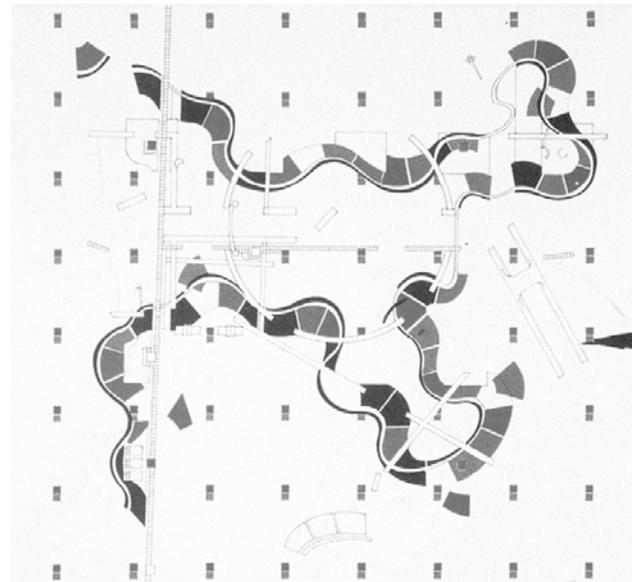
Il *montage* per Tschumi non è un *collage* o un assemblaggio nello spazio di oggetti o di frammenti; non è più nemmeno semplicemente la costruzione di dinamiche spaziali o di architetture “peripatetiche”, ma lavora mediante la sovrapposizione, dialettica e volutamente conflittuale, di sistemi relazionali differenti che, nel collidere l'uno con l'altro, determinano *shock* ed emozioni e costituiscono perciò lo scenario di veri e propri eventi in movimento.

Questo procedimento lavora esplicitamente con principi di disgiunzione e dissociazione; teorizza l'eccesso e la follia a fronte dell'instabilità e della indeterminazione degli spazi e delle forme nel contemporaneo, tanto che “distorsioni, fratture, compressioni, frammentazioni e disgiunzioni sono elementi intrinseci nella rielaborazione della forma”<sup>78</sup>.

Di grande interesse risulta il fatto che, ispirandosi alle raffigurazioni prodotte da Ėjzenštejn per comporre le sequenze cinematografiche, Tschumi proponga un'idea di progetto architettonico definito secondo quattro livelli sovrapposti: *action phases – diagram of section – diagram of plan – performance space*. Nei disegni che Tschumi elabora, come ad esempio *Hommage à Ėjzenštejn*, 1976-77 i due livelli più interni sono quelli relativi a piante e sezioni ai quali aggiunge due livelli più esterni che

B. Tschumi, *Hommage à Ėjzenštejn*, 1976-77

78 B. Tschumi, 2005. *Architettura e disgiunzione*, Pendragon, Bologna, p. 108. [ed.orig. *Architecture and Disjunction*, The MIT Press, Cambridge, Mass. 1996].



B. Tschumi, *Promenade cinématique*, Parc de la Villette, Parigi, 1982-98

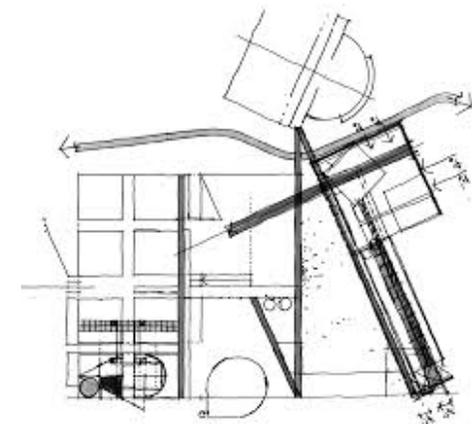
rappresentano l'azione o movimento e l'appropriazione dello spazio: due variabili solitamente trascurate che divengono invece in questo modo non solo parte integrante del progetto, ma punto di partenza per la progettazione in sé. Per Tschumi: "l'architettura è abitata: le sequenze di eventi, azioni, attività, accadimenti, sono sempre superimposte sulle fisse sequenze spaziali. Queste sono le sequenze programmatiche, che suggeriscono mappe segrete e racconti impossibili, sconclusionate serie di eventi tutte lungo il filo della raccolta di spazi, *frame* dopo *frame*, stanza dopo stanza, episodio dopo episodio"<sup>79</sup>. Interessante fare riferimento al suo celebre progetto per il *Parc de la Villette* (Parigi, 1982-1998) in cui inserisce tra i diversi percorsi una *promenade cinématique*: un nastro sinuoso che unisce alcuni dei luoghi più importanti del Parco e che è pensato come una vera e propria sequenza cinematografica. Tschumi utilizza la sequenza e il movimento per mettere in risalto la *dimensione temporale* del progetto, come strumenti di organizzazione del tempo e dello spazio.

In questo *excursus*, sembra interessante richiamare anche alcune esperienze italiane riguardanti il rapporto tra cinema e architettura. Renato Bocchi, ad esempio, sottolinea come all'IUAV di Venezia i riferimenti alle tecniche cinematografiche fossero un *refrain* ricorrente nelle lezioni di composizione architettonica di Gianugo Polesello fra gli anni '70 e gli anni '90. Nei suoi Quaderni, di recente pubblicati a cura

<sup>79</sup> B. Tschumi, 1983. "Sequences", in *The Princeton Journal: Thematic Studies – Architecture*, I, p. 157.

di Gundula Rakowitz, si può trovare la "scaletta" di una sua lezione del 1° aprile 1993, che recita: "1. La tecnica del "montaggio" dentro il linguaggio e le tecniche filmiche con riferimento a Choisy; 2. La metafora del montaggio filmico in architettura e, all'opposto, la tecnica del "montaggio" come collage/combinazione/composizione architettonica". E ancora per una successiva lezione del 28 febbraio 1995: "la teoria del montaggio (*Ejzenštejn/Choisy*) - architettura/costruzione - architettura/sequenze (il cinema, il foglio di montaggio) costruzione-assemblaggio (tipi, modi di assemblaggio)"<sup>80</sup>.

A tal proposito, si può anche citare il Seminario-Convegno di ARC (rivista dei dottorati italiani di progettazione architettonica ed urbana) che si tenne nel 2000 a Venezia<sup>81</sup> e che vide tra i maggiori protagonisti proprio Polesello, in cui i dottorati italiani di progettazione architettonica e urbana si confrontarono con il concetto di "montaggio" e sulle possibili relazioni tra tecniche cinematografiche e progettazione architettonica e urbana.



G. Polesello, *Attraverso le architetture*, Campus Universitario di Las Palmas, Gran Canaria, 1987-91

<sup>80</sup> G. Rakowitz (ed.), 2015. *Gianugo Polesello. Dai quaderni*, Il Poligrafo, Padova, p. 132.

<sup>81</sup> Per un approfondimento si veda: AA. VV. 2000. "Montaggio", in *Arc Architettura Ricerca Composizione*, Rassegna dei dottorati italiani in progettazione architettonica e urbana, n. 6, maggio 2000.

## Postproduzioni

Questo *excursus*, seppur molto brevemente e in maniera parziale<sup>82</sup>, ha inteso mostrare il passaggio dal principio del *pittoresco* come metodo compositivo, all'utilizzo sempre più diffuso delle tecniche filmiche nella contemporaneità, rilevando come in un certo senso le tecniche cinematografiche abbiano, sin dalla nascita del cinema, influenzato il progetto di architettura e, dunque, avvalorandone l'utilizzo proposto in questa tesi.

In particolare, attraverso gli esempi filmici precedentemente esaminati, si è visto come la fase cinematografica della postproduzione sembri costituire quella maggiormente idonea per operare un intreccio tra rovina, cinema e progetto: articola la narrazione, ricompono un materiale frammentato *già fatto, già ripreso* e manipola la dimensione spazio-temporale, attraverso le tecniche cinematografiche.

Tale fase cinematografica, come si approfondirà nel terzo capitolo, è stata indagata anche nella disciplina architettonica, come dimostrano alcune esperienze che hanno importato il termine nell'indagine dell'architettura e della città, studiandone la metodologia di azione e intendendolo sia come modalità per osservare, sia come atteggiamento progettuale<sup>83</sup>. Queste esperienze si basano, in particolare, sulle teorie del critico d'arte Nicolas Bourriaud, che ha dedicato alla questione il testo *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*<sup>84</sup>, definendo la "postproduzione" di derivazione filmica come una vera e propria, oltre che diffusa, pratica di "appropriazione contemporanea".

Rispetto alle argomentazioni espresse finora, si può dire che, in definitiva, leggere il dispositivo filmico come "campo di rovine", di continuo frammentate e ricombinate, significa intenderlo come uno specifico *strumento* interpretativo e tecnico per il progetto di architettura, che consente di operare un parallelo con la narrazione, gli immaginari e il movimento della rovina, di cui si è parlato nel precedente capitolo. Significa prendere in considerazione la fase cinematografica della postproduzione, individuata come la specifica fase che "costruisce" materialmente il film decostruendo, ricomponendo e manipolando trame narrative, frammenti e sequenze di visuale; quel concetto/pratica che non a caso è stato già ampiamente trasposto in altre discipline, tra cui quella architettonica. Significa esaminare la "postproduzione" come *occhio* per re-interpretare la rovina e come *strumento* per il progetto di architettura legato alle rovine.

Il cinema - attraverso il filtro del concetto di rovina - è un *montage* di rovine e, a sua volta, la rovina - attraverso lo sguardo filmico - può essere scomposta e ricomposta, da un punto di vista sia interpretativo che progettuale, individuando e indagando un duplice rapporto poco esplorato e che può fornire risultati inediti.

La rovina può assumere allora le sembianze di una *trama filmica* composta da molteplici scene narrative, di un *assemblage* di *frame* associati secondo precise relazioni e legati alla pluralità dell'immaginario, di un *dispositivo cinetico* legato al tempo decomposto e al movimento nello spazio.

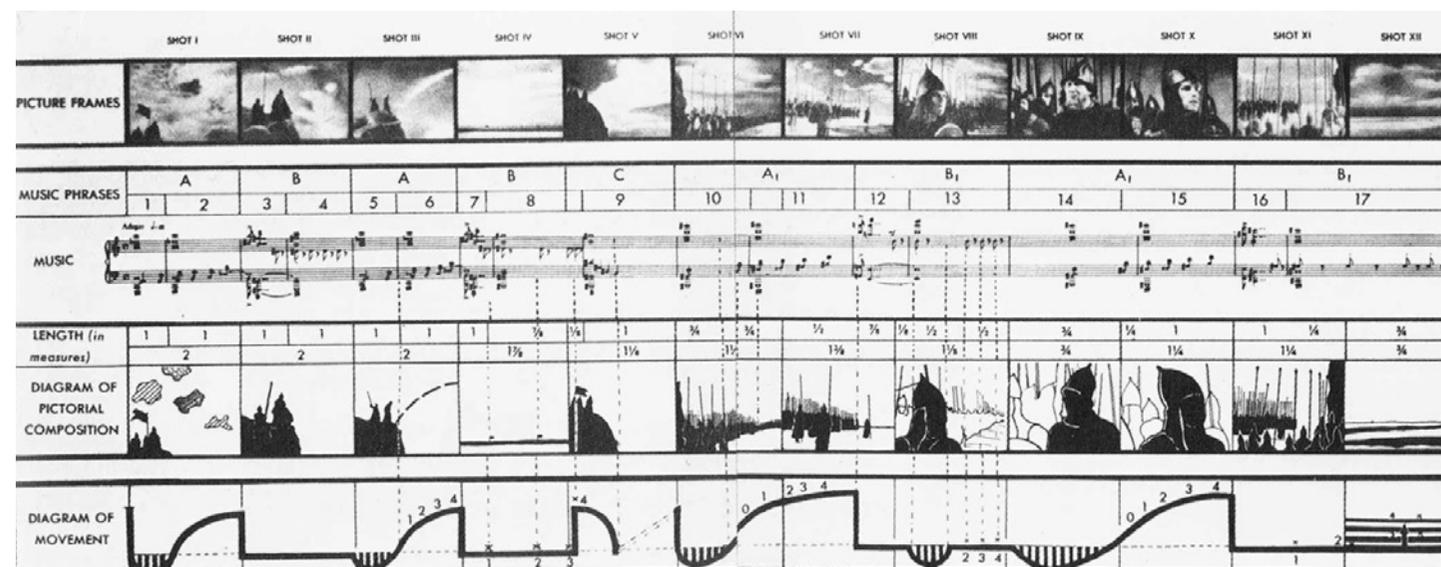
Tre principali azioni filmiche sono prese in esame in seguito per delineare le relazioni tra rovina-cinema-progetto: la *decostruzione* dello sguardo e del racconto, la *ricomposizione* dei frammenti, la *manipolazione* del tempo nello spazio attraverso le immagini-movimento.

È chiaro che queste tre azioni filmiche risultino connesse e intrecciate tra loro, nella costruzione del film in fase di postproduzione, e che vengono qui isolate solo a titolo esplicativo, per mettere in evidenza nella maniera più chiara possibile le relazioni tra rovina, cinema e progetto - attraverso i temi della narrazione, dell'immaginario e del tempo/movimento - e per consentire di comprendere la scelta di utilizzare lo strumento della postproduzione per indagare un oggetto dell'architettura così specifico come quello della rovina.

82 Per approfondire le tecniche cinematografiche nell'architettura si rimanda a: V. Prina, 2009. *Cinema Architettura Composizione*, Maggioli, Santarcangelo di Romagna; P. Perilli, 2009. *Cinema/ Architettura. "Costruire lo sguardo"*, Gruppo Mancosu, Roma.

83 Si veda ad esempio S. Marini, F. De Matteis, 2014. *La città della post-produzione*, Edizioni Nuova Cultura, Roma; A. Rocca, 2017. *Lo spazio smontabile*, Letteraventidue, Siracusa; O. Carpenzano, 2013. *La post-produzione in architettura*, in S. Marini, V. Santangelo (a cura di), *Recycland*, Aracne, Roma; S. Marini (a cura di), 2014. *Esercizi di postproduzione*, Università IUAV di Venezia, Dipartimento di Culture del Progetto. Quaderni della Ricerca, Aracne, Roma.

84 cfr. N. Bourriaud, 2004. *Post-production. Come l'arte riprogramma il mondo*. Postmedia Books, Milano. [ed. originale: N. Bourriaud, 2002, *Post Production. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Presses Du Reel, Paris].



## Trame. Decostruire lo sguardo

### Trame filmiche e narrazioni plurali: vedere e narrare

Il dispositivo filmico, attraverso la decostruzione e la ri-articolazione del tempo e dello spazio che produce, si pone come il più potente *dispositivo narrativo* che il Novecento e l'impeto modernista abbiano prodotto; come "il più importante mezzo compositivo per dare sostanza al soggetto narrativo"<sup>85</sup>. È nel momento in cui il cinema non si limita a registrare fedelmente la realtà, ma la racconta, modificandola e trasformandola, che diventa linguaggio ed espressione artistica.

Il cinema è una macchina che guarda e decostruisce, che fa presa sulle immagini, le cattura e le conserva<sup>86</sup>. Allo stesso tempo, il film è soprattutto una composizione di segni. Un luogo in cui dei segni sono scelti, accostati e composti in modo da articolare una *trama*. Ogni film è una rielaborazione visiva e sonora di un tempo e di uno spazio attraverso un racconto per produrre senso.

L'importanza del cinema come macchina narrante è stata subito recepita anche in architettura: "È forse possibile considerare che la più rilevante tra le narrazioni che ci giungono dalla dimensione del progetto incompiuto del Moderno, a cominciare dal cinema, sia segnata dal denominatore comune del "montaggio", che sembra costituire lo scheletro metodologico delle diverse pratiche artistiche. Montaggio dunque come specifica forma storica della narrazione, parola magica ed evocativa di un *esprit mécanique* a cui certamente l'architettura non si sottrae e che, a partire dal mondo dell'industria, la riallinea alla cinematografia"<sup>87</sup>.

Il montaggio e la postproduzione sono qui dunque guardati attraverso le loro valenze narrative, incentrate sull'organizzazione di una trama.

In questo senso, occorre specificare che la narrazione cinematografica o *trama filmica* sia una delle componenti cinematografiche che regola buona parte della morfologia dell'immagine cinematografica di un film attraverso l'adozione di vari *codici narrativi*<sup>88</sup>. La trama filmica per essere organizzata è scomposta in una serie di scene, in cui con *scena*<sup>89</sup> si intende l'unità base di un racconto cinematografico. Ogni

S. M. Èjzenštejn, *The Film narrative*, 1943

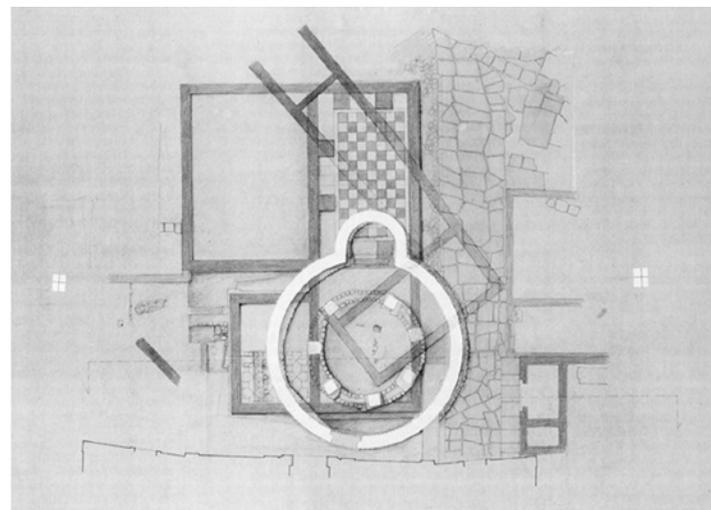
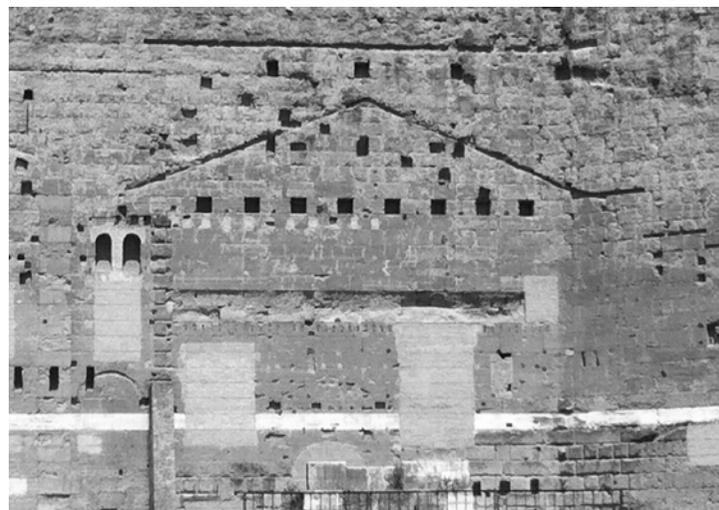
<sup>85</sup> B. Fornara, 2001. *Geografia del cinema. Viaggi nella messinscena*, Scuola Holden, Milano, p. 103.

<sup>86</sup> "Il cuore del problema stesso del cinema è il problema del vedere e del narrare". In: J.-L. Godard, 1998. *Le cinéma est fait pour penser l'impensable*, op. cit., p. 294.

<sup>87</sup> G. Morpurgo, 2018. "Per un'archeologia della narrazione in architettura", op. cit., p. 153.

<sup>88</sup> cfr. G. Patricola, 2015. *Linguaggio e tecniche espressive del Cinema e del Video*, Edizioni Gipat, 2ª edizione; G. Cecconi, *La narrazione cinematografica*, in *Il linguaggio cinematografico*, Alfafilm.it.

<sup>89</sup> cfr. *scena* in Vocabolario Treccani.



Trame  
C. Scarpa, *Progetto per la copertura degli scavi del Duomo di Feltre*, 1972

scena è caratterizzata da un'unità di spazio, tempo e azione. Se cambiano le condizioni di spazio e tempo, ovvero se l'azione passa da un luogo a un altro, o da un tempo a un altro, cambia anche la scena. Una scena è parte di un'unità narrativa maggiore (la sequenza) e può avere al suo interno una o più inquadrature<sup>90</sup>.

Come la rovina, il cinema è dunque un dispositivo che rivela e comunica contenuti narrativi. Un dispositivo narrativo che definisce e seleziona uno o più sguardi, articola un racconto che, in fase di postproduzione, è riorganizzato per alterarne la dimensione spazio-temporale e per dar vita ad una narrazione di tipo lineare o ad una narrazione ibrida, intrecciata, scomposta.

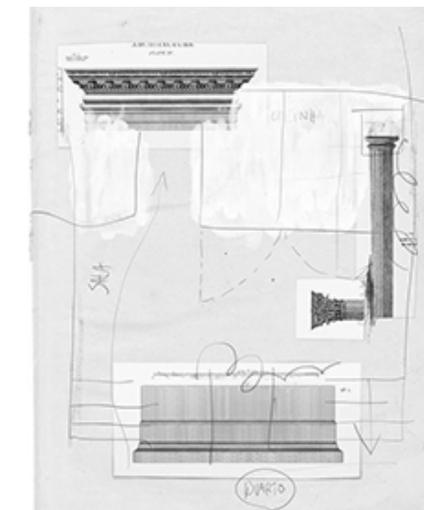
Seguendo il filone narrativo della rovina e riconsiderandolo attraverso lo sguardo filmico, la rovina da mappa di segni può essere guardata come una sorta di trama filmica - o anche di *storyboard*<sup>91</sup> - costituita da scene che racchiudono narrazioni plurali. Le rovine, infatti, ci fanno rilevare come un edificio abbia uno svolgimento nel tempo e nello spazio allo stesso modo di film e racconti<sup>92</sup>. La rovina è dunque qui equiparata ad un insieme di "scene di narrazioni plurali" composte da tracce, segni e memorie, da riattivare e riconnettere in una nuova "trama" che va riorganizzata e raccontata attraverso il progetto di architettura.

Rispetto a tali considerazioni, risulta chiaro come, tra le diverse "forme della narrazione", particolare interesse rispetto al caso della rovina suscita la narrazione cinematografica, in quanto è una narrazione "in movimento" che presuppone la costante decostruzione dello sguardo e del racconto, per poi operare la catena-

90 cfr. B. Fornara, 2001. *Geografia del cinema*, op. cit., pp. 105-109.

91 Con il termine *storyboard* si intende il racconto di un film o anche di una scena fatto con inquadrature disegnate.

92 cfr. G. Morpurgo, 2018, "Per un'archeologia della narrazione in architettura", op. cit., pp. 145-154.



Scene  
F. S. Zambalotti, *Anatomical Manipulation*, 2018

zione degli eventi e la manipolazione della dimensione spazio-temporale. Infatti, a differenza della narrazione letteraria, che è monomediale e che si sviluppa utilizzando un'unica materia linguistica (la parola), quella cinematografica è multimediale e utilizza diversi materiali (immagini, parole, rumori, musica).

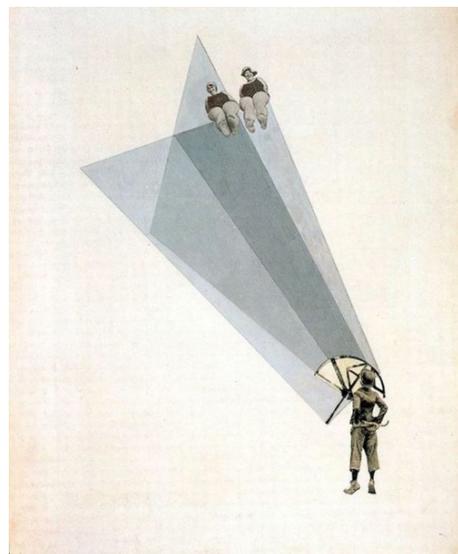
A tal proposito, sembra possibile fare riferimento alle argomentazioni di Franco Purini, quando sostiene che il film costituisce una particolare *scrittura artistica* ed è caratterizzato da *tre livelli di significato*: un significato referenziale diretto, costituito da ciò che racconta, dalla trama e dagli eventi; un piano metaforico, che si basa sulla trasposizione delle vicende nella sfera allusiva, rilevandone le valenze simboliche; un livello autonomo, costituito dal senso estetico del film, dalla sua forma. L'opera si manifesta come un complesso di relazioni compositive nel quale tutto si tiene all'interno di una superiore unità semantica. Relazioni compositive che trascendono e unificano i due precedenti livelli di significato<sup>93</sup>.

Il film è, dunque, secondo Purini una particolare forma narrativa: una scrittura visiva, che si basa sulle azioni fondamentali della decostruzione e ricomposizione e che opera, da un lato, uno sguardo decostruito, dall'altro una costante apertura e variazione del testo narrativo.

Il dispositivo cinematografico decostruisce lo sguardo e il racconto, in quanto esso: "riprende, registra, riproduce il *pro filmico*<sup>94</sup>, ma insieme lo mette in quadro, lo transcodifica, lo trasforma in qualcosa di simile e di diverso. Il lavoro dei codici filmici modifica il pro filmico, lo rielabora, ma al tempo stesso lo trasforma e lo

93 Da un intervento di F. Purini alla presentazione del libro di G. Grutter, 2017. *Al cinema con l'architetto. Volume due*, Timia editrice, Roma, tenutosi presso il Dipartimento di Architettura dell'Università Roma Tre il 10 dicembre 2017.

94 Con il termine *profilmico*, coniato da Étienne Souriau (1951), s'intende "tutto quello che sta davanti alla cinepresa pronto per essere filmato: oggetti, volti, corpi, spazi interni ed esterni, prima della loro elaborazione cinematografica".



L. Moholy-Nagy, *Vision*, 1947

raddoppia in modo fortemente differenziante, facendolo diventare altro”<sup>95</sup>. In questa direzione, un punto di vista particolarmente significativo è rilevabile in alcune argomentazioni espresse dal filosofo Davide Persico nel testo *Decostruire lo sguardo. Il pensiero di Jacques Derrida al cinema*, in cui il pensiero di Derrida (con particolare riferimento alla decostruzione) viene trasposto al dispositivo filmico, riportando anche diverse nozioni presenti in alcuni saggi sviluppati dal filosofo stesso<sup>96</sup>. Derrida, nonostante non abbia mai scritto saggi complessi sull’argomento, delinea un’idea di cinema come “arte di evocare i fantasmi”<sup>97</sup> in quanto la pellicola costituisce “un elemento fondamentale di ripetizione e rimozione della presenza”<sup>98</sup>, ponendo interessanti questioni, soprattutto in merito al tema della decostruzione dello sguardo operata dal cinema.

Secondo Persico, il principale assunto della teoria di Derrida applicata al cinema consiste nel fatto che quest’ultimo produca: “non solo diverse immagini del mondo e diverse forme visive in lotta tra loro, ma uno *sguardo decostruito* che attiva diversi modelli di *mesa in scena*, diverse configurazioni del visibile che implicano una moltiplicazione dell’immagine e degli elementi iscritti al suo interno”<sup>99</sup>.

Ciò che ritorna sullo schermo è un materiale decostruito che mette in discussione una linearità spazio-temporale, pur rendendola agli occhi dello spettatore apparentemente normale.

In questa prospettiva, il cinema si presenta come l’arte più innovativa, se non la più importante, che “riflette sul testo proprio perché alla componente più meramente segnica e narrativa delle sue strutture e del suo statuto unisce quella visiva e sonora; una struttura audiovisiva capace di configurarsi e riconfigurarsi continuamente nell’apertura del testo stesso”<sup>100</sup>. Nella costante apertura e variazione del testo narrativo, i film sono concepiti come “insiemi eterogenei e plurisignificanti capaci di attivare processi molteplici di disgregazione e auto-disgregazione delle proprie strutture formali”<sup>101</sup>.

Lo sguardo decostruito e la costante apertura del testo narrativo, propri del cinema, costituiscono degli strumenti di grande interesse per indagare la rovina architettonica, in quanto aiutano a scomporre, segmentare le singole parti della “trama narrativa” costituita dall’edificio, per poi riguardarle, ricomporle, relazionarle in un nuovo racconto.

95 D. Persico, 2016. *Decostruire lo sguardo. Il pensiero di Jacques Derrida al cinema*, Mimesis, Milano-Udine, p. 52.

96 *Ibid*

97 P. Bertetto, 2016, “Lo sguardo e il fantasma. Derrida e il cinema”, in D. Persico, *Decostruire lo sguardo, op. cit.*, p. 9.

98 D. Persico, 2016. *Decostruire lo sguardo, op. cit.*, p. 63.

99 D. Persico, 2016. *Ibidem*, p. 83.

100 D. Persico, 2016. *Ibidem*, pp. 86-87.

101 D. Persico, 2016. *Ibidem*, p. 98.



### Il *decoupage* e l’organizzazione della trama filmica

“L’arte dello sceneggiatore è concepire sequenze di episodi che costruiscono suspense e catene di eventi. La maggior parte del mio lavoro (come architetto) è montaggio...montaggio narrativo”<sup>102</sup>.

Questa affermazione di Rem Koolhaas, il quale agli inizi della sua carriera professionale, per un breve periodo, fu regista e sceneggiatore<sup>103</sup>, rileva come la sua visione dell’architettura sia stata necessariamente influenzata da modelli cinematografici e come la particolarità attribuibile alla narrazione cinematografica consista nel fatto di concatenare una serie di eventi narrativi.

Attraverso il suo sguardo decostruito, il cinema costituisce uno dispositivo narrativo molto specifico, in quanto opera una *concatenazione* di immagini, di significati e significanti, di elementi e di segni, di tracce e frammenti, di scene e pause e si iscrive in un tessuto articolato attraverso cui viene definito il testo: “questa concatenazione fa sì che ogni elemento si costituisca a partire dalla traccia presente in esso degli altri elementi della catena e del sistema. Ora tale concatenazione, tale tessuto, è il testo, che non si produce se non nella trasformazione in un altro testo”<sup>104</sup>.

Allo stesso tempo, in un suo recentissimo libro dal titolo *I racconti del progetto*, Vittorio Gregotti sottolinea come la narrazione cinematografica proponga: “alcuni aspetti specifici che derivano, oltre che dalle possibilità delle scene e sequenze visuali, dal ritmo percettivo a scatti, figlio del principio del montaggio, come elemento strutturale della narrazione. È un principio che si trasmette come sistema

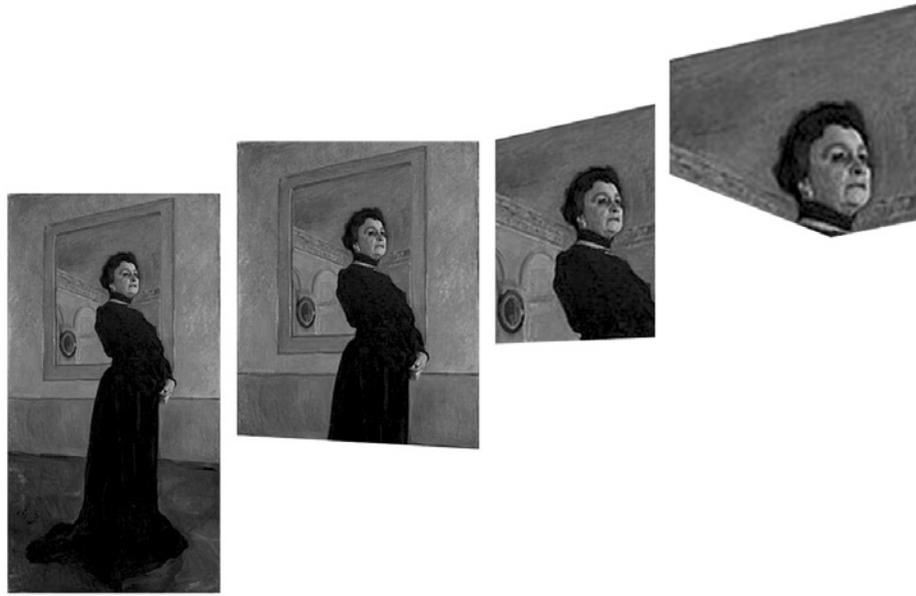
S. M. Eijzenštejn, *Decostruzione e framing di un disegno di David Burluk* (da: S. M. Eijzenštejn, *Montage and Architecture*, “Assemblage”, 10, 1989, p. 115)

102 R. Koolhaas, 2014. *Architecture against Architecture: Radical Criticism within the Society of the Spectacle*, “AD Architecture and film”, n. 112.

103 Si veda R. Koolhaas, in V. Trione, 2014. *Il cinema degli architetti*, IULM, Milano e *Immagini contemporanee: Rem Koolhaas e DS+R*, in C. Molinari, 2018.

*Architettura in sequenza. Progettare lo spazio dell’esperienza*, Quodlibet, Macerata, pp. 49-53.

104 D. Persico, 2016. *Decostruire lo sguardo, op. cit.*, p. 93.



S. M. Ėjzenštejn, *Rifacimento della scomposizione del ritratto di M. N. Ermolova di V. A. Serov* (fig.23 in *Teoria generale del montaggio*, Ėjzenštejn)

organizzativo anche nel progetto di architettura<sup>105</sup>. La concatenazione di elementi conduce quindi all'organizzazione della trama, ossia alla messa a sistema dei segni e dei significati raccolti in funzione di una determinata strategia narrativa e di una preventiva intenzionalità. In questo senso, la narrazione cinematografica, a partire dalla decostruzione dello sguardo e del racconto in una serie di scene e blocchi narrativi, procede innanzitutto attraverso la scelta di uno o più sguardi, più punti di vista, poi per addizione di scene, per accumulazione di segni e si attua attraverso le tecniche della postproduzione.

La decostruzione dello sguardo e del racconto avviene specialmente attraverso la tecnica del *decoupagé*, ossia la principale tecnica di segmentazione filmica che costituisce il "grado 0 della postproduzione cinematografica". Raccontare vuol dire selezionare spazi e inquadrature e organizzare tempi.

*Decoupagé* è un termine francese traducibile in "suddivisione" o "ritaglio" usato per indicare la frammentazione cui, scena dopo scena, il cinema sottopone lo spazio. L'area generale di una scena è tagliata in una serie di spazi successivi, cioè di inquadrature, singoli fotogrammi e poi ricomposta. In questa fase, l'operazione fondamentale consiste nella scelta dell'inquadratura e nel ritaglio dello spazio.

Attraverso tale tecnica il regista individua nella sceneggiatura le singole scene da effettuare, le numera, ed indica a margine il tipo di inquadratura che occorrerà, in

funzione della costruzione della trama narrativa.

Allo stesso tempo, il *decoupagé* può indicare l'operazione attraverso la quale il montatore, in fase di postproduzione, manipola ulteriormente le singole scene, scomponendole, ritagliandole, riordinandole; oppure l'operazione attraverso la quale, a partire da un film già fatto, si intende decomporlo per poi ricomporlo in un nuovo *script*.

La decostruzione del racconto, infatti, come si è precedentemente detto, può avvenire non solo attraverso la frammentazione e l'alterazione spazio-temporale, ma anche recuperando elementi del passato e/o dell'immaginario collettivo.

In quest'ultimo caso, più che di *decoupagé* inteso come segmentazione si parla di *decoupagé mentale*, che si basa sul riutilizzo di frammenti filmici, in qualità di citazioni o di inserti, che si presentano come tracce mnestiche, e sulla possibilità di ricomporli in una fase successiva in un nuovo montaggio che li rievoca, come avveniva nelle sue *Histoire(s) du cinéma* di Godard.

Attraverso queste diverse declinazioni del *decoupagé* risulta chiaro che l'atto del raccontare<sup>106</sup> può variare a seconda di come il regista decida di intrecciare la durata degli avvenimenti e la successione degli eventi. Di conseguenza, si può dunque decidere se narrare gli avvenimenti seguendo una successione temporale e logica e quindi lineare o se invece manipolare la dinamica dei fatti e renderli intrecciati nel tempo e dello spazio, per poi raggiungere probabilmente lo *spannung*, ossia il momento di massima tensione.

È possibile inoltre ritrovarsi, di volta in volta, di fronte a uno o più racconti nello stesso film che vengono articolati come testi paralleli (attraverso il montaggio alternato), oppure come trame intrecciate, oppure con inversioni narrative, realizzate attraverso l'uso del *flashback* (analessi, retrospezione), ossia una curvatura all'indietro del tempo e *flashforward* (prolessi, anticipazione) che invece trasporta in avanti.

Le modalità del racconto cinematografico mettono in campo una serie di specifiche tecniche, alcune delle quali - che risultano maggiormente utili nel parallelo con il progetto della rovina - sono di seguito prese in considerazione, attraverso alcuni esempi filmici e alcuni "richiami" architettonici. Nel terzo capitolo poi, a partire da tali tecniche, saranno sistematizzate alcune modalità di postproduzione della rovina attuabili attraverso specifiche azioni, approfondite attraverso riferimenti progettuali.

<sup>105</sup> V. Gregotti, 2018, *I racconti del progetto*, Skira, Milano, p. 127.

<sup>106</sup> Si può operare una distinzione tra la *storia* raccontata e l'atto del raccontare, cioè il *discorso*: la storia è cosa viene raccontato, il discorso è il come.



## Dispositivi del racconto

*Frammentare lo sguardo: framing, fermare, scomporre*

*Frammentare* vuol dire principalmente segmentare, indicando quindi la scomposizione operata all'interno di una sequenza narrativa e consiste nel selezionare scene e spazi e suddividerli: “fare cinema vuole dire scegliere e inquadrare una porzione di spazio, inquadratura dopo inquadratura in una sequenza”<sup>107</sup>.

Tuttavia *frammentare* non vuol dire soltanto ridurre in pezzi, ma corrisponde anche all'azione del *framing*, dell'inquadrare: “vuol dire delimitare bordi e confini all'interno dei quali anche ciò che è in pezzi può diventare opera. Vuol dire selezionare uno o più sguardi”<sup>108</sup>.

Questo frammentare nel senso di *framing* è dunque soprattutto un ritagliare, delimitare, incorniciare<sup>109</sup>. Sono, in questo caso, gli sguardi a tenere unito il racconto. Un esempio in questo senso è costituito da *Providence* (1977) Alais Resnais, in cui la maggior parte delle relazioni tra le scene narrative sono operate attraverso la “bat-taglia di sguardi” tra le inquadrature, mescolando più livelli di racconto afferenti a più punti di vista.

In questo caso, ciò conta è la selezione di uno o più sguardi che si intende mettere in risalto attraverso il progetto e le relazioni instaurate tra le parti frammentate.

Un altro tipo di frammentazione filmica è quella che tende invece a “sospendere” la narrazione o a “fermare” il movimento. *The tree of life* (2011) di Terrence Malick è un film in cui viene utilizzata la tecnica della “sospensione narrativa” attraverso la continua frammentazione degli sguardi e delle immagini stesse; un espediente che il regista utilizza nella maggior parte dei suoi film e che potrebbe essere chiamato “anti-narrazione”. In questo caso la trama è solo una scusa per descrivere il profondo essere delle cose spesso frammentate; per contemplare la vita nella sua essenza complessiva.

Questa visione viene poi estremizzata da quel cinema che si pone l'obiettivo di “guardare per stare fermi”, mettendo in scena quello che il regista Ozu chiama *mu*<sup>110</sup>, il vuoto produttivo. In questo caso si è nel territorio del cosiddetto cinema della fissità, ossia del cinema che celebra la contemplazione e lo sguardo fisso, frammentato nella sua unitarietà. Una particolare tecnica è costituita dal *freeze frame* che consiste in un'inquadratura che resta “congelata” in un singolo fotogramma. Il film si ferma, nulla si muove. La rovina è fermata nello stato in cui si trova, come ad esempio avveniva nel noto restauro del Colosseo ad opera di Raffaele Stern del 1806, in cui un contrafforte in mattoni si sovrapponeva agli archi, “fermando” il momento in cui il Colosseo subì danni distruttivi. Le parti originarie del monu-

mento possono essere riconosciute immediatamente, evidenziando la frammentazione degli archi nel punto del crollo.

Un ultimo tipo di frammentazione dello sguardo è quella che tende a destrutturare la narrazione, in una molteplicità di sguardi. La *nouvelle vague*, ad esempio, rifiutava l'approccio illusionistico al cinema e predicava la destrutturazione della continuità filmica, all'interno di un'estetica della dissonanza. La destrutturazione della grammatica convenzionale è una costante difatti nell'opera di Jean-Luc Godard. Il cineasta francese ricorre alla citazione, alla sconnessione delle parti e del caos, come ad esempio avviene nel film *Fino all'ultimo respiro* (1960) una rivisitazione dell'omonimo film hollywoodiano. In *Questa è la mia vita* (1962) invece giustappone i differenti registri di dodici episodi della vita della protagonista, senza nessuna struttura preordinata di collegamento. Così come in *Due o tre cose che so di lei* (1967) combina diversi piani e temi narrativi, mediante la dissonanza delle immagini e la frammentarietà dello *script*.

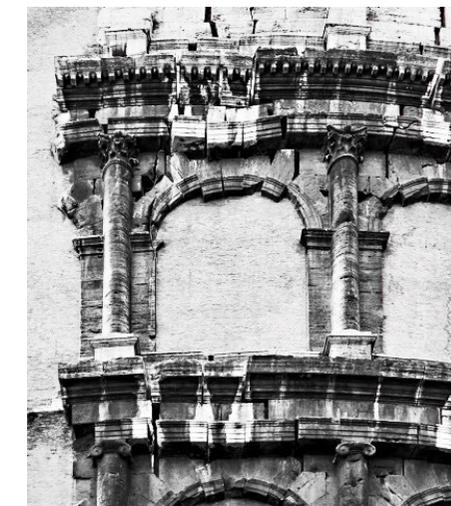
Su questa scia, anche Alais Resnais indaga nuovi metodi narrativi fin dagli anni '60. Ne *L'anno scorso a Marienbad* (1961) disintegra un evento e lo restituisce in modo caotico e contraddittorio, intrecciando i piani temporali, sovrapponendo fatti reali con quelli ricordati o immaginati e rendendo, pertanto, inafferrabile la verità. Anche il più recente cinema di Quentin Tarantino si serve sempre di un racconto frammentato e intermittente che si sottrae al tempo cronologico, postulando una simmetria acronica, decostruita. I suoi film non solo destrutturano il tempo del racconto ma esasperano le figurazioni, i codici dei generi cinematografici.

In questo caso è, dunque, operata una rottura della linearità narrativa, una vera e propria decostruzione della trama, attraverso il dissemblaggio dell'unità di spazio e tempo, che segue differenti modalità e punti di vista.

*Variare il racconto: reduplicare, adattare, invertire*

Mentre raccontare equivale a frammentare lo sguardo, a intrecciare la durata degli avvenimenti e la successione degli eventi, *variare* il racconto è invece un'azione che comporta la rielaborazione di un materiale già “fatto”, attraverso la reduplicazione, l'adattamento o l'inversione.

*Adaptation* (2002) di Spike Jonze è un film che opera un complesso intreccio nel racconto facendo utilizzo della tecnica della *mise en abyme*. La *mise en abyme*, termine francese che indica la “messa in abisso”, è un'espressione usata inizialmente da André Gide per indicare un espediente narratologico che prevede la reduplicazione di una sequenza di eventi o la collocazione di una sequenza esemplare che condensi in sé il significato ultimo della vicenda in cui è collocata e a cui rassomiglia. Il film



R. Stern, restauro del Colosseo, 1806

107 B. Fornara, 2001. *Geografia del cinema*, op. cit., p. 27.

108 M. Pacioni, 2016. *Distruggere le rovine*, pp. 241-260, in *Psiche. Rivista di cultura psicoanalitica*, n. 1, gennaio-giugno, Il Mulino, Bologna, p. 243.

109 *Ibid.*

110 B. Fornara, 2001. *Geografia del cinema*, op. cit., p.

235.

sfrutta ampiamente tale tecnica, in quanto il protagonista, lo sceneggiatore Charlie Kaufman, ritrae sé stesso intento a scrivere la sceneggiatura del medesimo film di cui è protagonista.

Si viene a determinare “una storia nella storia” che, di volta in volta, si apre in ulteriori storie. Una tecnica di *reduplicazione* degli eventi che può in un certo senso essere associata alla tecnica di *decoupage mentale* di J. L. Godard<sup>111</sup>.

Una sorta di “storia nella storia” è, ad esempio, quella generata dal progetto proposto da Manuel e Francisco Mateus per il concorso per il *grande Museo Egizio* del 2002, presso Il Cairo in Egitto. L'intervento progettuale si inseriva nella piana di Giza, nei pressi delle piramidi, come una sorta di testo parallelo ma evocativo, un testo nel testo precedente, che innescava al proprio interno un tessuto complesso di relazioni tra masse scavate e luoghi della memoria, tra valori simbolici che rievocavano antiche tracce e la possibilità di stabilire nuove relazioni con il contesto territoriale.

Se il film *Adaptation* (2002) di Spike Jonze mette in scena la tecnica della reduplicazione, allo stesso tempo, è un film che si interroga sul processo di adattamento cinematografico. L'operazione dell'“adattamento”<sup>112</sup> indica una rielaborazione di un testo narrativo per dar luogo ad una sceneggiatura cinematografica. È dunque quella preventiva trasformazione di un testo letterario o teatrale, da elaborarsi ulteriormente in sceneggiatura. Si distingue dal semplice *remake*, ossia dal rifacimento parziale o totale di un film, generalmente di grande successo, compiuto a distanza di tempo, conservando la trama o aggiornandolo e cambiando i dialoghi, gli interpreti e il regista. L'adattamento prevede infatti un'interpretazione e una rielaborazione del materiale di partenza, mentre al contrario il *remake* si limita a riprodurlo. Una precisa modalità di adattamento del racconto consiste nel rilocalizzare una medesima storia in un altro luogo. Un esempio in questo senso è costituito dal film *The five obstructions* (2003), tradotto in italiano come *Le 5 variazioni*, di Lars von Trier, un film-documentario in cui quest'ultimo propone al regista Jørgen Leth di girare cinque variazioni di un suo vecchio successo del passato *Det perfekte menneske* (1967). Ogni variazione risulta diversa dall'altra per il contesto in cui è girata, per le tecniche utilizzate e per la diversa modalità di guardare e descrivere lo stesso tema. La storia è sempre la stessa, ma è di volta in volta adattata e rilocalizzata, tanto da dar vita ogni volta ad un film diverso.

A tal proposito, si può pensare a quando, ad esempio, Francesco Venezia nel *museo di Gibellina* (1981-1987) trasferisce nel nuovo progetto un frammento della rovina del Palazzo Di Lorenzo, distrutto in seguito al terremoto del 1968. Il frammento non è percepibile dalle facciate esterne in quanto si è preferito evitarne il rapporto con la città nuova, ma è invece inserito all'interno di un cortile interamente costru-

ito con pietre locali. Il frammento nascosto è rilocalizzato in un nuovo contesto, con l'obiettivo di far rivivere la memoria della città vecchia e della tragedia.

Un'ultima modalità di variazione del racconto è costituita dalle “inversioni narrative”, quelle che Gérard Genette definisce *anacronie*: la progressione logica del racconto non viene esposta o riproposta in maniera lineare ma si interrompe o viene artefatta. Si pensi a quando il racconto inizia con la conclusione e procede con la ricostruzione degli avvenimenti, oppure quando gli avvenimenti precedenti sono presentati attraverso un *flashback*, oppure quando la realtà presente e gli avvenimenti precedenti vengono di continuo alternati. Un esempio è costituito da *Il conformista* di Bertolucci, in cui il disordine del tempo del discorso rispetto a quello della storia rimanda al disordine psicologico e mentale del protagonista. Si tratta di ricostruire il *puzzle* di un intreccio molto complicato.

La frammentazione dello sguardo e la variazione del racconto filmico possono dar luogo ad interessanti modalità operative e ad una serie di azioni attraverso cui provare a variare la “trama narrativa” della rovina architettonica, in quanto aiutano a selezionare, fermare o scomporre gli sguardi e le possibili modalità interpretative oppure a reduplicarne, adattarne o invertirne il racconto.



M. e F. Mateus, *Museo egizio*, 2002;  
*Palazzo di Lorenzo*, dopo il terremoto del 1968

111 “Queste tecniche comportano il farsi presente del passato, il riemergere (grazie al montaggio) di un già visto e di un già detto che, però, ridiventano attuali nel qui e ora della fruizione cinematografica”. In: D. Dottorini, 2006. “Che cosa resta della storia (del cinema)”, *op. cit.*, p. 235.

112 *Adattamento* - sm. [sec. XIV; da adattare]. Atto ed effetto dell'adattare e dell'adattarsi; capacità di adattarsi a un particolare ambiente o stato di cose: spirito di adattamento. Nel *a. cinematografico di un'opera letteraria*, prima fase della lavorazione nella quale viene preparata una sommaria rielaborazione dell'opera originale (limitata generalmente all'intreccio) in preparazione della sceneggiatura.



## Frame. Ricomporre i frammenti

### Frammenti di visuale e pluralità dell'immaginario

Attraverso il suo sguardo decostruito, che corrisponde alla pluralità dell'immaginario, il cinema opera una *concatenazione* di immagini, di significati e significanti, determinando una precisa *associazione* tra singoli *frame*.

Il dispositivo filmico sollecita e produce continuamente una pluralità di immaginari, che divengono parte integrante della percezione che l'uomo ha della realtà e della città e che ispirano libere associazioni attraverso le pratiche del montaggio. Franco Speroni, in *La rovina in scena*, sostiene che "il cinema con le sue sequenze e il suo montaggio riorganizza le convergenze emotive"<sup>113</sup> allo stesso modo in cui la rovina fa convergere in essa la molteplicità dei contrasti. Convergenze emotive che secondo Juhani Pallasmaa<sup>114</sup>, costruiscono, in un caso e nell'altro, l'immaginario collettivo. A tal proposito egli scrive nel testo *The Architecture of the Image: Existential Space in Cinema*<sup>115</sup>: "sia l'architettura che il cinema strutturano lo spazio esistenziale dell'esperienza e fondono mondi materiali e mentali"<sup>116</sup>.

Nell'articolo *Montage and architecture*, scritto verso la fine degli anni trenta, Sergej Michajlovic Ėjzenštejn espone la sua posizione, opponendo due "vie" dell'occhio spaziale: il cinema, dove lo spettatore segue una linea immaginaria tra una serie di oggetti, con la vista e la mente - "vari elementi che passano davanti ad uno spettatore immobile" - e l'architettura, dove "lo spettatore si muove attraverso una serie di fenomeni accuratamente disposti che egli osserva in ordine e col suo senso visivo"<sup>117</sup>.

Se il rapporto tra cinema, architettura e immaginario - ampiamente studiato sotto molteplici punti di vista<sup>118</sup> - si origina a partire dalle concatenazioni tra gli elementi operate nello spazio e nel tempo, il rapporto tra cinema, immaginario e rovina si può leggere attraverso il *frame* e le sue possibilità immaginativo-associative, realizzate dal montaggio. Il montaggio e la postproduzione sono qui dunque guardati attraverso le loro caratteristiche associative, tese a determinare la relazione tra le parti.

Effetto Kulesov, 1919

<sup>113</sup> F. Speroni, 2002. *La rovina in scena*, op. cit., p. 132.

<sup>114</sup> cfr. J. Pallasmaa, 2012. *Frammenti. Collage e discontinuità dell'immaginario architettonico*, (ed. M. Zambelli), Giavedoni, Pordenone.

<sup>115</sup> cfr. J. Pallasmaa, 2008. *The Architecture of the Image: Existential Space in Cinema*, Rakennustieto Publishing, Helsinki.

<sup>116</sup> J. Pallasmaa, 2012. *Frammenti*, op. cit., pp. 26-27.

<sup>117</sup> A. Vidler, 2009. *La deformazione dello spazio. Arte, architettura e disagio nella cultura moderna*, Postmedia, Milano, p. 99 [ed. originale: A. Vidler, 2000. *Warped Space. Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture*, Massachusetts Institute of Technology].

<sup>118</sup> Per un approfondimento sul rapporto tra architettura e immaginario si veda il paragrafo "L'esplosione dello spazio. Architettura e immaginario cinematografico", in A. Vidler, 2009, op. cit., pp. 83-92.



R. Rauschenberg, *Contact sheets howing Cy Twombly in Rome*, 1952

Il termine *frame*, sinonimo di *fotogramma* indica, nel gergo cinematografico, ciascuna delle singole immagini ferme impresse in una pellicola fotografica, che compongono un'immagine in movimento.

Per comprendere la potenza associativa ed immaginifica insita nel *frame*, si può fare riferimento al cosiddetto *effetto Kulesov*. Nel 1919 veniva effettuato un esperimento sul montaggio a cui il nome del regista sembra quasi esclusivamente legato, l'*effetto Kulesov*<sup>119</sup>. Si trattava di una serie di tre scene, in cui lo stesso primo piano dell'attore veniva collegato, rispettivamente, alle inquadrature di un piatto di minestra, di una donna morta e di un bambino che giocava. Lo spettatore aveva, di volta in volta, l'impressione che l'espressione dell'attore cambiasse, quando in realtà essa era sempre identica a se stessa. Su quel volto impassibile, lo spettatore "leggeva" ora la fame, ora il dolore, ora la tenerezza, a seconda del "contesto". Il risultato dell'esperimento fu il riconoscimento e la conferma dell'enorme potere del montaggio. I tre *frame* con il volto dell'attore restano lì, sperimentalmente straordinari ma narrativamente inerti, in attesa di entrare in contesto più ampio. Il regista dovrà essere in grado di condurre lo spettatore sulle proprie posizioni attraverso la messa in ordine dei fotogrammi che ha girato. Il film vivrà nel rapporto tra le associazioni mentali operate dallo spettatore e quelle del regista. Tali associazioni rilevano lo spazio dell'immaginario: tutto quello che non vediamo nel film e che eppure

119 cfr. G. Panella, 2006. "Frammento. Fotogramma. Montaggio: a partire da un saggio di Roland Barthes", in *Il frammento*, Firenze architettura, anno X, n.1, pp. 138-145.

immaginiamo che esista.

L'effetto *Kulesov* aiuta a comprendere che cosa sia veramente la teoria del montaggio: la realizzazione di una relazione tra le parti girate, secondo con uno specifico obiettivo. Il regista comunica la propria posizione attraverso la *messa in ordine* dei fotogrammi che ha girato.

"Il montaggio non è tanto mettere e rimettere insieme tanti frammenti quante sono le scene girate, quanto l'attribuire ad essi un senso più profondo che permette allo spettatore di giudicarle adeguatamente giustificate e/o comprensibili; un senso che Roland Barthes ha definito *ottuso* indicando il *valore aggiunto* dallo spettatore al senso presente nel fotogramma"<sup>120</sup>.

Il fotogramma, il singolo *frame*, scelto e tagliato, mostra il frammento costituito dalla scena singola *dal di dentro* e consente allo spettatore di vedere i tanti frammenti che costituiscono il film come se fossero componenti di un insieme più vasto. Il fotogramma, dunque, è quell'insieme pur restando una singola espressione di esso<sup>121</sup>. Il frammento costruisce il senso all'interno del film.

Seguendo il filone immaginifico della rovina e riconsiderandolo attraverso le considerazioni espresse, la rovina riconosciuta come forma frammentata, esaminata attraverso le sue parti costitutive reali o immaginate - così come era stata considerata nel primo capitolo - può essere guardata come *frame* immaginifico, o meglio come *assemblage* di *frame* che sollecita gli immaginari, fornendo "un'esperienza del tempo tattile e una sensazione di radicamento"<sup>122</sup>. Tale insieme di *frame* può essere dunque rimodulato attraverso la postproduzione e il *montage* per dare vita a nuove associazioni e nuove trasfigurazioni.

Questa interpretazione richiama l'"immagine-collage" a cui Juhani Pallasmaa associa l'idea di rovina: "spesso gli antichi edifici con le loro sfaldature, con le loro tracce e le loro macchie sono suggestivi *collage* involontari"<sup>123</sup>. In un edificio stratificazioni di destinazioni d'uso diverse e alterazioni determinatesi nel trascorrere degli anni suggeriscono un tempo denso e condensato. Gli ingredienti suggeriscono storie e origini diverse e le inevitabili discontinuità determinano spostamenti e vuoti suggestivi nella dimensione narrativa e nella logica dell'immagine<sup>124</sup>.

La rovina-*frame* crea un campo narrativo ibrido che non è teso a raccontare con precisione qualcosa ma è piuttosto un campo *associativo*.

Tutte queste considerazioni mettono dunque in risalto la relazione tra la rovina-*frame*, l'immaginario e il *montage*.

120 G. Panella, 2006, *op. cit.*, p. 141.

121 G. Panella, 2006, *op. cit.*, p. 144.

122 J. Pallasmaa, 2014. *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone, p. 93. [ed. originale J. Pallasmaa, 2011. *The Embodied Image: Imagination and Imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd].

123 J. Pallasmaa, 2014. *L'immagine incarnata, op. cit.*, p. 94.

124 cfr. J. Pallasmaa, 2014. *Ibidem*, pp. 93-95.

### Il *montage* e la relazione tra le parti

“Il film è una meditazione sull’immagine e mostra nell’immagine la moltitudine delle altre immagini. [...] Se un’immagine ha senso, è per la relazione che intrattiene con tutte le altre”<sup>125</sup>.

Il *montage* è, dunque, uno strumento per realizzare delle associazioni, delle relazioni tra le parti. Il film infatti è sicuramente una narrazione, ma è anche una ricomposizione, una riconnessione, o appunto, una ricerca di relazione tra le singole parti: *frame*, scene, sequenze, blocchi narrativi.

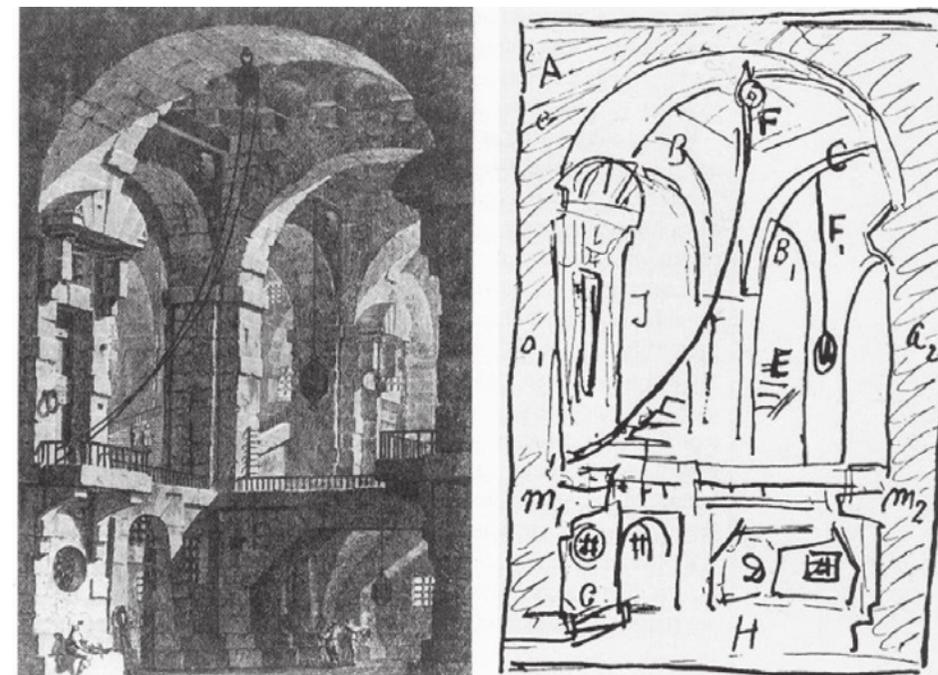
Come scrive Bernard Tshumi: “lo spazio cinematografico non è solo composto ma anche sviluppato da sequenza a sequenza, così che il significato finale di ciascuna sequenza dipende dal *contesto* in cui è inserita”<sup>126</sup>.

Dunque, un film è una costruzione complessa, organicamente e unitariamente pensata, regolata dalle tecniche cinematografiche. Il cinema risulta un dispositivo per osservare e per narrare che decostruisce lo sguardo e il racconto, ma il cinema è anche principalmente un dispositivo tecnico e compositivo che ricompone dei frammenti in un intero. Alla fase di decostruzione dello sguardo e del racconto, di cui si è parlato, segue quella dell’assemblaggio, che si attua attraverso il *montage*. Le teorie del *montage* filmico degli anni venti si confrontavano con atteggiamenti molto diversi tra di loro – dalla scuola dialettica russa di Ėjzenštejn che faceva collidere le immagini per mostrare le differenze tra le cose, alla scuola organica americana, rappresentata da Griffith che assecondava il racconto, alla posizione radicale di Vertov che rifiutava la messa in scena della natura, mostrando l’umano nella natura, l’essere che sta di fronte e che guarda se stesso – inserendo il principio organizzativo del montaggio, della composizione, entro alcune precise immagini e figure<sup>127</sup>.

Qui ciò che interessa maggiormente indagare è il montaggio inteso come modalità *associativa* – che ha poi influenzato tutte le altre – specie per come è stata interpretata e teorizzata da Ėjzenštejn nella sua *Teoria generale del montaggio*, del 1937, testo che esaminava con grande libertà nei più diversi campi della produzione artistica le prospettive messe in campo dal montaggio, gettando le basi per una vera e propria cultura del visuale, specie per quanto riguarda il rapporto con l’architettura.

Per Ėjzenštejn, infatti, “un insieme architettonico è un montaggio dal punto di vista dello spettatore in movimento e il montaggio cinematografico è un modo di collegare in un unico punto vari elementi – frammenti - di un fenomeno filmato in diverse dimensioni, da diversi punti di vista e da vari lati”<sup>128</sup>.

In particolare, Ėjzenštejn si sofferma sul ruolo del *frame* nella costruzione filmica. Ėjzenštejn vede “nell’inquadratura una “cellula” del montaggio, in cui il film, letto all’interno di questa grande metafora “organica” è costituito da elementi che si



prolungano necessariamente l’uno nell’altro. Attraverso il montaggio, da un’inquadratura all’altra, il flusso del film, il suo movimento interno è garantito proprio dal fatto che ogni inquadratura rimanda naturalmente a qualcosa che la eccede, qualcosa che lo sguardo cerca senza sosta nell’inquadratura successiva, e che garantisce al film la sua unità, per quanto sia un’unità dinamica, mai stabile, sempre attraversata dall’esplosione, dal passaggio dialettico di un’inquadratura nell’altra”<sup>129</sup>. Il cinema in questo senso è dunque inteso come “forma estrema di montaggio”<sup>130</sup> e quest’ultimo viene usato “con l’intento di rendere più netta e più viva l’espressione dell’idea. Attraverso il metodo del montaggio si combinano immagini incongruenti rimontando il fatto disintegrato in un unico tutto, ma secondo la nostra visione: secondo il modo in cui vediamo il nostro rapporto con il fatto [...] il montaggio è un tentativo di sintassi”<sup>131</sup>.

Alle teorie di Ėjzenštejn sul *montage*, come si è detto, è molto interessato Le Corbusier, in particolare all’idea di film come vera e propria “costruzione”, in cui montaggio significa mettere insieme le diverse parti di una “macchina”, una macchina per significare, mentre egli considerava le sue abitazioni come “macchine per abitare”<sup>132</sup>.

S. M. Ėjzenštejn, *Carcere oscura in Piranesi, or the Fluidity of Forms*, “Opposition”, 1978

129 D. Dottorini, 2006. “Che cosa resta della storia (del cinema)”, *op. cit.*, p. 233.

130 S. M. Ėjzenštejn, 1986. “Fuori campo”, in *Il montaggio*, Marsilio, Venezia, p. 12.

131 *Ibid.*

132 cfr. *Le Corbusier* in V. Trione 2014, *Il cinema degli architetti*, *op. cit.*, pp. 129-135.

125 cfr. J.-L. Godard, 1998. *Le cinéma est fait pour penser l’impensable*, in A. Bergala (ed.), *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard, II, 1984-1998*, éd. Cahiers du cinéma, Paris.

126 cfr. B. Tschumi, 1995. *Questions of Space: Lectures on Architecture*, Architectural Association, Gran Bretagna.

127 cfr. P. Viganò, 1999. *La città elementare*, Skira, Milano, p. 36.

128 cfr. S. M. Ėjzenštejn, 2000. *El greco e il cinema* [ed. originale, “El Greko i kino”, in Id., *Montaz*, N. Klejman (ed.) Muzej Kino- Ėjzenštejn -Centr, Moskva].

Un altro punto di grande interesse, risulta il fatto che per spiegare la relazione tra cinema e architettura il regista Ėjzenštejn elabori un saggio dal titolo *Piranesi, o la fluidità delle forme* (1946)<sup>133</sup>, all'interno del quale “esplode” le rovine della tavola *Carcere Oscuro* (1750) per poi ricomporle attraverso una sorta di montaggio intellettuale. Egli scrive: “alla base della composizione di un complesso architettonico, alla base dell’armonia con cui si distribuiscono le parti che lo compongono, alla base della melodia delle future modulazioni delle sue forme e del ritmo preciso delle sue suddivisioni, che ne scandiscono armoniosamente l’insieme, si trova la stessa “danza” *sui generis* che è alla base della creazione dell’opera musicale, dell’opera figurativa o del montaggio cinematografico”<sup>134</sup>.

Con queste parole Ėjzenštejn spiega le ragioni della sua azione di esplosione sulle *Carceri d’invenzione* (Piranesi, 1745-1750). L’operazione che egli effettua è tesa a ritrovare nell’opera stessa un meccanismo di associazione delle forme. Il processo di *montage* non è, dunque, considerato da Ėjzenštejn quale semplice e automatica operazione di giustapposizione di una serie di immagini, ma è un vero e proprio strumento organizzativo e associativo, con una struttura e autonomia tali da poter produrre relazioni di significato tra le immagini o gli elementi posti in successione. Come fa notare lo storico Manfredo Tafuri, che nel suo *La sfera e il labirinto. Avanguardie e architettura da Piranesi agli anni '70* pubblica la versione italiana del testo “Piranesi o la fluidità delle forme”, scritto da Ėjzenštejn nel 1946-47: “è di Ėjzenštejn l’affermazione che il montaggio è lo stadio di esplosione dell’inquadratura. Nelle sue *Lezioni di regia*<sup>135</sup> egli aggiunge che quando la tensione all’interno di un’inquadratura raggiunge il culmine e non può più crescere in quei limiti, allora l’inquadratura esplode, frantumandosi in due pezzi di montaggio [...] è del tutto evidente, pertanto, che Ėjzenštejn legge nell’intera serie delle *Carceri* un insieme di frammenti discontinui di un’unica sequenza, basata sulla tecnica del “montaggio intellettuale”; basata cioè, secondo la sua stessa definizione, su una giustapposizione o conflitto di stimoli intellettuali che si accompagnano”<sup>136</sup>.

In questa ottica, “il progetto piranesiano come montaggio di frammenti e rovine, rappresenta una formula di scrittura e riscrittura, che produce contaminazioni “semi-ipnotiche” tra frammenti archeologici reali e invenzioni architettoniche, una nuova stratificazione entro una totalità riletta dall’interno di una sua definitiva crisi”<sup>137</sup>. Ėjzenštejn utilizza questo esempio per dimostrare come l’architettura possa essere addirittura considerata quale progenitrice del cinema. Egli arriva a definire il montaggio quale vero e proprio metodo compositivo interdisciplinare: “il montaggio viene usato con l’intento di rendere più netta e più viva l’espressione dell’idea. Attraverso il metodo del montaggio si combinano immagini incongruenti rimontando il fatto disintegrato in un unico tutto, ma secondo la nostra visione:



secondo il modo in cui vediamo il nostro rapporto con il fatto. [...] il montaggio è un tentativo di sintassi”<sup>138</sup>.

In architettura, secondo Ėjzenštejn, il *montage* è un sistema che consente di organizzare, concatenare, assemblare una sequenza di elementi, producendo valori e contenuti nello spazio e strutturando così l’esperienza lungo un percorso che elabora la percezione anche secondo le complessità temporali.

Recenti studi sulle pratiche del *montage*, inteso come forma di appropriazione contemporanea, hanno messo in evidenza come esso costituisca “una procedura diffusa che non riguarda solo la produzione artistica e cinematografica – da cui nasce – ma anche la nostra vita quotidiana e l’uso che ognuno fa di quell’enorme archivio visivo che i media contemporanei mettono a nostra disposizione. In una società tecnologicamente avanzata, dove la nozione di postproduzione regola il nostro rapporto con immagini e oggetti, è quindi necessario indagare a fondo il ruolo, le possibilità del montaggio; e chiederci se – rispetto agli anni eroici dei movimenti d’avanguardia – il *montage* sia diventato una pratica sbiadita e standardizzata o se sia un mezzo sempre più efficace per capire e riprogrammare il mondo”<sup>139</sup>.

In realtà, le tecniche del *montage* ritrovano antecedenti innanzitutto nei *papier collés* realizzati da Pablo Picasso e George Braque a partire dal 1912, ma anche nelle tecniche del *collage*, *readymade*, fotomontaggio, che caratterizzarono l’intero ventesimo secolo, dalle avanguardie e neoavanguardie ai *revival* degli anni ‘80 - e che oggi, dopo l’inizio del nuovo millennio e dell’era digitale, stanno ancora influenzando gran parte delle pratiche artistiche.

D. Téniers, *L’Archiduc Léopold-Guillaume dans sa galerie de peinture*, 1690

138 S. M. Ėjzenštejn, 1986. *Il montaggio*, Marsilio, Venezia, p. 12.

139 C. Baldacci, M. Bertozzi, 2018. *Montages. Assembling as a form and symptom in contemporary arts*, Università Iuav di Venezia – Dipartimento di Culture del Progetto, Mimesis International, Venezia, p. 20: “*Assemblage*, today, is a widespread procedure that doesn’t concern just artistic production, but also our daily lives and the use everyone makes of that huge visual archive that contemporary media place at our disposal. In a technologically advanced society, where the notion of postproduction regulates our relationship with images and objects, it is therefore necessary to thoroughly investigate the role, possibilities, and, most of all, anthropological and political connotations of montage; and to ask ourselves whether – in comparison to the heroic years of the avant-garde movements – montage has become a faded and standardized practice or if it is a more and more effective means to understand and reprogramme the world, especially in relation to the technical possibilities offered by new media and remix practices”.

133 S. M. Ėjzenštejn, 1980. *Piranesi, or the Fluidity of Forms*, in M. Tafuri, *La sfera e il labirinto. Avanguardie e architettura da Piranesi agli anni '70*, Einaudi, Torino, p. 100.

134 S. M. Ėjzenštejn, *op. cit.*, p. 101.

135 cfr. S. M. Ėjzenštejn, 2000. *Lezioni di regia*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino.

136 M. Tafuri, 1980. *La sfera e il labirinto*, *op. cit.*, pp.78-79.

137 G. Morpurgo, 2018. “Per un’archeologia della narrazione in architettura”, *op. cit.*, pp. 153-154.



A. Warburg, *Atlas Mnemosyne*, 1926-29

Sebbene nella seconda metà del XX secolo esistessero già i *collage ante litteram*, solo nei primi decenni del XX secolo il *montage* - in senso ampio - si affermava come il mezzo della modernità e della materialità. In quel periodo, Luigi Russolo dà vita ai suoi *intonarumori* (noise makers); i dadaisti tagliano e sovrappongono forme e fotografie; Giorgio de Chirico assembla i suoi manichini dipinti; Marcel Duchamp seleziona i suoi *readymade* “aidés”; Man Ray concepisce i suoi *rayogrammes*; i surrealisti manipolano *object trouvés*; Alexander Calder inventa i suoi *mobiles*; Kurt Schwitters costruisce il suo *Merzbau*<sup>140</sup>.

Così come Ęjzenštejn e Moholy-Nagy sono stati pionieri nell’esplorare i significati e le possibilità del montaggio attraverso la direzione, la fotografia, i disegni e i dipinti, ma anche attraverso i loro scritti teorici fondamentali che completano quelli di Walter Benjamin, Ernst Bloch e Siegfried Kracauer. Moholy-Nagy, ad esempio, in *Vision in motion* (1947) mostra come l’*assemblage*, inteso come sovrapposizione di forme, “trascenda determinazioni spaziali temporali trasformando insignificanti singolarità in complessità ricche di significato”<sup>141</sup>.

Inoltre, il *montage* si è affermato come uno strumento interpretativo nelle arti visive, letteratura, teatro, musica e con Aby Warburg, anche nello studio delle immagini di per sé.

Un esempio è costituito dal suo *Mnemosyne*, un atlante figurativo composto da una serie di tavole, costituite da montaggi fotografici che assemblano riproduzioni di opere diverse: testimonianze di ambito soprattutto rinascimentale; ma anche reperti archeologici dell’antichità orientale, greca e romana; e ancora testimonianze

della cultura del XX secolo (ritagli di giornale, etichette pubblicitarie, francobolli). Nel *Bilderatlas*, che contiene un migliaio di fotografie sapientemente assemblate, le immagini sono oggetto privilegiato di studio in quanto sono un modo immediato di “dire il mondo” e di “immaginare”. Nell’*Atlante* la giustapposizione di immagini, impaginate in modo da tessere più fili tematici attorno ai nuclei e ai dettagli di maggior rilievo, crea campi di energia e provoca lo spettatore a un processo interpretativo aperto: “la parola all’immagine” (*zum Bild das Wort*). *Mnemosyne* è dunque una macchina associativa, una sorta di gigantesco condensatore in cui si raccolgono tutte le correnti energetiche che hanno animato e ancora animano la memoria dell’Europa<sup>142</sup>.

È anche grazie a queste esperienze precedenti che artisti e cineasti contemporanei continuano a riciclare e ricomporre le immagini attraverso le pratiche del *found footage*, di cui si è parlato all’inizio del capitolo. Molteplici risultano infatti oggi le tecniche attraverso cui operare l’associazione e la relazione tra le parti, rilevando i rapporti esistenti tra frammento, immaginario e assemblaggio.

A tal proposito, sembra interessante riportare un esempio filmico che lega l’uso delle tecniche del *found footage film* e, dunque, le relazioni tra frammento, immaginario e assemblaggio ad un personaggio dell’architettura molto noto che, tra le sue molteplici produzioni teoriche e progettuali, ha realizzato anche un film: Aldo Rossi.

Aldo Rossi, in occasione delle XV Triennale di Milano, espone con Franco Raggi e Gianni Braghieri, *Ornamento e delitto*: una composizione filmica nella quale passaggi di alcuni film sono montati con fotografie di soggetto architettonico e con materiali di repertorio. Un *collage* cinematografico, accompagnato da un’antologia di giudizi critici, tratti dai testi di Marx, di Benjamin, di Loos e di Schmidt<sup>143</sup>.

È a tutti gli effetti un *found footage film*. Aldo Rossi assembla momenti già girati provenienti da diverse fonti (cinematografiche, letterarie, filosofiche, architettoniche) e li sposta in altri circuiti; mescola materiali già prodotti, per dischiudere processi metaforici inattesi; attraverso abili recuperi, ricolloca frammenti già esistenti all’interno di sequenze inedite; saccheggia eventi e li sottopone a un riuso ardito, fino a dare vita ad un assemblaggio filmico straniante. Puro *recycled cinema*<sup>144</sup>. Il film è sostanzialmente un saggio teorico<sup>145</sup>, che si esprime attraverso una ricomposizione di frammenti in movimento<sup>146</sup>. Teoria che Rossi renderà visiva nella tavola *La città analoga*, presentata alla Biennale di Venezia del 1976.

*Ornamento e delitto* è un montaggio di quattro pellicole cinematografiche - *Senso* di Luchino Visconti, *8 e mezzo* di Federico Fellini, *Senilità* di Mauro Bolognini e *Roma* di Federico Fellini - intervallate da fotografie prese dalla sezione della mostra “Architettura razionale - passato e presente”, immagini della periferia industriale di

142 cfr. A. Warburg, *Einleitung*. Introduzione a *Mnemosyne* (1929), traduzione di Maurizio Ghelardi, www.egramma.it.

143 V. Trione, 2014. *Il cinema degli architetti*, op.cit., p. 11.

144 V. Trione, 2014. *Ibidem*, p. 21.

145 Si veda: L. Skansi, 2010. “Ornamento e delitto: un film di Aldo Rossi, Gianni Braghieri, Franco Raggi” in *ARCHIT*, 8 agosto 2010.

146 Rossi lo definisce “collage cinematografico” in A. Rossi 1973. “Architettura-città”, in AA.VV., *Architettura razionale. XV Triennale di Milano. Sezione Internazionale di Architettura*, Franco Angeli, Milano, p. 37.

140 cfr. C. Baldacci, M. Bertozzi, 2018. *Montages*, op.cit.

141 cfr. C. Rowe, F. Kotter, 1984. *Collage city*, The MIT Press, Cambridge MA-London.



A. Rossi, *La finestra del poeta*, 1968

Milano girate da Rossi e Durissi e documentari di repertorio. Questo “*collage cinematografico*”, come lo definisce lo stesso autore, si serve dell’opera di registi che hanno segnato il passaggio del cinema italiano dal Neorealismo a una personale e biografica visione della realtà, in cui testi sul rapporto funzione-forma, arte e artigianato e coscienza storica del presente, di Walter Benjamin, Karl Marx, Hans Schmidt e Adolf Loos, al cui storico volume il film stesso è un omaggio, fanno da commento<sup>147</sup>. Il film si conclude con un *assemblage* dedicato alla città di Roma, in cui Fellini estrae una quantità di figure, immagini, rovine il cui effetto carica la visione privata e così l’immaginario della collettività.

Le modalità del *montage* cinematografico, mettono in campo una serie di specifiche tecniche, alcune delle quali - che risultano maggiormente utili rispetto agli scopi di questa tesi - vengono di seguito prese in considerazione, attraverso alcuni esempi filmici e alcuni “richiami” architettonici, che poi saranno successivamente sistematizzati. In particolare, se la pratica classica di può riassumere con il termine *editing* (edizione in quanto levigazione, eliminazione del superfluo) le pratiche non classiche si possono riassumere con il termine *montage* (termine che valorizza la costruzione).

## Dispositivi del *montage*

*Assemblare i frame: tagliare, accostare, sovrapporre*

Da due inquadrature successive si colgono le *interferenze* che derivano dal loro accostamento: “per sé stessi, i quadri, le fasi gli elementi che compongono l’intero, sono innocui e indecifrabili. Il senso si coglie solo quando gli elementi sono giustapposti in una sequenza di immagini”<sup>148</sup>.

Come si è visto in precedenza attraverso l’*effetto Kulesov*, un’identica inquadratura assume un diverso senso in funzione all’altra che le viene accostata. L’interpretazione che deduce lo spettatore *voyeur* deriva dall’interazione innescata dai *frame*. L’assemblaggio comporta un lavoro compositivo fatto di scontri di linee, figure, movimenti e strati di senso, attraverso le tecniche del taglio, della sovrapposizione e dell’accostamento. Esistono diverse modalità di assemblaggio.

L’assemblaggio può dar vita a un *montaggio parallelo*, quando racconta contemporaneamente due o più motivi diversi, attraverso una soluzione di continuità, ma anche ad una composizione oppositiva che definisce un *montaggio alternato*, conflittuale, oppositivo, con indicazioni che spingono in direzioni contrarie. Oppure può dar vita ad un *montaggio analogico* che mira a costruire un senso tramite l’accostamento di immagini accumulate non da motivi narrativi, ma da un’analogia sul piano visivo, che “oltrepassa” il “fuori campo”<sup>149</sup>.

Come si è visto in precedenza, l’assemblaggio, può riguardare sia la costruzione di un nuovo film sia, in modo particolare e con procedimenti specifici, anche film legati al riuso di pellicole di repertorio, ossia il *found footage film*.

Tra le diverse modalità di assemblare i *frame*, particolare peso riveste l’operazione del taglio. Il *jump-cut*, ad esempio, è una forma di assemblaggio che genera una serie di salti tra le immagini attraverso il taglio di alcuni *frame*, di solito nella parte centrale di un’inquadratura, lasciandone quindi inalterati le parti iniziale e finale, senza che tra loro ci sia continuità temporale (altrimenti chiamato taglio in asse).

I *jump cut* sono dei veri e propri salti, inquadrature tagliate, in cui non ci si preoccupa di usare raccordi classici, ma neppure falsi raccordi; si usa semplicemente una ellissi temporale, che genera un salto temporale nella narrazione di un’opera. Sempre “salti di fotogramma” sono gli *skip framing*, ossia degli artifici tecnici che servono a rendere più veloce uno zoom, così da diminuire il tempo di “avvicinamento visivo” alla figura. Di queste tecniche fa largo uso David Lynch<sup>150</sup>, il quale lavora su una costante riconfigurazione spazio-temporale, tesa ad alterare la percezione visiva e le associazioni spaziali, come accade in *Mulholland Drive* (2001) o in *Inland Empire* (2006).

Rispetto all’operazione del taglio si può richiamare, ad esempio, l’intervento di

148 S. M. Eizenštejn, 1989. *Montage and architecture*, “Assemblage”, 10, p. 117.

149 cfr. D. Cassani, 2013. *Manuale del montaggio. Tecnica dell’editing nella comunicazione cinematografica e audiovisiva*, Utet Università, Novara.

150 cfr. P. Bertetto (ed.), 2008. *David Lynch*, Marsilio, Venezia.



trasformazione di un *bunker a Culemborg* in Olanda, realizzato nel 2010 dal gruppo RAAF (Rietveld Architecture-Art-Affordances), in cui l'elemento in rovina è tagliato esattamente lungo il suo asse centrale. Il bunker, per sua natura un luogo ermetico e impenetrabile protetto da spesse mura di cemento, è dunque privato del suo spazio circolare, ora dotato di una passerella in legno che ne estende i rigidi limiti verso le acque del fiume. L'intervento ha un forte contenuto poetico tanto da aver trasformato una delle *immagini* della guerra in un sito dell'immaginario. Il bunker 599 è stato dichiarato monumento nazionale.

Un'altra modalità di *assemblage* è quella che si basa sull'accostamento. Un esempio in questo senso è costituito dall'installazione filmica *With time* di Péter Forgács del 2009, che si compone di reperti filmici conservati nell'archivio visivo di un antropologo nazista, scoperto e sequestrato nel 1998. L'archivio comprendeva fotografie, fonti scritte e bobine di film in 16 mm che Forgács ricomponne in un nuovo montaggio costruito attraverso tutti i volti "trovati". Di grande interesse, in questo caso, è osservare il mutare dell'immagine in rapporto al contesto espositivo. Nella nuova *messa in forma* di Forgács, infatti, la singola immagine selezionata ha senso solo in rapporto a un determinato *frame*, costituito dalla cornice complessiva. Più del valore specifico dell'immagine, risulta fondamentale il sistema di relazioni spaziali da essa istituito (in virtù di ciò che precede, di ciò che segue, di ciò che, in qualche modo, le sta intorno). I volti in cornice esaltano il valore dei singoli *frame* (pur subendo uno "scioglimento" della *texture*, una sorta di dissolvimento dei *pixel*: come se mutasse impercettibilmente in virtù di un "pennello digitale"). Mentre l'altra cornice, quella complessiva, attiene più alla "messa in serie" che alla "messa in luce" per cui ogni volto ha senso solo nella relazione con gli altri volti<sup>151</sup>. Si tratta di un montaggio ambientale-associativo, più che lineare. "Quando gli occhi di due prigionieri si incrociano è come se arrivassero a instaurare un rapporto empatico, come se i loro sguardi attivassero una micronarratività"<sup>152</sup>. Bertozzi chiama questa tecnica "migrazione figurale", ossia il mutare dei singoli *frame* rispetto al contesto. Un'ulteriore modalità di assemblare consiste nel sovrapporre o sovraimprimere i *frame* tra di loro. In questo senso, una particolare tecnica è costituita dall'*overlapping editing*, che consiste nel riproporre in un'inquadratura successiva la ripetizione di un'azione che è già avvenuta nell'inquadratura precedente. Esempi di questo tipo di cinema *discontinuo* sono, ad esempio, *Questa è la mia vita* (1962) di Jean-Luc Godard o anche *Fahrenheit 451* (1953) di François Truffaut.

In questo caso, le azioni si basano prevalentemente sulla sovrapposizione di inquadrature non raccordate sul piano del movimento che determinano un effetto di ripetizione dei movimenti.

#### *Alterare le forme: incastrare, mixare, ibridare*

Alterare le forme è un'ulteriore operazione di postproduzione, che in questo caso prevede l'utilizzo di tecniche digitali.

Una tecnica molto interessante, che opera l'alterazione delle forme attraverso l'incastrare tra le parti, è quella del *compositing video*. Inventata da Peter Greenaway, tale tecnica usa dei procedimenti digitali per modificare e alterare in fase di postproduzione il film aggiungendo, interpolando, sovrapponendo più fonti visive trattate con effetti speciali. Funziona appunto incastrando immagini dentro immagini, operando sullo schermo come su di una superficie pittorica, come avviene, ad esempio, nella trilogia dello stesso Greenaway *The Tulse Luper suitcases* (2003-04). Questa tecnica è stata utilizzata dallo stesso Greenaway per l'opera *The Stairs 2:Projecton*, un'installazione di dimensioni cittadine realizzata a Monaco nel 1995 che prevedeva l'inserimento in diversi punti della città di cento schermi: sulle architetture cittadine erano proiettati fotogrammi luminosi e composti tra loro la cui superficie interagiva con le trame delle facciate. Tali schermi si sovrapponevano a finestre, cornicioni, trasformando gli edifici in *set cinematografici*<sup>153</sup>.

Una seconda modalità è quella del *mixaggio* che consiste nel miscelare opportunamente fra loro uno o più elementi. Per *mixaggio* nel cinema si intende quell'operazione di integrazione, fusione, o sovrapposizione, in un unico supporto della colonna sonora, dei dialoghi, delle immagini e dei suoni di un film (registrati separatamente). Un esempio, in questo senso, è costituito da *Blade runner* (1982) di Ridley Scott, un film che mette in scena "pratiche di riuso" e *mixaggio* che riguardano alcune sequenze e alcune inquadrature provenienti da altri film e da altri supporti. In questo caso si genera un "mescolamento" di elementi e, attraverso il *found footage*, che consiste nel riuso creativo dei filmati di repertorio<sup>154</sup> che li innesta in un nuovo circolo.

Un'ultima modalità di alterazione delle forme è quella dell'*ibridazione*.

Sulla scia di un cinema inteso come "artificio", il cinema di David Cronenberg si basa prevalentemente sull'alterazione dello spazio e del tempo e sull'ibridazione tra organismi fisici e strutture tecnologiche che dà vita ad una vera e propria morfologia mutante delle forme. In opere come *Videodrome* (1983), *Crash* (1996), *eXistenZ* (1999), sindromi aliene, virus tecnologici, stati mentali alterati inducono una mutazione organica che apre l'accesso ad una dimensione sconosciuta basata su geometrie, dinamiche spaziotemporali, flussi di coscienza che rinviano alle potenzialità ontologiche delle nuove immagini virtuali.

In film più recenti non è più tanto il corpo a ibridarsi e mutare quanto la mente a contaminare l'ambiente circostante. Un esempio è costituito dalla tecnica della



RAAF, *Bunker a Culemborg*, Olanda, 2010

153 G. Bruno, 2006. *Atlante delle emozioni*, op. cit., p. 367.

154 S. Marini, F. De Matteis (ed.), 2014, *La città della post-produzione*, op. cit., pp. 11-12.

151 cfr. M. Bertozzi, 2012. *Recycled cinema*. op. cit., pp. 102-105.

152 M. Bertozzi, 2012. *Ibidem*, p. 104.



P. Greenway, *The Tulse Luper suitcases*, 2003-04;  
P. Forgács, *With time*, 2009



*defigurazione digitale* che si traduce visivamente in un processo di frammentazione, scomposizione, mutazione dei corpi o degli spazi. Un corpo che non possiede più un'identità di rappresentazione "un corpo digitalizzato, cibernetico o iperrealistico" colto in "una trasformazione che agisce sullo stesso dispositivo di rappresentazione"<sup>155</sup>. Le forme tendono a debordare oltre lo schermo, sfondandone il perimetro in ogni direzione, imprimendo un'accelerazione e una dilatazione del campo visivo. L'uso di tali effetti digitali approda al *morphing*, una tecnica che opera una fluida trasformazione senza stacchi di una morfologia corporea e fisionomica in un'altra.

Una sorta incastro ibrido può essere, ad esempio, definito l'intervento per il *Museo di un antico mulino a Minneapolis* (2003) ad opera dello studio Meyer, Scherer & Rockcastle, in cui un nuovo corpo trasparente è inserito tra i resti dell'antico edificio, rispettandone le parti smembrate e alterandone le forme, senza dunque falsificarne le memorie.

L'*assemblage* tra i *frame* e l'alterazione delle forme possono dar luogo ad una interessante modalità e ad una serie di azioni attraverso cui provare a relazionare, connettere, accumulare, alterare le singole parti della rovina architettonica, in quanto aiutano a sovrapporre, accostare, incastrare, mixare i singoli *frame*.

155 G. Curtis, 2008. "Identità defigurate. Il corpo rilevante", in *Passages, op. cit.*, p. 137.



### *In-motion*. Manipolare il tempo

#### Tempo decomposto, tempo in movimento

André Habib nella sua tesi dottorale dal titolo *Le temps décomposé: cinéma et imaginaire de la ruine*<sup>156</sup> dimostra come cinema e rovina siano connessi attraverso il particolare rapporto che entrambi instaurano con la dimensione temporale. Il tempo “puro” della rovina<sup>157</sup> e il tempo cinematografico presentano delle caratteristiche comuni. Non si tratta di un tempo lineare e consequenziale, ma di un tempo discontinuo, sovrapposto, stratificato, arrestato, tagliato o dilatato: si tratta di un tempo “decomposto”, un tempo “in movimento”. Il tempo cinematografico - come il tempo della rovina - scrive Deleuze<sup>158</sup>: “non è solo ciò che scorre e fluisce, ma è soprattutto ciò che resta e coesiste”. Uno dei principali aspetti che lega la specificità del dispositivo filmico al concetto di rovina è, dunque, la “capacità di manipolare e percepire la dimensione temporale nello spazio”<sup>159</sup>.

La rovina è “tempo spazializzato” mentre il cinema è “tempo filmato”.

D'altronde, come si è detto in precedenza, una delle principali caratteristiche delle rovine consiste proprio nella capacità di far “collassare le temporalità”, il che ne implica la definizione di luoghi del “ri-orientamento temporale”<sup>160</sup>. A tal proposito, di grande interesse risulta il fatto che, secondo George Simmel, tale concezione della rovina si ponga proprio come una conseguenza delle nuove prospettive aperte dalle scoperte e dalle invenzioni dell'inizio del XX secolo, prima fra tutte la nascita del cinema, strumento che ha implementato la capacità dell'uomo di visualizzare e rimodulare la temporalità.

Come la rovina, anche il cinema è un luogo di ri-orientamento temporale, o meglio il luogo delle specifiche tecniche che operano la manipolazione del tempo. Queste operazioni sono rese possibili attraverso le tecniche cinematografiche, in particolare le tecniche del montaggio, utilizzate in fase di postproduzione. Infatti, come scrive Deleuze: “il montaggio è quell'operazione che fa leva sulle immagini-movimento per liberarne il tutto, l'idea, cioè l'immagine *del* tempo”<sup>161</sup>. Il mon-

L. Moholy-Nagy, *Vision in motion*, 1947

156 cfr. A. Habib, 2008. *Le temps décomposé: cinéma et imaginaire de la ruine*. Université de Montréal, Département de Littérature comparée Faculté des Arts et sciences, option littérature et cinéma. Montréal, Canada.

157 cfr. M. Augé, 2004. *Rovine e Macerie. Il senso del tempo*, Bollati Boringhieri, Torino [ed. originale: *Le temps en ruines*, Éditions Galilée, coll. “Lignes fictives”, Paris 2003].

158 G. Deleuze, 1990. *Pourparlers*, Paris, Minuit, p. 105: “[Le cinéma] conserve à contre-temps, parce que le temps cinématographique n'est pas ce qui coule, mais ce qui dure et coesiste”.

159 A. Habib, 2008. *op. cit.*, p. 29.

160 G. Simmel, 1919. “Die Ruine”, in *Philosophische Kultur. Gesammelte Essays*, Klinkhardt, Leipzig, p. 135.

161 G. Deleuze, 2016. *L'immagine-movimento. Cinema 1*, Einaudi editore, Torino, p. 39. [ed. originale: G. Deleuze, 1983. *L'image-mouvement. Cinéma 1*, Les Éditions de Minuit, Paris].

taggio e la postproduzione sono qui dunque guardati attraverso le loro caratteristiche spaziali, tese a generare il movimento liberando il tempo.

Il dispositivo filmico consente di operare una manipolazione del tempo nel suo fluire determinando una costante re-invenzione dello spazio, così come la rovina costituisce una forma del tempo, o meglio un “non finito” figurativo capace di ispirare nuove virtualità.

La rovina *in movimento*, di cui si è parlato nel primo capitolo<sup>162</sup>, può dunque essere qui intesa come “dispositivo cinetico”, una sorta di “pellicola in movimento”.

In cui con “dispositivo”, in questo caso, si vuole richiamare la definizione fornita da Deleuze quando scrive che un dispositivo: “è innanzitutto una matassa, un insieme multilineare, composto di linee di natura diversa. Queste linee nel dispositivo non delimitano né circoscrivono sistemi di per sé omogenei, ma seguono direzioni, tracciano processi in perenne disequilibrio; talvolta si avvicinano, talvolta si allontanano le une dalle altre. Ogni linea è spezzata, soggetta a variazioni di direzione, biforcante e biforcuta, soggetta a derivazioni. [...] Non hanno affatto contorni definiti una volta per tutte, ma sono catene di variabili”. E poi continua: “sciogliere la matassa delle linee di un dispositivo significa ogni volta tracciare una carta, cartografare, misurare terre sconosciute; e questo è ciò che Foucault chiama ‘la ricerca sul campo’. Bisogna disporsi su quelle linee che non soltanto formano un dispositivo, ma l’attraversano e lo spostano da nord a sud, da est a ovest o in diagonale”<sup>163</sup>.

Questa definizione può ben far comprendere un’interpretazione di rovina come dispositivo cinetico e progettuale che si presenta attraverso il costante “cambiamento nella durata”, cambiamento legato al tempo, all’identità e alla forma, come luogo di tutti i possibili nuovi “movimenti”, come un “non finito” in continuo divenire che decompone e trasforma la dimensione spazio-temporale.

In questa ottica, diviene chiaro il possibile parallelo con le modalità di decomporre il tempo e lo spazio, attraverso le immagini-movimento, operate dal cinema.

Per Bruno Munari il cinema è in primo luogo “una tecnica per modificare la dimensione temporale”<sup>164</sup>. Il dispositivo filmico viaggia nel tempo, sa rendere presente il passato, può anticipare il futuro, può lasciare il presente, arrestarlo, farvi ritorno e farlo ripartire. Il cinema racconta, plasma, rimodella e manipola la dimensione temporale: è una vera e propria “macchina del tempo” - come la rovina - o meglio “è quella macchina capace di far “affondare” le forme “umane”, psicologiche, selettive, nel grande magma della materia-flusso, o di far emergere le forze pure del tempo”<sup>165</sup>.

In realtà, lo strumento filmico nasce, tra la fine dell’800 e i primi anni del ‘900, con il preciso obiettivo di “registrare il movimento”, come è dimostrato dal primo

film proiettato nel 1896 dai fratelli Lumière: quel ben noto treno che entrando “in movimento” nella stazione *Saint Lazare* di Parigi segna la nascita del cinema “terrorizzando gli spettatori presenti!”. Tuttavia, subito diviene chiara la capacità del cinema di dar vita ad una dimensione spazio-temporale “parallela” che, pian piano, ha modificato profondamente il modo di percepire, fruire e progettare la realtà.

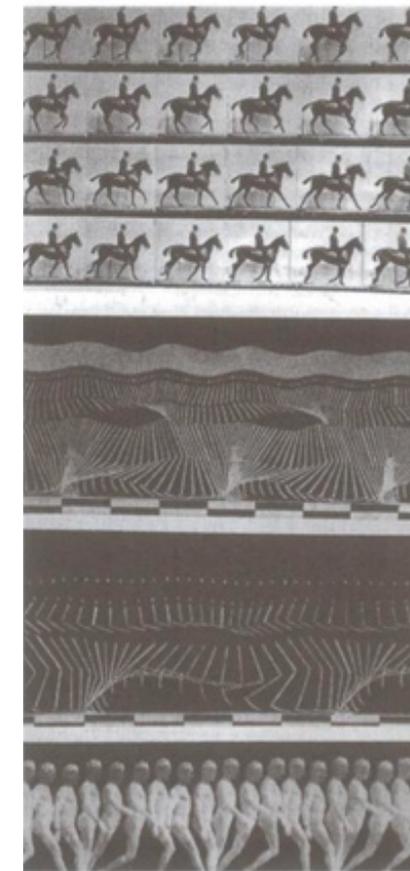
Per Schefer, infatti, ciò che il cinema introduce nell’immagine, non è solo il movimento, ma principalmente il tempo, anzi “il movimento sarebbe nato come un incidente di registrazione del tempo [...] e questo accenno di tempo cambierà radicalmente la durata del mondo”<sup>166</sup>.

A tal proposito, sembra necessario accennare al fatto che nella contrapposizione elaborata da Bergson tra il tempo inteso come durata nella coscienza e il tempo misurabile della matematica e degli orologi, a cui si rifà Deleuze, il tempo cinematografico si presenti come l’esempio tipico del falso movimento: esso, infatti, procede con due dati complementari, delle sezioni istantanee che si chiamano “immagini” e un “movimento” o tempo impersonale, uniforme e astratto, che è nella macchina da presa e con cui si fanno “sfilare” le immagini. Il cinema dunque ricostruisce il movimento a partire da delle sezioni immobili.

Deleuze rileva una questione di fondamentale importanza, ossia che: “il cinema procede con fotogrammi, cioè con sezioni immobili, 24 immagini al secondo. Tuttavia quanto ci mostra non è il fotogramma, bensì un’immagine intermedia alla quale il movimento non si aggiunge e non si addiziona: il movimento appartiene all’immagine intermedia come dato immediato. Insomma il cinema non ci dà un’immagine alla quale aggiungerebbe movimento, ci dà immediatamente un’immagine-movimento”<sup>167</sup>.

È chiaro dunque che il tempo e il movimento costituiscano gli strumenti specifici del cinema. Un movimento che si distingue dallo “spostamento”, poiché lo spostamento è qualcosa che si lega esclusivamente allo spazio, mentre il movimento è legato appunto al tempo. Un movimento che cambia nel tempo, il quale viene “decomposto” nelle immagini-movimento.

L’immagine in movimento del cinema è stata e resta un eccezionale strumento di conoscenza e ricerca per l’indagine dell’architettura e della città. I registi pensano attraverso immagini-movimento e immagini-tempo invece che con concetti e il loro sguardo predispone percorsi che giustificano l’analogia con lo sguardo dell’architetto quando immagina e progetta percorsi, sequenze, articolazioni spaziali e formali. Per Le Corbusier, ad esempio, il cinema costituisce uno straordinario strumento per esaminare “la sequenza in movimento, enfatizzando l’azione dinamica di attraversamento dello spazio nel tempo”<sup>168</sup>.



E. Muybridge, *Scomposizione sequenziale del moto nelle foto di movimento*, 1878

166 cfr. J. L. Schefer, 1997. *Du monde et du mouvement des images*, coll. «Essais», Cahiers du cinéma, Paris.

167 G. Deleuze, 2016. *L’immagine-movimento. Cinema 1*, op. cit., p. 6.

168 cfr. Le Corbusier in V. Trione 2014. *Il cinema degli architetti*, op. cit., pp. 129-135.

162 Si veda il Capitolo I: “Rovine. Interpretazioni”, con particolare riferimento al paragrafo “Movimenti. La rovina *in movimento*”.

163 G. Deleuze, 2017. *Che cos’è un dispositivo?*, Cronopio, Napoli, pp. 11-12. [ed. originale: G. Deleuze, 1989. *Qu’est-ce qu’un dispositif?* Éditions du Seuil, Paris]

164 V. Trione, 2014. *Il cinema degli architetti*, op. cit., p. 34.

165 cfr. J-L. Godard, 1998. *Le cinéma est fait pour penser l’impensable*, op. cit.

Attraverso lo strumento filmico e le sue tecniche si rende dunque possibile una modulazione spazio-temporale grazie alla quale il tempo assume il potere di dilatarsi o concentrarsi e il movimento assume il potere di rallentare o accelerare. “È il movimento stesso che si decompone e ricomponde. Si decompone secondo gli elementi tra i quali gioca in un insieme: quelli che restano fissi, quelli ai quali è attribuito il movimento, quelli che fanno o subiscono tale movimento semplice o divisibile... Ma si ricomponde anche in un grande, complesso movimento indivisibile secondo il tutto di cui esprime il cambiamento”<sup>169</sup>.

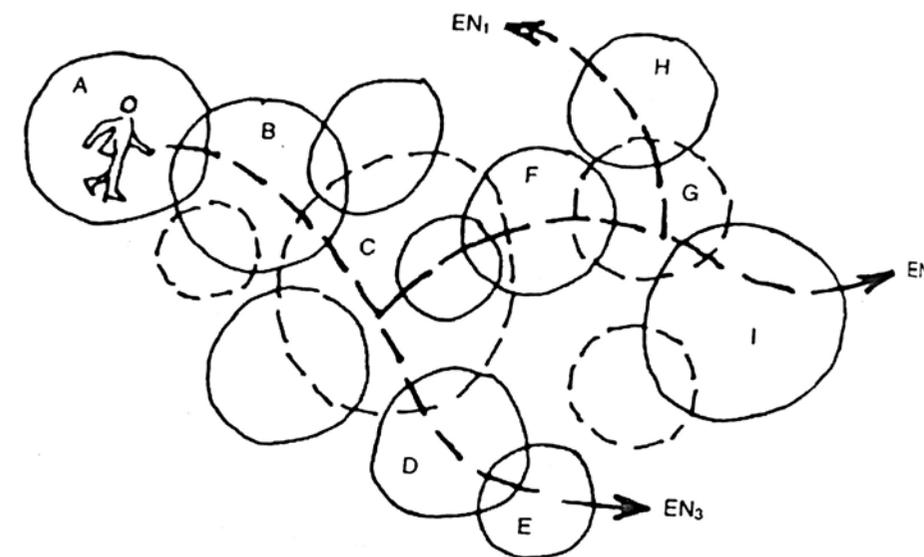
La capacità di manipolare il tempo e lo spazio attraverso il movimento, propria del cinema, costituisce uno strumento di grande interesse per indagare la rovina architettonica, in quanto consente di intenderla dispositivo cinetico del tempo architettonico, come dispositivo spaziale che, attraverso l’azione progettuale, è possibile ri-attraversare ed esperire nel tempo e nello spazio.

### Il “fuori dall’immagine” e lo spazio “tra”.

Deleuze introduce un paradigma, che pone un differente approccio nei confronti del dispositivo filmico, rispetto a quello di *Ejzenštejn*: il “fuori dall’immagine” che indica lo spazio “tra” due inquadrature<sup>170</sup>. Mentre Derrida leggeva il film come testo aperto che si decompone e ricomponde attraverso la molteplicità dello sguardo e *Ejzenštejn* vedeva nel *frame*, nell’inquadratura, la “cellula” del montaggio, in cui il film, letto nella sua grande metafora organica, è costituito da elementi che necessariamente si prolungano l’uno nell’altro; Deleuze pone l’attenzione sulla zona invisibile che costituisce lo spazio “tra” le inquadrature, quello spazio che produce il movimento e differisce il tempo.

Come scrive Dottorini, per Deleuze: “il processo di frammentazione dell’immagine a cui il cinema ha introdotto il Novecento, ha portato lo sguardo, inevitabilmente, a concentrarsi anche su quelle zone invisibili (sottratte cioè ad un primo livello di visibilità) che costituiscono l’interstizio esistente tra un’inquadratura e l’altra. In questa prospettiva ciò che conta non è tanto il concatenamento delle immagini, ma quella zona vuota che (pur invisibile) le sostiene”<sup>171</sup>.

Per Deleuze esiste dunque una zona di scarto, un “fuori” dall’immagine, senza cui il cinema (il montaggio) non potrebbe sussistere; un qualcosa che, seppur scartato dalla zona di visibilità dell’inquadratura, la fonda e la rende possibile. Lo scarto viene identificato da Deleuze come elemento fondante il movimento stesso del cinema. In realtà, il problema del rapporto tra immagine e suo “resto”, tra l’inquadratura e il “fuori campo” si situa nel fondo del Novecento, riemergendo attraverso le riflessioni di Benjamin e di Warburg, di Bataille e riprese poi da Agamben o da Didi-Huberman.



“Il *fuori campo* rinvia a quanto non si sente né si vede, ed è tuttavia perfettamente presente. [...] ogni inquadratura determina un fuori campo”<sup>172</sup>. Esso mette in evidenza ciò che viene incluso nel montaggio e ciò che ne resta fuori. In questo caso ciò che conta è il modo in cui viene trattato questo spazio “tra”, ossia il modo in cui viene operato il raccordo tra i frammenti messi in relazione nello spazio e per manipolare il tempo.

Riportando tali argomentazioni all’architettura e, prendendo in prestito delle affermazioni di Renato Bocchi, si potrebbe dire che, in questo caso, dunque, non si tratta più quindi di un montaggio-*assemblage*, ma di un “montaggio mentale”, che produce anche e soprattutto esiti di *shock emozionale*, che sconvolge le categorie geometrico-spaziali canoniche, e sommuove gli animi, agisce profondamente non tanto sullo spazio in sé quanto direttamente sul fruitore, sulle sue emozioni e sulla sua soggettiva percezione dello spazio.

Lo spazio presuppone un’esperienza relazionale (la *relazione* è al centro della definizione spaziale; anzi lo spazio, poiché è spazio fra le cose, è di per sé *logos*, relazione, connessione); presuppone inoltre la processualità e il cinematismo, chiamando in causa il *tempo* e il *movimento*<sup>173</sup>.

Sono quindi, proprio il fattore tempo e il fattore movimento a introdurre una prima decisa “umanizzazione” degli spazi prodotti da procedimenti di puro *as-*

P. Thiel, *People, path and purposes. Notation for a participatory enviroecture*, 1997

169 G. Deleuze, 2016. *L’immagine-movimento. Cinema 1*, *op. cit.*, p. 28

170 D. Dottorini, 2004. “(Ar)resto dell’immagine. Pratiche di rifiuto nel cinema”, in *Kaions*, n. 4-5, 2004.

171 D. Dottorini, 2006. “Che cosa resta della storia (del cinema)”, *op. cit.*, pp. 233-234.

172 G. Deleuze, 2016. *L’immagine-movimento. Cinema 1*, *op. cit.*, p. 22

173 R. Bocchi, 2009. *Progettare lo spazio e il movimento*, Gangemi, Roma, p. 32.

*semblage* o montaggio degli oggetti spingendo verso una dimensione peripatetica dell'architettura<sup>174</sup>.

In questo senso, sembra molto interessante richiamare le categorie dell'arresto e della ripetizione introdotte da Agamben, il quale, a proposito della manipolazione spazio-temporale operata dal cinema, riflette su tali principali elementi teorico-pratici del cinema, non inventandoli, ma semplicemente portandoli alla luce: "Che il carattere più proprio del cinema sia il montaggio è, ormai un luogo comune. Ma che cos'è il montaggio, o piuttosto, quali sono le condizioni di possibilità del montaggio? In filosofia da Kant in poi, le condizioni di possibilità di qualcosa si chiamano "trascendentali". Quali sono allora i trascendentali del montaggio? Due e due soltanto: la ripetizione e l'arresto".

Il primo elemento è la ripetizione. "Che cos'è una ripetizione? Ci sono nella modernità quattro grandi pensatori della ripetizione: Kierkegaard, Nietzsche, Heidegger e Gilles Deleuze. Tutti e quattro ci hanno mostrato che la ripetizione non è il ritorno dell'identico, lo stesso che fa ritorno come tale. La forza e la grazia della ripetizione, la novità che essa ci dona, sono il ridiventare possibile di ciò che è stato. [...]. Di qui la prossimità tra ripetizione e memoria. La memoria non può restituirci il passato semplicemente così come è stato, come un fatto inerte. La memoria restituisce al passato la sua possibilità. [...] Si capisce allora perché lavorare con le immagini può avere una tale importanza: perché è un modo di proiettare la potenza e la possibilità verso ciò che è per definizione impossibile, verso il passato"<sup>175</sup>.

Il secondo elemento, la seconda condizione trascendentale del cinema è l'arresto. "È il potere d'interrompere, l'interruzione rivoluzionaria di cui parlava Benjamin. È ciò che distingue il cinema dalla narrazione, dalla prosa narrativa, con la quale si tende spesso a confonderlo. L'arresto ci mostra, al contrario, che il cinema è più vicino alla poesia che alla prosa. [...]. La sola cosa che si può fare nella poesia e non nella prosa, sono gli *enjambements* e le cesure. Il poeta può opporre un limite sonoro, metrico, a un limite sintattico e semantico. Non si tratta solo di una pausa, ma di una coincidenza, di una disgiunzione tra il suono e il senso. Non si tratta di una pausa, quanto di una potenza di arresto che lavora dall'interno dell'immagine stessa, la sottrae al contesto narrativo per esporla in quanto tale"<sup>176</sup>.

Attraverso le categorie dell'arresto e della ripetizione, è dunque possibile manipolare le immagini-movimento e, quindi, moltiplicare lo spazio e differire il tempo. A partire da queste due categorie, sono di seguito presi in considerazione, attraverso degli esempi filmici e talvolta alcuni richiami architettonici, alcuni dispositivi del movimento che, agendo sullo spazio o sul tempo, mettono in campo una serie di specifiche tecniche, che possono risultare utili rispetto agli scopi di questa tesi.

## Dispositivi del movimento

*Moltiplicare lo spazio: sovraesporre, attraversare, associare*

Moltiplicare lo spazio è un'azione che implica il sovraesporre gli sguardi, l'attraversare lo spazio, oppure l'associare elementi da diverse angolazioni.

Un famoso esempio di sovraesposizione che genera un ritmo serrato delle sequenze è costituito da *Ottobre* (1927) di Ejzenštejn, in cui il regista fa uso della tecnica nota come "esposizione multipla", che consiste nella realizzazione di un'immagine attraverso la sovrapposizione di più immagini ottenute in diverse esposizioni e da più punti di vista. Tale tecnica implica la sovrapposizione contemporanea di più punti di vista, che determina una moltiplicazione dello spazio.

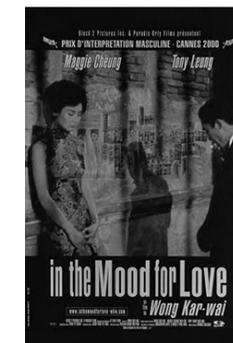
La famosa sequenza filmica di *Ottobre* viene da Ejzenštejn paragonata alle *Carceri piranesiane*, rilevando la cosiddetta "transitività", o se si vuole il cinematismo, dello spazio piranesiano, che non a caso è un riferimento importante per il regista e per la sua teoria del montaggio,

Un'altra modalità di moltiplicazione dello spazio è quella legata all'attraversamento che implica una diversa interpretazione dello spazio, inteso come spazio unico da esplorare attraverso il movimento. In questo senso, risulta interessante la tecnica del *plan* che, al contrario del montaggio frenetico e produttivo, cerca di catturare un lungo movimento, detto *long take* che "guarda senza stacchi".

Tale tecnica riguarda lo spazio nella sua totalità e lo esplora in un unico sguardo unitario che non accetta interruzioni. La scena appare conservata interamente: viene semplicemente attraversata nella sua unitarietà, non è scomposta. La durata temporale è mantenuta intatta. Il percorso interpretativo, in questo caso, è lasciato allo spettatore che, in qualità di *voyer*<sup>177</sup>, lo elabora attraverso il suo personale sguardo. Qui il presupposto è quello della continuità dello spazio e della sua durata e la tecnica più usata è quella del *travelling car*, che comporta movimenti di macchina e *recradage*, ossia delle re-inquadrature che consistono in brevi e impercettibili spostamenti di macchina.

Un'ultima interessante modalità di moltiplicare lo spazio è quella che si riferisce alle associazioni spaziali tra diversi elementi da diverse angolazioni. In questo caso una tecnica interessante è il *bullet time*<sup>178</sup>: una tecnica che consente di vedere un momento di una scena al rallentatore, restituendo l'impressione visiva di un distacco nel tempo e nello spazio dalla prospettiva della telecamera, o dell'osservatore, rispetto al soggetto visibile.

Il *bullet time* è in realtà lo sviluppo di una vecchia tecnica fotografica conosciuta come *time slice*, che significa "fetta di tempo", nella quale un grande numero di fotocamere è disposto attorno ad un oggetto e viene fatto scattare simultaneamente.



174 cfr. per questo il capitolo "Architettura peripatetica" in R. Bocchi, 2009. *Progettare lo spazio e il movimento*, Gangemi, Roma.

175 G. Agamben, *Il cinema di Guy Debord*, in *Guy Debord (contro) il cinema*, a cura di E. Grezzi, R. Turigliatto, Il Castoro, Milano 2001, pp. 104-105.

176 *Ibid*, p. 106.

177 cfr. B. Fornara, 2001. *Geografia del cinema*, op. cit., p. 32.

178 Il significato in italiano è: *proiettili rallentati*.

Rica studio, *Arab Tower*, 2016

Quando la sequenza degli scatti è vista come un filmato, lo spettatore vede come le “fette” bidimensionali formano una scena tridimensionale. Guardare una sequenza di “fetta di tempo” è analogo all’esperienza reale di camminare attorno a un oggetto e di vedere come appare da diverse angolazioni.

Su questo principio si basa al esempio il progetto per le rovine della *Arab Tower* in Guadalajara, (2016), ad opera del Rica Studio, in cui è definito un percorso che attraversando i resti in diversi punti e secondo diverse traiettorie, consente di poter visualizzare una sequenza di “fette di tempo” dell’antico sito.

*Differire il tempo: scartare, rimodulare, ribaltare*

*Differire* indica l’alterazione temporale che opera il cinema, in cui l’evento, pur verificandosi in un determinato momento, si mostra agli occhi dello spettatore in un orizzonte temporale successivo o precedente. Ogni volta che un evento viene differito si determina uno *scarto temporale* che comporta una compressione o una dilatazione del tempo. Raccontare una storia vuol dire infatti “scartare tempo”<sup>179</sup>. Il tempo al cinema subisce una trasformazione nell’orizzonte *diegetico*, del reale, e si muove in direzione di una ri-attribuzione coerente della propria linearità e della propria coerenza interna.

Il tempo cinematografico è quindi dominato da una iterabilità dello stesso, da una continua ripetizione differita nel tempo reale, attraverso sequenze molto frammentate e molto montate. Allo stesso modo, esso può subire un arresto o un prolungamento dell’istante<sup>180</sup>. La gestione del tempo è insieme a quella dello spazio un nodo cruciale nel cinema. Raccontare il tempo, farlo scorrere in continuità, scomporlo in segmenti, comprimerlo o all’opposto dilatarlo, serve fundamentalmente a conferire un “ritmo”<sup>181</sup>.

Una prima modalità di differire il tempo è proprio quella che si basa sullo *scarto temporale*. Un esempio molto interessante che, in realtà, opera contro lo *scarto del tempo*, ma che ben fa comprendere il tipo di azione *in negativo*, è il film, che Bertozzi definisce del “tempo autoriflessivo”, *The Clock* (2011), di Christian Marclay, che consiste nella messa in serie di sequenze tratte da centinaia di film classici. La peculiarità di questa opera sta nel fatto che ogni frammento filmico riutilizzato contiene un orologio e che la temporalità del film segue esattamente quella della vita: il film opera senza scarti. Il film infatti dura 24 ore ed è contrassegnato dalla presenza continua di orologi che indicano, minuto dopo minuto, lo scorrere del tempo. Il nuovo principio sottolineato dall’autore riguarda il concetto di tempo che suggerisce un cinema senza ellissi, un tempo in scala 1:1, in cui le sequenze selezionate esaltano la passata immobilità dell’attesa. Un tempo sospeso, un tempo a venire. Negando la presenza di immagini che la completano, l’unica immagine

179 B. Fornara, 2001. *Geografia del cinema, op. cit.*, p. 43.  
180 cfr. D. Dottorini, 2004. “(Ar)resto dell’immagine. Pratiche di rifiuto del cinema”, in *Koinos* n.4.  
181 cfr. A. Tarkovskij, 1988. *Scolpire il tempo*, Ubulibri, Milano.

P. Gioli, *Anonimatografo*, 1972

davvero presente è quella attuale, quella che si dà nel momento stesso in cui viene percepita *hic et nunc*<sup>182</sup>.

Una ben diversa modalità di differire il tempo è quella che si basa invece sulla *rimodulazione temporale*.

Un esempio in questa ottica è costituito da *In the mood for love* (2000) di Wong Kar-wai: un film che opera una costante rimodulazione temporale, attraverso dilatazioni o contrazioni dei momenti ottenuti da tecniche quali *time-lapse*, *rallenty*, *stop motion*, *jump cut*, *flaskbak*, *flashforward*. Grazie a tali tecniche è possibile narrare trame parallele o intrecciate nel tempo e nello spazio; mettere a confronto vicende differite nel tempo; fornire diverse possibilità di azione che viaggiano parallele come in dimensioni separate, ma irrimediabilmente intrecciate. Un ulteriore esempio è costituito dal cinema di Alain Resnais<sup>183</sup> in cui la riflessione sul tempo scardina il concetto stesso di tempo cronologico e l’azione narrata e mostrata non risulta più lineare. Nei suoi film il tempo è continuamente rimodulato: un cinema che rifiuta il tempo canonico, che esclude il tempo lineare ma che diventa nello stesso istante orizzonte percettivo e a-percettivo, attraverso continue *contrazioni* ed *ellissi*, ossia salti dei passaggi che possono essere ricostruiti in un modo intuitivo dallo spettatore; oppure dilatazioni, che consistono in espansioni del tempo.

Un’ultima modalità di differire il tempo è quella che si basa sul *ribaltamento temporale*.

Come, ad esempio, accade in *Anonimatografo*<sup>184</sup> (1972) di Paolo Gioli, Le immagini vengono riassemblate in una maniera del tutto nuova, in cui vengono evidenziate libere associazioni figurative: sguardi catapultati in un inaspettato altrove disseminato di fotografie ri-animate e fotogrammi ri-bloccati, nelle contigue sottrazioni di temporalità. Attraverso tecniche quali inversione positivo-negativo, reiterazione di immagini, sovrimpressioni, effetto *flicker*, *stopframe*, viene operato una sorta di

182 cfr. M. Bertozzi, 2012. *Recycled cinema. op. cit.*, pp. 99-105.

183 cfr. P. Bertetto, *Alain Resnais*, La Nuova Italia, Firenze 1976.

184 cfr. M. Bertozzi, 2012. *Ibidem*, pp. 105-108.

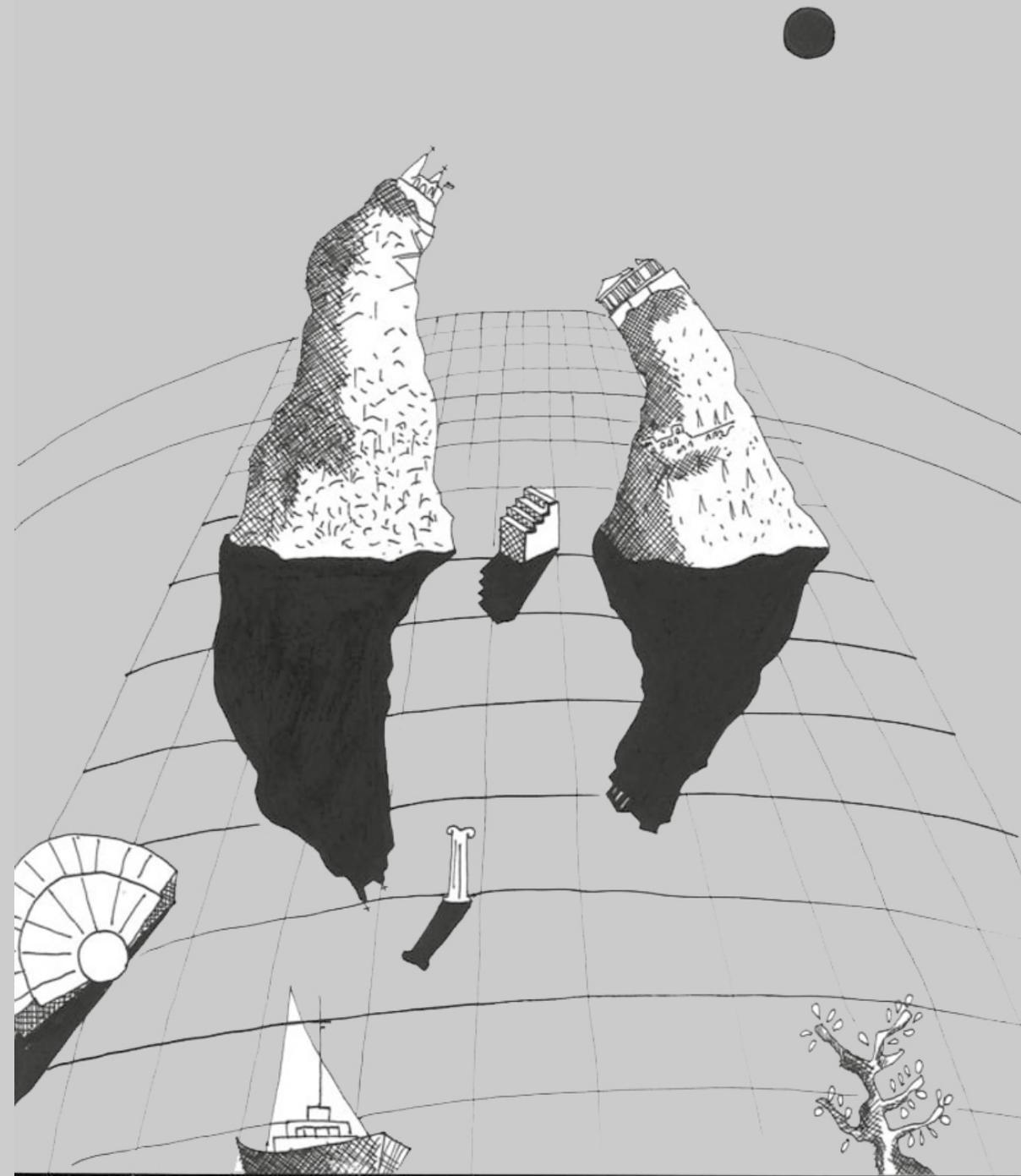
Studio Albori, *Ecomostro addomesticato*, 2008

ribaltamento temporale della pellicola di partenza.

Nel progetto per l'*Ecomostro addomesticato* (2008) dello Studio Albori, lo scheletro abbandonato di una stazione ferroviaria progettata nel 1983 da Aldo Rossi e Gianni Braghieri è riutilizzato, ri-funzionalizzato e trasformato in un elemento totalmente nuovo, operando una sorta di “ribaltamento temporale” tra gli elementi costruiti, i “pieni” e lo spazio a loro circostante, ossia i “vuoti”.

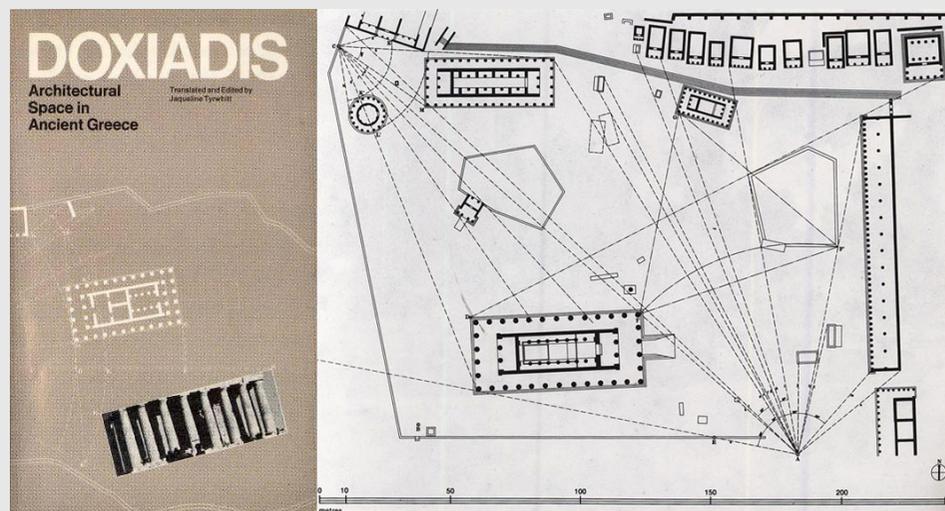
Come si approfondirà nel terzo capitolo, la capacità di manipolare il tempo e lo spazio attraverso il movimento, propria del cinema, costituisce uno strumento di grande interesse per indagare modalità progettuali per la rovina che riguardano la moltiplicazione dello spazio e il differimento/ribaltamento del tempo, intendo la rovina come dispositivo spaziale-cinetico che, attraverso l'azione progettuale, è possibile ri-attraversare ed esperire nel tempo e nello spazio.

*Atene II.  
Un fil rouge: alcune esperienze teorico-progettuali*



pagina precedente:  
Point Supreme, Athens by hill, 2010  
in alto:

C. A. Doxiadis, *The discovery of the ancient greek system of architectural spacing*, 1937



A partire dalla chiave interpretativa dell'Acropoli di Atene "come uno dei film più antichi" e rispetto alle considerazioni espresse nel secondo capitolo, sembra possibile individuare un *fil rouge* tra alcune esperienze teorico-progettuali, svoltesi ad Atene, quali quelle di Constantinos Apostolou Doxiadis, Dimitris Pikionis e Bernard Tschumi. Queste tre diverse esperienze possono essere ri-osservate attraverso le modalità filmiche esaminate, evidenziando il rapporto tra rovina, cinema e progetto attraverso le tecniche di postproduzione legate alla decostruzione dello sguardo e del racconto, alla ricomposizione dei frammenti e alla manipolazione del tempo attraverso il movimento.

Doxiadis attraverso i suoi studi sull'Acropoli confluiti nel testo *Architectural space in ancient Greece* (1977), decostrui-

sce l'antico sito in una molteplicità di sguardi e di scene, cercando di svelarne i principi e di ricostruirne il racconto. Pikionis attraverso il suo progetto per il sistema di percorsi che risalgono i colli del *Parco archeologico dell'Acropoli di Atene* (1954-57), opera un *assemblage* di frammenti, generando una rete di connessioni visive capace di far rivivere associazioni e rapporti perduti. Tschumi attraverso i suoi studi sullo spazio e sul movimento cinematografico, quando si ritrova a progettare il nuovo *museo dell'Acropoli* (2003-2009) dà vita ad una vera e propria "architettura filmica", che consente di effettuare una esperienza spaziale e percettiva, attraverso il movimento del fruitore.

## Doxiadis e la decostruzione delle scene

Le potenzialità dell'architettura greca e la sua capacità di radunare paesaggi, di sollevare lo spirito del luogo, che si erano caricate di una nuova attuale "utilità" progettuale con il concetto di "pittresco greco" di Choisy, sono ulteriormente messe in risalto dalle successive elaborazioni del progettista greco Constantinos Apostolou Doxiadis che cercano di svelare geometricamente i segreti sottesi alla armonia dei recinti sacri<sup>1</sup>. "L'uomo sta in piedi e guarda davanti a sé". È da questa prospettiva che Doxiadis riparte dal principio del pittoresco greco di Choisy per verificare in chiave geometrico-matematica l'ipotesi che un'unitaria cultura architettonica abbia codificato i criteri di pianificazione dei siti sacri e civili ellenici, al di là delle differenze specifiche determinate dalla loro ubicazione e dal loro processo di formazione. I suoi studi sull'Acropoli di Atene e sui principi fondanti l'architettura di questo luogo individuano, a partire dalla sua tesi dottorale *The discovery of the ancient greek system of architectural spacing* (1937)<sup>2</sup>, una modalità di decostruzione dinamica del paesaggio in una serie di scene e quadri dominati da un motivo principale e combinati in modo da rivelare l'architettura nella sua unitarietà spaziale.

La chiave di lettura dell'Acropoli, secondo Doxiadis, è fornita dalla individuazione dei più importanti punti da cui il sito viene osservato nella sequenza

narrativa del percorso di avvicinamento. Impostando sistemi di coordinate polari su questi punti-base, è possibile individuare i "quadri" principali da cui possono evincersi le regole su cui si basa la composizione delle architetture nel sito. Il metodo descritto che egli applica allo studio di 29 esempi, tra cui l'Acropoli di Atene, restituisce alcune regole comuni, riconducibili ad un discorso unitario di scomposizione e ricomposizione del paesaggio. Secondo Doxiadis, i Propilei sono il punto riconosciuto come la prima e più importante posizione dalla quale l'intero sito può essere osservato.

I principi secondo i quali è stata pensata, discussa, progettata e infine costruita l'Acropoli di Atene sono quattro: 1. i raggi che partono dal punto di vista dei Propilei, determinano in alzato la posizione dei tre angoli di ogni edificio importante, così ogni edificio è visibile per tre quarti; 2. generalmente tutti gli edifici importanti possono essere visti nella loro interezza dai Propilei, ma se questo non fosse possibile, l'edificio deve essere nascosto da un altro, mai visto parzialmente; 3. la posizione di ogni edificio è determinata non solo dall'angolo di visuale, ma anche dalla distanza dal punto di vista principale; 4. un angolo al centro del campo visivo viene lasciato libero dagli edifici e aperto verso il paesaggio.

In questo caso si può parlare di una

sorta di montaggio visivo-narrativo, in cui è l'ordine sequenziale dei luoghi privilegiati per osservare un determinato sito a generare, secondo Doxiadis, i riferimenti e le coordinate dell'intera composizione architettonica paesaggistica denominata da Choisy "pittresco greco". Quest'ultimo può essere dunque inteso come un potenziale strumento tecnico-progettuale moderno per la costruzione dell'architettura nel paesaggio.

In realtà, molti sono gli archeologi che hanno contestato sul piano storico la scientificità delle ricostruzioni di Doxiadis. In ogni caso ne resta la straordinaria suggestione come metodo di scomposizione del paesaggio che trae le regole dell'architettura da una lettura semantica della topografia naturale e delle sue preesistenze. Secondo Alberto Ferlenga: "queste considerazioni hanno ancor oggi un'importante valenza se le applichiamo ad un mondo andato in pezzi dove i rapporti visivi e le regole ad essi legate diventano lo strumento che può aspirare ad inserire particelle di senso in cumuli di frammenti"<sup>3</sup>. Tali constatazioni mettono in evidenza come, tra le tecniche che possono essere applicate in ambito archeologico particolare importanza rivestono quelle che, a partire da una decostruzione narrativo-visiva, mettono in atto nuovi dispositivi della visione o il ripristino di antiche relazioni percettive.



**Pikionis e l'assemblage dei frammenti**

Anche l'intervento di Dimitris Pikionis - di cui Doxiadis era stato allievo ed assistente - per il sistema di percorsi che risalgono i colli del *Parco archeologico dell'Acropoli di Atene* (1954-57) non può essere letto prescindendo dalla chiave di lettura fornita dal principio del pittorresco greco così come espresso da Choisy. Pikionis immagina le sue opere "attraverso schizzi sempre più simili alle sequenze di un film, che seguono, passo dopo passo, sguardo dopo sguardo, il possibile percorso umano"<sup>4</sup>. L'intervento per il parco dell'Acropoli si contraddistingue in ragione della sua capacità di determinare non tanto una forma di museificazione in più in una città già piena di musei, quanto un luogo in cui l'*assemblage* di frammenti

di varie epoche e il montaggio spaziale e percettivo consentono di sviluppare una continua dialettica tra presente e passato. "Il Parco dell'Acropoli di Atene ci insegna come un semplice percorso possa trasformarsi in una straordinaria rete di associazioni spaziali capace di far rivivere rapporti perduti"<sup>5</sup>. Ricostruire rapporti visivi, accostare usi sacri e profani, attribuire una funzione attiva e non solo testimoniale a frammenti antichi destinati altrimenti all'insignificanza o all'occultamento nelle cantine di un museo appare, allora, come parte di una strategia di progetto che sa riconoscere ciò che è essenziale nella vita di un luogo così importante come quello dell'Acropoli<sup>6</sup>. Il sistema di percorsi realizzato da Di-

*pagina sinistra:*  
 Disegno reinterpretativo di A. Cancian, G. Nobili degli schemi presenti nel testo: C. A. Doxiadis, *The discovery of the ancient greek system of architectural spacing*, 1937  
*in alto:*  
 D. Pikionis, *Parco archeologico dell'Acropoli di Atene*, 1954-57

mitri Pikionis ha l'obiettivo di connettere i monumenti dell'Acropoli con l'adiacente collina del Filopappo, dalla cui sommità si aprono spettacolari viste verso il Partenone e la città di Atene<sup>7</sup>. Pikionis realizza una trama di nuovi percorsi e di aree di sosta poste nei punti panoramici, dando vita ad una serie di tracciati che collegano una sequenza di punti di vista, scelti appositamente per realizzare relazioni visive con gli elementi storici e ambientali che concorrono a costruire la fascinazione del luogo: il Partenone, le montagne lontane, le grandi rocce e le alberature. I percorsi risalgono la collina con andamento a spirale per terminare con un anello distributivo da cui si diramano vari sentieri secondari. Il percorso diretto al Partenone è pavimentato con irregolari grandi lastre di pietra e marmo; quello che invece si distende sulla collina del Filopappo è un mosaico di frammenti architettonici.

Pikionis costruisce la nuova trama di percorsi attraverso l'*assemblage* di diverse tipologie di frammenti, attuando una sorta di *topografia estetica*, basata sulla percezione dello spazio. Materiali, sequenze spaziali e temporali e trama vegetale concorrono a presentare al visitatore un racconto corale che non è mai uguale a se stesso, ma che produce continue variazioni, legate alle condizioni esterne e alla lettura soggettiva.

Si ottiene una trama che, innervando di sé corpi apparentemente compatti, li disarticola e li ricompone, così fa-

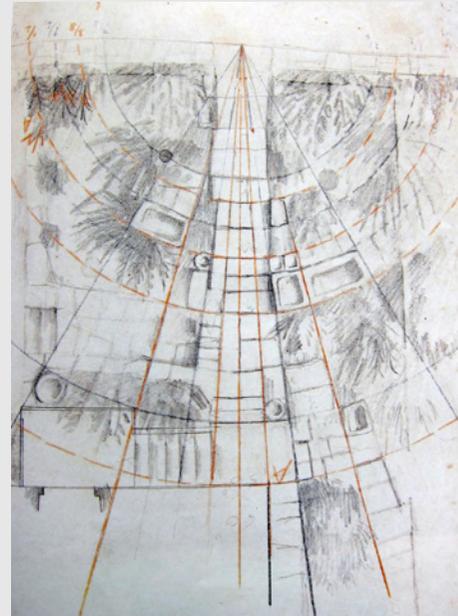
cendo li rende comprensibili per parti, unisce luoghi che appaiono estranei e evidenzia, al loro interno, una rete ritmata di presenze. Si tratta di rapporti trans-temporali, movimenti nel tempo e nello spazio che si tenta di evocare per risonanza o per astrazione.

Nell'intervento di Pikionis si ritrova il ritmo, l'astrazione, il ragionare per frammenti e legami a distanza, uniti alla più specifica volontà di ripristinare, ai piedi del Partenone, una versione rinnovata e frammentaria di quei movimenti che, con le processioni panatenaiche e gli intrecci con il paesaggio, costituivano l'imprescindibile completamento del monumento<sup>8</sup>.

Il percorso che si sviluppa nel parco dell'Acropoli è, da questo punto di vista, un fondamentale insegnamento su come, riutilizzando pietre di scarto, resti di poco conto, macerie e riorganizzando il tutto in nuovi segni, si possano suscitare significati, che non derivano dalla sterile imitazione di forme antiche ma che nascono dall'assemblaggio di miti, significati, ragioni originarie e contemporanee.

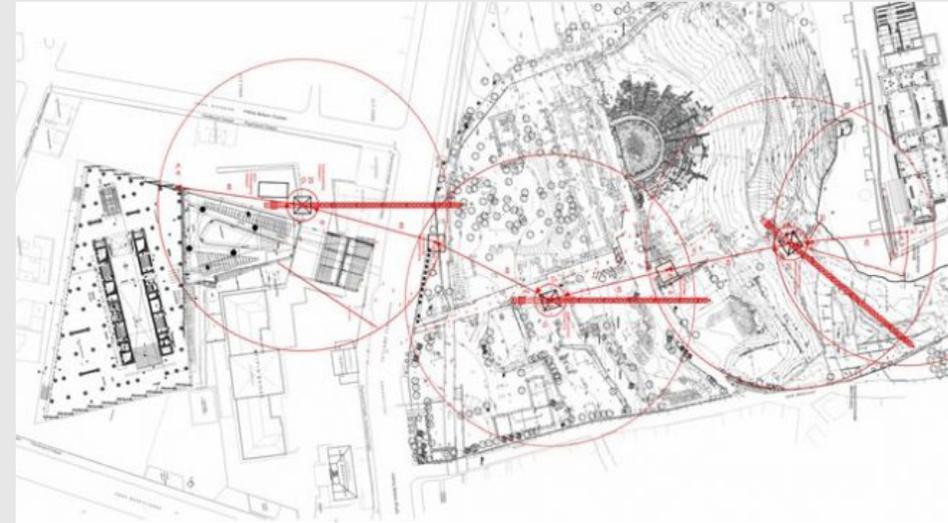
I "sentieri di Pikionis" appaiono dunque come una sorta di mosaici o incisioni, che evocano, ricordano, interpretano un passato complesso usando i lacerti del tempo presente.

Le traiettorie che gli elementi ri-assemblati sul terreno tracciano conducono lo sguardo verso i monumenti ed il pensiero verso la loro ramificata storia. Frammenti archeologici si contamina-



no con pezzi di macerie, lastre di marmo con placche di cemento, sassi con scarti di cava. Il paesaggio attico, da molto tempo scomparso nella sua integrità, ritrova vita nelle micro composizioni sparse sul percorso, dove il senso dei luoghi si rinnova e i significati originari si confondono con altri. Ogni singolo *frame* è rimesso di nuovo in circolo, rimontato, percepito ora nel suo nuovo rapporto con gli altri elementi, acquisendo valore grazie al contesto sequenziale in cui è inserito.

D. Pikionis, *Parco archeologico dell'Acropoli di Atene*, 1954-57. Disegni di progetto



#### Tschumi e le *immagini-movimento*

“Il progetto teorico *The Manhattan Transcripts* (1981) dell'architetto Bernard Tschumi è una riproposizione contemporanea dell'idea *eizenštejniana* di movimento all'interno dell'architettura. Proponendo di tracciare il contorno dei movimenti dei tanti individui che attraversano un set architettonico, Tschumi dichiara che 'l'effetto non è dissimile da una semplice sceneggiatura di *Ėjzenštejn*'. A suo parere la lettura dello spazio architettonico dinamico 'non dipende meramente da una singola inquadratura, bensì da una successione di inquadrature o di spazi' e ne ricava dunque analogie specifiche con il cinema [...] La concezione dinamica dell'architettura, che vince sull'idea tradizionale dell'edificio come struttura immobile, tettonica, ci consente di pen-

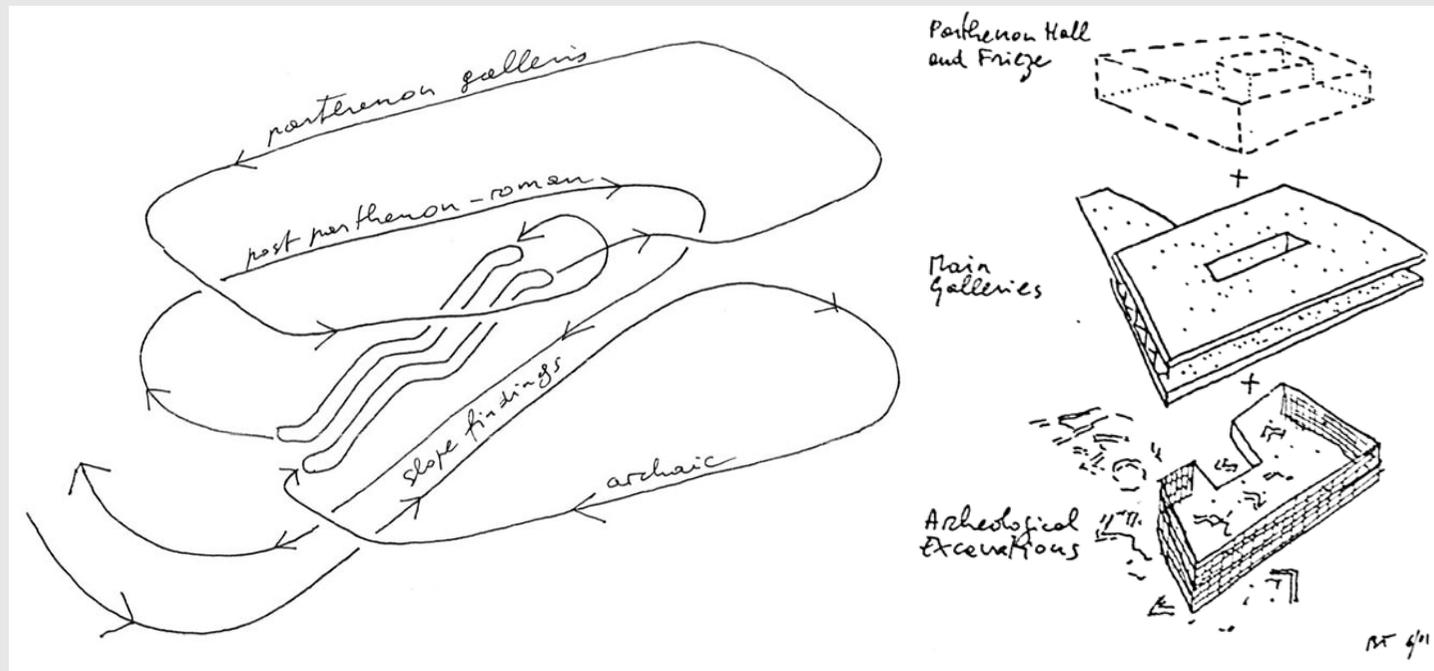
sare lo spazio come pratica”<sup>9</sup>.

In questa ottica, sembra possibile rileggere il progetto di Bernard Tschumi per il nuovo *museo dell'Acropoli* (2003-2009)<sup>10</sup>, grazie al quale l'architetto riceve il Piranesi Prix de Rome alla carriera nel 2015, come una vera e propria “architettura filmica”, che, da un lato, inquadra, osserva, racconta da diversi punti di vista e da diverse angolazioni la rovina per eccellenza; dall'altro consente di effettuare una esperienza spaziale e percettiva, attraverso il movimento del fruitore.

Per Tschumi, infatti, sia il rapporto con l'Acropoli che con i resti presenti al di sotto dell'edificio è un rapporto visivo e di contemplazione, che genera una sorta di sospensione narrativa della rovina. Tutto è basato sull'idea di *movimen-*



B. Tschumi, *Nuovo museo dell'Acropoli*, 2003-2009



to e si ottiene attraverso la realizzazione di sequenze spaziali diversificate. Tschumi opera tre principali azioni progettuali: la rotazione del volume sulla piastra basamentale; lo sfalsamento e la foratura dei piani per accentuare l'effetto di galleggiamento sugli scavi; la trasparenza totale dell'involucro architettonico. In tal modo riesce a dar vita ad un testo architettonico contemporaneo capace di confrontarsi con l'Acropoli e il Partenone. Le scelte operate per la definizione degli spazi risentono inevitabilmente della vicinanza all'Acropoli che, con il suo Partenone, dista meno di mille metri dal nuovo museo: le forme, le dimensioni, le proporzioni, le scansioni e l'orientamento della ret-

tangolare Galleria espositiva superiore riproducono quelle del Partenone, col quale la sala si relaziona visivamente in un gioco di rimandi costanti nel *parterre* urbano dell'Atene di ieri e di oggi. Si tratta, dunque, di un'architettura totalmente concepita, sia dal punto di vista compositivo-spaziale che strutturale come un elemento atto a "raccontare visivamente, percettivamente e materialmente" l'Acropoli. Ed è proprio l'idea che la nuova costruzione museale si presenti come la successione di immagini-movimento a guidare il processo progettuale: il visitatore che attraversa gli spazi del museo, dove la stratificazione archeologica è in connessione con la città contemporanea e

con l'Acropoli, ha l'impressione di assistere alla *rappresentazione cinematografica* della storia della Grecia, esplicitata in un unico *loop* temporale. Nonostante la responsabilità per l'architetto di progettare un edificio che proteggesse ed esponesse tra le più importanti opere d'arte dell'antichità, Tschumi realizza un'opera in cui antico e nuovo si fondono in un'unica storia, attraverso la riproposizione della chiarezza concettuale e matematica che caratterizzano l'antica Grecia. Ciò che ha differenziato la proposta di Tschumi rispetto ad altre proposte progettuali, presentate al concorso di progettazione, come ad esempio quella del gruppo romano composto da Manfredi

Nicoletti e Lucio Passarelli, che aveva vinto il precedente concorso internazionale del 1990 (non realizzato), è in particolare la concezione dell'involucro. Tschumi lavora sulla trasparenza e, attraverso ampie superfici in vetro, dialoga costantemente con la città. L'utilizzo di diverse tipologie di finestra, di infisso e di diversi vetri ha l'obiettivo di realizzare un rapporto costante con il Partenone, ma sempre diverso. Inoltre un'altra scelta di rilevante importanza è stata quella di routare il livello più alto di 23 gradi precisi rispetto alla parte sottostante del museo, in modo tale da essere orientato perfettamente verso l'Acropoli.

Il livello più alto il visitatore ha la possibilità di una vista panoramica sull'Acropoli e sull'Atene moderna, verificando come sia riuscito il racconto del rapporto tra interno ed esterno tanto ricercato da Tschumi. Egli infatti adotta le idee di Jacques Derrida allorquando fa della sua architettura, più che uno strumento per unificare e organizzazione la complessità dell'esistente, un mezzo per intensificarla in una sovrascrittura, o si potrebbe dire, in una *postproduzione* continua.

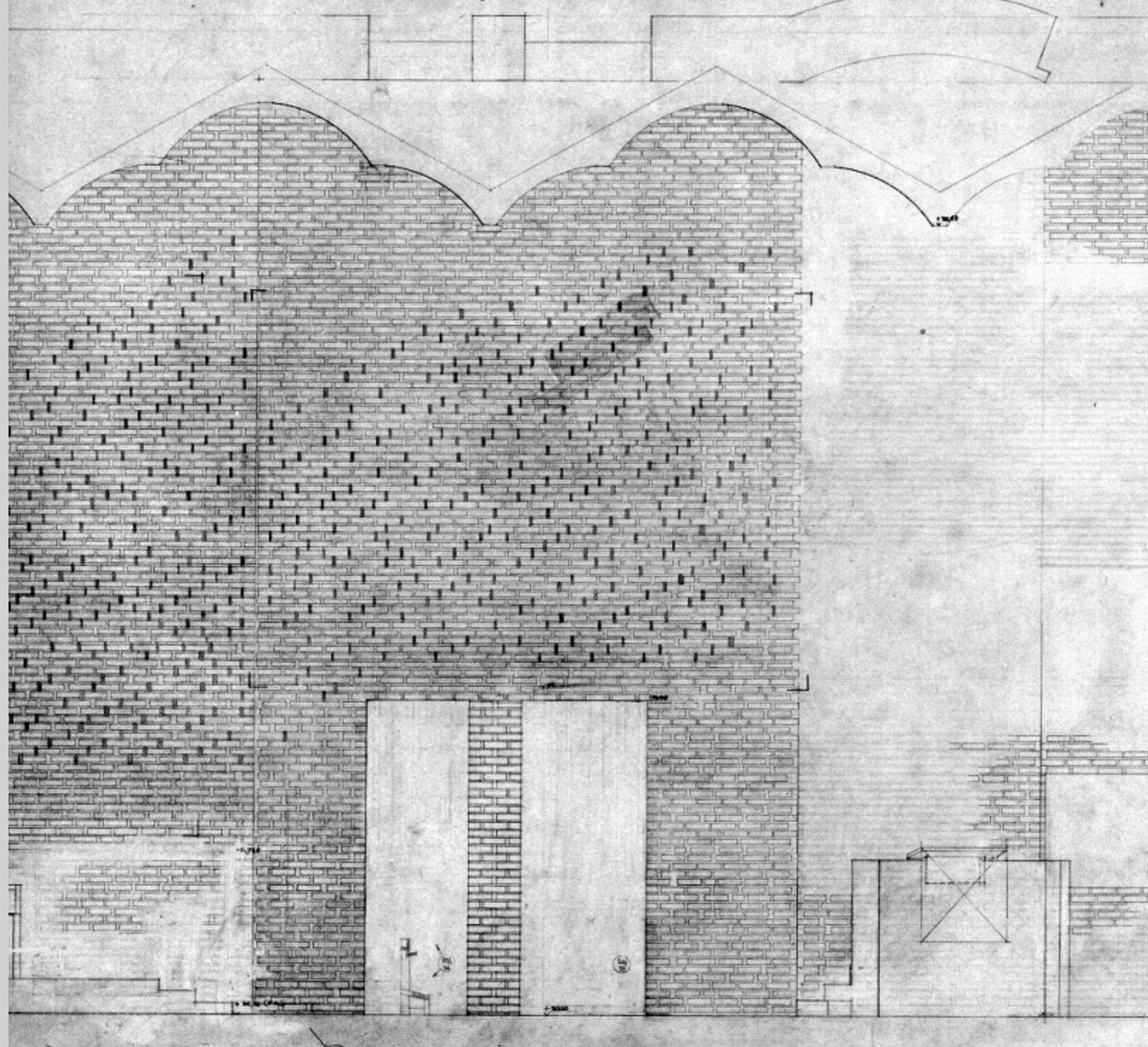
*pagina sinistra:*

B. Tschumi, *Nuovo museo dell'Acropoli*, 2003-2009. Il movimento

- 1 cfr. L. Pagano, 2014. "Architettura 'quarta natura'", pp. 262-271, in A. Capuano (ed.), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, Quodlibet, Macerata.
- 2 In seguito confluita nel testo: C. A. Doxiadis, 1977. *Architectural space in ancient Greece*, The MIT Press, US Cambridge.
- 3 cfr. A. Ferlenga, 2013. "Imparare dalle rovine", in *Ingramma. La tradizione classica nella memoria occidentale*, n. 110, ottobre 2013.
- 4 A. Ferlenga, 2014. *Le strade di Pikionis*, LetteraVentidue, Siracusa, p. 65.
- 5 A. Ferlenga, 2014. *Ibidem*, p. 83.
- 6 cfr. A. Ferlenga, 2013. "Imparare dalle rovine", *op. cit.*, p. 7.
- 7 Si veda anche: AA. VV., *Dimitris Pikionis, Architect 1887-1968. A Sentimental Topography*, Architectural Association, London 1989; F. Panzini, 2013. "Affrettati lentamente. Il progetto di Dimitri Pikionis per i percorsi nel parco archeologico dell'Acropoli di Atene", in *Archeologie e paesaggi del quotidiano*, Rivista di AIAPP, Architettura del paesaggio, n. 29, semestrale n. 2, pp. 32-33.
- 8 cfr. A. Ferlenga, 2013. "Imparare dalle rovine", *op. cit.*, p. 7.
- 9 cfr. G. Bruno, 2006. *Atlante delle emozioni*, *op. cit.*.
- 10 Si veda anche: R. Bianchini, 2017. *Museo dell'Acropoli, Atene*, in *Inexhibit*, 18 novembre 2017; R. Bianchini, 2017. *Il museo dell'Acropoli di Atene, un viaggio nel tempo - parte 2*, in *Inexhibit*, 18 novembre 2017.

Capitolo terzo

**Architettura, rovina e postproduzione**  
Intersezioni



## Progettare/postprodurre le rovine

### Definizioni di “postproduzione”

Dal capitolo precedente è emersa la centralità della *postproduzione filmica*, la fase cinematografica individuata come quella maggiormente idonea per operare un intreccio tra rovina, cinema e progetto, poiché caratterizzata da un insieme di procedure di scomposizione, montaggio e *mixaggio* che *decostruiscono* lo sguardo e il racconto; *ricompongono* un materiale frammentato *già fatto, già ripreso e manipolano* la dimensione spazio-temporale attraverso le immagini-movimento. In questo capitolo, sono prese in esame le *intersezioni* tra architettura, rovina e postproduzione di derivazione filmica, con l’obiettivo di definire possibili modalità trasformatrice per le rovine. In primo luogo, sono di seguito esaminate alcune definizioni attraverso cui il *termine* di derivazione filmica “postproduzione” è stato inteso e indagato in architettura, per poi focalizzare l’attenzione sul progetto legato alle rovine.

#### *La postproduzione come appropriazione*

Uno dei principali studi, su cui si sono basate le successive trasposizioni del termine “postproduzione” in architettura, è certamente quello condotto dal critico d’arte francese Nicolas Bourriaud. Preso in prestito dal “fare” cinematografico e spogliato del suo significato prettamente tecnicistico, il termine “postproduzione”, è stato inteso da Bourriaud - che ha dedicato alla questione il testo *Postproduction. Come l’arte riprogramma il mondo*<sup>1</sup> - come una più generale pratica di “*appropriazione contemporanea*”. Tale saggio ha fissato la “postproduzione” come concetto chiave del fare contemporaneo<sup>2</sup>. Fin dall’inizio degli anni Ottanta, specie nel campo artistico, si è diffusa la modalità che Bourriaud definisce “postproduzione”, basata sulla volontà di operare processi di manipolazione di materiali già esistenti.

Il critico individua come l’appropriazione costituisca il “grado zero” della postproduzione: “si tratta di selezionare un oggetto tra quelli esistenti, di utilizzarlo e di modificarlo secondo un’intenzione specifica”<sup>3</sup>. Servirsi di un oggetto comporta

necessariamente una sua *interpretazione* e, a volte, comporta anche un “*tradimento*” dell’oggetto stesso verso nuove prospettive. A seconda dei casi, riappropriarsi di una cosa che già c’è, equivale a citarla, copiarla, replicarla, manipolarla, remixarla, tramandarla. In questo senso, il “riuso” stesso costituisce una forma di postproduzione.

Le pratiche artistiche, individuate da Bourriaud per quanto eterogenee, condividono il fatto di ricorrere a forme *già prodotte* dimostrando così la volontà di inscrivere l’opera d’arte all’interno di una rete di segni e significati, invece che considerarla come forma autonoma. “Non si tratta più di fare *tabula rasa*, di creare a partire da una materia vergine, ma di trovare il modo di inserirsi negli innumerevoli flussi di produzione. La questione artistica non si pone più nei termini di un ‘Che fare di nuovo?’, ma piuttosto di ‘Cosa fare con quello che ci ritroviamo?’”<sup>4</sup>.

Il critico specifica che il prefisso “post” non segnala alcuna negoziazione o superamento, ma una zona d’attività, un’attitudine<sup>5</sup>: “così Tiravanija crea un lavoro dentro un’architettura di Philip Johnson, Pierre Huyghe filma una seconda volta Pasolini, pensando che le opere propongono degli scenari e che l’arte è una forma di utilizzo del mondo, un’infinita negoziazione tra punti di vista”<sup>6</sup>. I processi in questione non consistono nella riproduzione di immagini né nel lamentarsi perché “tutto è già stato fatto”, ma nell’inventarsi protocolli di rappresentazione per tutti i modelli e le strutture formali esistenti”<sup>7</sup>.

In questa ottica, imparare a servirsi delle forme significa innanzitutto sapere come abitarle e farle proprie. A tal proposito, scendono in campo le tecniche cinematografiche, in quanto, secondo Bourriaud, l’arte del XX secolo è un’*arte del montaggio* (successione di immagini) e *dello scontornare* (sovrapposizione di immagini) e, allo stesso tempo, come ricorda Guy Debord: “ogni elemento può servire a creare nuove combinazioni. Non si può soltanto integrare frammenti diversi di vecchie opere in una nuova, si può anche *alterare* il senso di questi frammenti”<sup>8</sup>. In definitiva, gli artisti della postproduzione inventano nuovi usi per le opere e includono nelle loro costruzioni forme audio e visive del passato.

La “riappropriazione-postproduzione” opera dunque un *editing* delle narrative storiche e ideologiche, inserendo gli elementi che le compongono in scenari alternativi<sup>9</sup>. Manipolando le forme frantumate e rovinate, gli artisti producono singolari spazi narrativi di nuova natura.

#### *La postproduzione come sovrascrittura*

Il termine “postproduzione” è diventato di uso comune anche nel linguaggio architettonico. Un esempio è costituito dal testo del 2013, *La città della post-produzione*<sup>10</sup>,



Postproduzioni, in N. Bourriaud, *Post-production. Come l’arte riprogramma il mondo*, 2004

1 cfr. N. Bourriaud, 2004. *Post-production. Come l’arte riprogramma il mondo*. Postmedia Books, Milano. [ed. originale: N. Bourriaud, 2002, *Post Production. La culture comme scénario: comment l’art reprogramme le monde contemporain*, Presses Du Reel, Paris].

2 A. Rocca, 2017. *Lo spazio smontabile*, LetteraVentidue, Siracusa, p. 45.

3 N. Bourriaud, 2004. *Post-production. Come l’arte riprogramma il mondo*. Postmedia Books, Milano, p. 18.

4 N. Bourriaud, 2004. *Ibidem*, p. 14.

5 cfr. S. Marini, F. De Matteis (ed.), 2014. *La città della post-produzione*, Edizioni Nuova Cultura, Roma.

6 N. Bourriaud, 2004. *Post-production, op. cit.*, p. 43.

7 N. Bourriaud, 2004. *Ibidem*, p. 13.

8 G. Debord, 1956. “Mode d’emploi du détournement”, in *Les Lèvres nues*, n. 8, Parigi.

9 N. Bourriaud, 2004. *Ibidem*, p. 43.

10 S. Marini, 2014. “Navi da combattimento in fiamme al largo dei bastioni di Orione”, pp. 10-17, in S. Marini, F. De Matteis (ed.), *La città della post-produzione, op. cit.*, p. 12.

a cura di Sara Marini e Federico De Matteis – così come dal successivo *Esercizi di postproduzione*<sup>11</sup>, in cui, come si è detto precedentemente, si è provato ad importare il termine “postproduzione” nel dizionario architettonico.

Per introdurre il parallelo, Sara Marini riporta l’esempio di *Blade runner* di Ridley Scott (1982), descrivendo come la storia della pellicola sia un insieme di tracce di “contemporaneo”: da sola essa rappresenta un saggio sul problema e sulla centralità della postproduzione. Il film in tutte e due le sue versioni è un *collage* di poche scene in presa diretta, vistosamente postprodotte e di parti di altre sequenze riciclate da altri film. È una vertigine ipertestuale capace, se smembrata, di raccontare le scorie o i brandelli di una cultura dello scarto, della sovrascrittura, dell’acatastamento<sup>12</sup>.

Marini identifica la “postproduzione” come condizione che connota la città contemporanea europea, in cui la “produzione è un vecchio ricordo e i suoi spazi e i suoi brandelli giacciono sul campo” e di conseguenza “non resta che il resto e la ricerca di un suo possibile altro significato”<sup>13</sup>. La postproduzione rileva, dunque, il problema della scelta di cosa rimettere in circolo implicando, da un lato, azioni sulla materia (architettura e città), dall’altro, “nuove” direzioni culturali. Allo stesso tempo, la postproduzione viene anche intesa come atteggiamento progettuale, in quanto il termine stesso presuppone e narra delle possibili sovrascritture di quello che già c’è: architettura in disuso ma anche cultura dimenticata da rimettere sul campo per aprire altre ricerche. Importare il termine “postproduzione” nel dizionario architettonico implica allora “rivedere il processo progettuale alla luce di una sua estensione o di una rinnovata attenzione a tutto il suo arco di sviluppo”<sup>14</sup>. A tal proposito, Marini evidenzia come la postproduzione costituisca un fatto collettivo, attiva partecipazione: “il regista non è solo a tentare l’opera in una presa diretta, in realtà non è mai solo, in questo caso però a maggior ragione: lavora in studio, prende brandelli di altre opere, si preoccupa del montaggio, altri immettono la giusta colonna sonora, altri ancora cancellano rumori o immagini”<sup>15</sup>. In questo senso, il ruolo dell’architetto diviene quello di un “curatore” di nuove, mai attese, altre urbanità.

Nell’agire sull’architettura e sullo spazio esistente, attraverso la *postproduzione*, si incidono nuove narrazioni, nuovi soggetti articolano nuove storie, nuove appropriazioni, non c’è rinuncia nell’inserirsi in una conversazione già iniziata. In questa ottica, la postproduzione può essere intesa come una forma narrativa contemporanea.

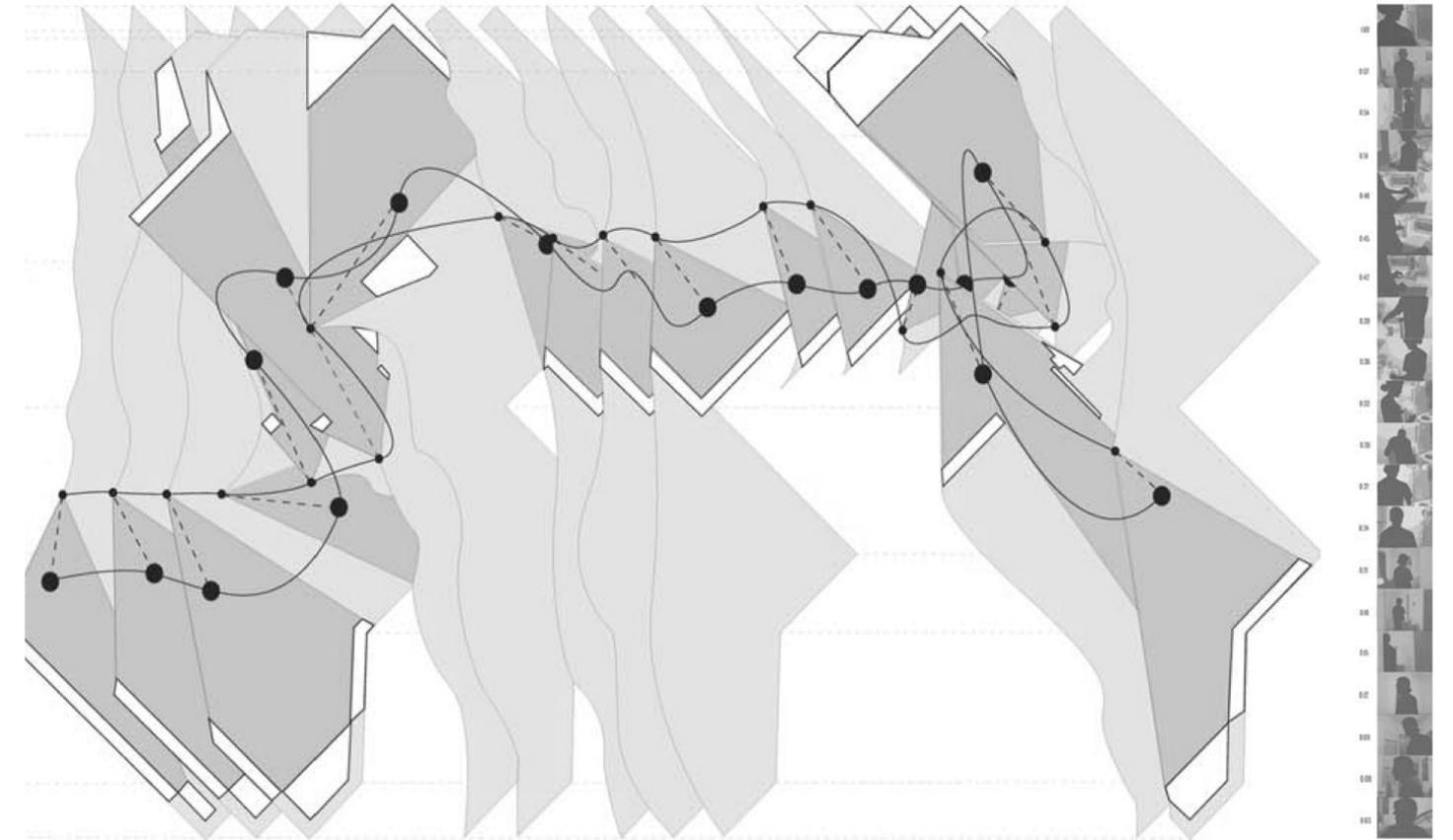
11 cfr. S. Marini (ed.), 2014. *Esercizi di postproduzione*, Università IUAV di Venezia, Dipartimento di Culture del Progetto. Quaderni della Ricerca, Aracne, Roma.

12 S. Marini, 2014. “Navi da combattimento in fiamme al largo dei bastioni di Orione”, *op. cit.*, pp. 11-15.

13 S. Marini, 2014. *Ibidem*, p. 13.

14 S. Marini, 2014. “Futura e manifesta”, pp. 12-19, in S. Marini (ed.), *Esercizi di postproduzione*, *op. cit.*, p.12.

15 S. Marini, 2014. “Navi da combattimento in fiamme al largo dei bastioni di Orione”, *op. cit.*, p. 15.





Sovrascritture

### La postproduzione come “azione essenziale”

Di grande interesse risultano anche le argomentazioni sulle possibilità della postproduzione in architettura espresse da Orazio Carpenzano quando afferma che: “la cosa che interessa la post-produzione è il fatto che essa possa aprire l’architettura ad una prospettiva di “azione essenziale” almeno quanto quella di una creazione dal nulla (Scarpa). L’esistente viene reso “adattivo” attraverso il progetto di architettura”<sup>16</sup>. E dunque “quando l’architettura, attraverso un lavoro di postproduzione, tematizzerà la “trasfigurazione” scoprirà che trasfigurare è un processo che non ha bisogno di codificazioni ma che comporta strategie di mutazione delle qualità e una continua interrogazione del senso attraverso la performatività dell’esistente (Viola, Bertusi, Canaletto, Le Corbusier, Dada)”<sup>17</sup>. Si tratta di un’operazione per nulla traumatica o distruttiva<sup>18</sup>, che si configura come una trascrizione, una narrazione, o meglio una postproduzione appunto.

Modificare il *già fatto* non deve essere vissuto come forma di abdicazione, ma come una straordinaria possibilità per tentare di prendere in considerazione altre strategie capaci di far rivedere e rivivere l’esistente in modo diverso per poi proiettarlo in un futuro del prima e del dopo delle forme<sup>19</sup>.

Ciò implica non solo il fatto che esistano diverse fasi della vita di un’architettura, specie per un’architettura in rovina, ma enfatizza anche l’ipotesi che, ogni volta, ogni nuova fase si costruisca stratificandosi su quelle precedenti.

In questo contesto operativo e metodologico, il manufatto non viene più considerato punto terminale del processo creativo, ma come sito di navigazione e negoziazione permanente, una postproduzione di forme fisiche e mentali esistenti. Non si considera la cultura del progetto come un museo che contiene opere da citare o superare, come richiedeva l’ideologia modernista del progresso, ma come tanti magazzini riempiti di utensili da usare, stoccaggi di informazioni da manipolare per essere poi rimesse in scena<sup>20</sup>.

L’ipotesi di guardare alla *postproduzione* come possibile espediente progettuale che opera delle “azioni essenziali” fa emergere la possibilità di considerare tali prassi, riprendendo in questo caso la sua accezione “tecnica” così come esaminata nel precedente capitolo, da un punto di vista compositivo-progettuale, in cui le tecniche cinematografiche sono intese come possibili strumenti per il progetto di architettura.

16 O. Carpenzano, 2013. “La post-produzione in architettura”, pp. 35-40, in S. Marini, V. Santangelo (ed.), *Recycland*, Aracne, Roma, p. 38.

17 O. Carpenzano. 2013. *Ibidem*, p. 36.

18 cfr. A. Rocca, 2017. *Lo spazio smontabile*, LetteraVenticinque, Siracusa.

19 O. Carpenzano, 2013. *Ibidem*, p. 37.

20 N. Bourriaud, 2004. *Post-production, op. cit.*, p. 13.

### Le possibilità contemporanee della “postproduzione”

Le possibilità della “postproduzione” legate alle tecniche cinematografiche che organizzano il *filmico*, sono state già ampiamente esplorate in architettura. Come si è potuto constatare nel capitolo precedente, tali tecniche, infatti, sin dalle radici in cui affonda la Modernità, sono state molto spesso trasposte nella pratica architettonica, da parte di numerosi architetti. Anzi, si potrebbe dire che: “da Piranesi proviene, insieme alla descrizione dettagliata dell’equilibrio perduto e della malattia, anche la cura, la terapia sostitutiva che, sempre rifacendosi all’interpretazione di Tafuri, è il *montaggio*, è il procedere per accostamenti, per fruizioni occasionali, per conflitti, per salti di forma e scala, cercando di ristabilire l’ordine attraverso la sua messa in crisi radicale e la denuncia della sua fine”<sup>21</sup>.

In questo senso, è possibile individuare diverse esperienze di architetti contemporanei che esplorano le potenzialità della “postproduzione” e delle sue tecniche. Da tali esperienze emerge come operazioni quali l’accostamento, la sovrapposizione, la scelta, l’assemblaggio di elementi, così come l’attività narrativa o *curatoriale* svolta dall’architetto, siano esplicitate ed individuate come metodologia della progettazione architettonica<sup>22</sup>.

Renato Bocchi, ad esempio, che nei suoi studi ha largamente indagato le tecniche cinematografiche, parla proprio di una modalità di “postproduzione” dell’esistente, riferendosi in modo particolare alle possibilità progettuali offerte dalle tecniche cinematografiche, viste come “*outils*”, ossia strumenti per l’architettura<sup>23</sup>. Egli provando a rintracciare possibili nuove strade da percorrere nella progettazione dell’esistente, in particolare delle rovine, parla di tecniche di postproduzione quali: l’ibridazione, la stratificazione, il montaggio, la riscrittura, la sovrapposizione, la riscrittura: “esattamente come Eliot e Joyce lavoravano con i lacerti, letterati e no, per costruire i loro modernissimi capolavori; esattamente come il montaggio del cosiddetto *found footage* lavora oggi nel cinema per costruire nuove narrazioni, secondo nuovi orizzonti di senso”<sup>24</sup>.

In questa direzione, si collocano dunque i suoi studi sul rapporto tra progetto e movimento<sup>25</sup>, sulla narrazione e sul montaggio architettonici. Per Bocchi il concetto di “montaggio” per il progetto di architettura deriva fundamentalmente dalla combinazione di forme oggettuali precostituite come corpi che agiscono nello spazio attraverso rapporti reciproci e lo modellano attraverso la costruzione di tensioni o linee di forza che non hanno tanto a che vedere con la geometria euclidea quanto con la topologia.

Su questa scia, l’architetto norvegese Juhani Pallasmaa, a sua volta grande conoscitore del rapporto tra cinema e architettura, nelle sue ricerche, come ad esem-



Sovrascritture

21 A. Rocca, 2017. “Composizione e postproduzione: il montaggio”, pp. 35-70, in *Lo spazio smontabile, op. cit.*, pp. 42-43.

22 A. Rocca. 2017. *Ibidem*, p. 59.

23 Ci si riferisce in particolare al convegno sul *Montage*, a cura di M. Bertozzi e C. Baldacci, che ha dato vita alla pubblicazione: C. Baldacci, M. Bertozzi (ed.), 2018. *Montage. Assembling as a form and symptom in contemporary arts*, Università IUAV di Venezia, Mimesis International, Venezia; in cui Renato Bocchi ha scritto un saggio dal titolo: “On Montage in Architecture”.

24 R. Bocchi, 2015. *Il futuro delle città: fra rigenerazione, rammento, innesto e riciclo*. In M. Carta e B. Lino (ed.), *Urban Hyper-metabolism*, Quaderno n. 15 Recycle Italy, Aracne, Roma.

25 Si veda: R. Bocchi, 2009. *Progettare lo spazio e il movimento. Scritti scelti di arte, architettura e paesaggio*, Gangemi, Roma.



D. Chipperfield, *Neues Museum*, 2009

pio testimoniato dal testo *Frammenti. Collage e discontinuità dell'immaginario architettonico* (2012), si sofferma sul rapporto tra le tecniche cinematografiche e l'assemblaggio dei frammenti dell'esistente. Egli afferma che: "gli architetti possono imparare qualcosa da tutte le arti, ma soprattutto dal cinema. Come sostengo nel mio libro *The Architecture of the Image: Existential Space in Cinema*<sup>26</sup>, sia l'architettura che il cinema strutturano lo spazio esistenziale dell'esperienza e fondono mondi materiali e mentali. L'influsso può esercitarsi in entrambe le direzioni e, in effetti, registi, sceneggiatori e scenografi sono coinvolti a fondo in questioni proprie dell'architettura, per esempio sul significato che lo spazio, l'ambiente e il contesto hanno per l'uomo, e sul mutuo gioco tra spazio interno ed esterno, tra l'io e il mondo"<sup>27</sup>. Pallasmaa sottolinea quindi l'importanza dell'immaginario e della narrazione, della ri-composizione dello spazio, del non finito e delle forme aperte, della relazione tra le diverse tecniche che generano modalità di costruzione dell'immagine e del senso dell'architettura. Tra le tecniche progettuali egli annovera il *collage*, l'assemblaggio, la narrazione ibrida e pone l'accento su come l'*assemblage* e il *montage* cinematografico siano le forme di espressione maggiormente caratteristiche della modernità. In particolare, è interessante notare come Pallasmaa associ la pratica dell'assemblaggio filmico ai progetti legati alle rovine, quando afferma: "l'*assemblage* ravviva le esperienze di tattilità e tempo [...] gli edifici riutilizzati e rinnovati spesso promanano una ricchezza sensoriale e un'atmosfera rilassata in contrapposizione alla formalità e alla faticosa tensione delle nuove realizzazioni. Architetture come il *Museo di Castelvecchio* di Carlo Scarpa, il *Museo Hamar* di Sverre Fehn o il *Neues Museum* a Berlino ristrutturato da David Chipperfield narrano epici racconti di tempo e di vita che le architetture contemporanee di solito non sono in grado di trasmettere"<sup>28</sup>. Il *Neues Museum* di David Chipperfield, gravemente danneggiato durante la seconda guerra mondiale, è ad esempio stato oggetto di una straordinaria opera di restauro e ricostruzione in chiave analogica in cui l'architetto ha scelto di agire in continuità con la preesistenza, fondendo il vecchio con il nuovo e rendendo leggibili le diverse stratificazioni storiche attraverso vere e proprie operazioni di *assemblage*.

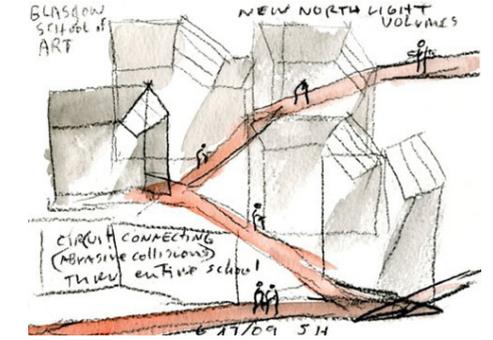
In questo filone, anche gli architetti Rem Koolhaas e Steven Holl hanno fornito un interessante contributo contemporaneo alle tecniche cinematografiche. Rem Koolhaas agli inizi della sua carriera fu regista e sceneggiatore e questo certamente ha influito nelle sue modalità di rapportarsi all'architettura, influenzata da modelli cinematografici<sup>29</sup>. Come egli stesso dichiara<sup>30</sup>, molto spesso nei suoi progetti opera una sorta di attività "curatoriale", definendosi una sorta di "ghostwriter" e le sue architetture danno luogo a racconti strutturati di immagini, fino a mostrarsi come

veri e propri strumenti cinematografici, dispositivi ottici capaci di determinare particolari relazioni urbane, in cui la città stessa è letta tramite una serie di singole immagini, veri e propri *shots*. Lo spazio urbano diviene spazio "cinematico" - quello immaginario dello schermo - mentre lo spazio "architettonico" rileva tutte le sue proprietà di sistema sequenziale. Si pensi ad esempio all'intervento sulla ex distilleria, che lo studio OMA, ha trasformato nella nuova sede della *Fondazione Prada* (2015) a Milano, caratterizzato da un'articolata configurazione architettonica che opera un preciso montaggio tra edifici preesistenti e nuove costruzioni. Sostiene Koolhaas: "le due dimensioni -dell'antico e del nuovo- coesistono, pur rimanendo distinte, e si confrontano reciprocamente in un processo di continua interazione, quasi fossero frammenti destinati a non formare mai un'immagine unica e definita. Introducendo numerose variabili spaziali, la complessità del progetto architettonico contribuisce allo sviluppo di una programmazione culturale aperta e in costante evoluzione"<sup>31</sup>.

Allo stesso tempo, Steven Holl nelle sue ricerche orientate verso un'architettura fenomenologica<sup>32</sup> rileva come l'esperienza dell'architettura trascenda quella del cinema proprio perché in grado di coinvolgere l'interezza percettiva e sensoriale dell'uomo. A tal proposito molto interessanti risultano le sue teorie sul concetto di *parallax*<sup>33</sup> (parallasse), un fenomeno che, applicato all'architettura, supera la classica e più statica "visione dall'alto" ed evidenzia la ricchezza di relazioni dovute a spostamenti articolati dall'esperienza. "Per un edificio l'immobilità è un'eccezione: il nostro piacere viene dal camminarci intorno facendo in modo che l'edificio si muova a sua volta, godendo di ogni combinazione delle sue parti. Mentre queste variano, la colonna gira, le profondità indietreggiano, le gallerie scorrono: la fuga di migliaia di visioni"<sup>34</sup>.

Si può pensare al progetto *Seona Reid Building* (2014) a Glasgow, in cui opera un incastro tra il nuovo e l'antico edificio, e allo stesso tempo, basa l'intera concezione del nuovo edificio sul movimento. Per Holl, lo spazio cinematico diviene uno spazio in cui l'esperienza è determinata da una serie di collegamenti complessi tra le singole variabili architettoniche, lo spazio in cui antico e nuovo si incontrano.

In tal senso, Alberto Perez Gomes colloca Steven Holl, insieme a John Hejduk, fra gli architetti contemporanei che - in una linea di "resistenza" - proseguono il filone di un'architettura "dinamica" o "multisensoriale", proveniente da Piranesi e che ha attraversato il Moderno con Le Corbusier e poi con Lewerentz e Aalto<sup>35</sup>. Il concetto di parallasse ripreso da Holl riporta al tema del "pittorresco" e si riaggancia alla trattazione denominata "metamorfosi pittorresca", enunciata da Iñaki



S. Holl, *Seona Reid Building*, schizzo di progetto, 2014

26 cfr. J. Pallasmaa, 2008. *The Architecture of the Image: Existential Space in Cinema*, Rakennustieto Publishing, Helsinki.

27 J. Pallasmaa, 2012. *Frammenti. Collage e discontinuità dell'immaginario architettonico*, (ed. M. Zambelli), Giavedoni, Pordenone, pp. 26-27.

28 J. Pallasmaa, 2012. *Frammenti*, op. cit., p. 51.

29 Si veda: R. Koolhaas, 1994. "Architecture against Architecture: Radical Criticism within the Society of the Spectacle", in *AD Architecture and film*, n. 112 e "Montage and the Metropolitan Unconscious. Rem Koolhaas's Delirious New York" in M. Stierli, 2018. *Montage and the Metropolis. Architecture, Modernity and the Representation of Space*, Yale University Press, New Haven and London, pp. 228-267.

30 R. Koeck, 2013. *Cine-Scapes. Cinematic Spaces in Architecture and Cities*, Routledge, New York.

31 R. Koolhaas, 2015. "Fondazione Prada a Milano", in *Domus*, maggio 2015.

32 Si veda: J. Pallasmaa, S. Holl, A. Pérez-Gómez, *Questions of Perception. Phenomenology of Architecture*, in "a+u: Architecture and Urbanism", 1994.

33 cfr. S. Holl, 2004. *Parallax. Architettura e percezione*, Postmedia, Milano.

34 P. Valéry, 2004. *Introduzione al metodo di Leonardo Da Vinci*, in S. Holl, *Parallax*, op. cit., p. 11.

35 cfr. R. Bocchi, 2009. "Il ventre dell'architettura (spazio e paesaggio)". Relazione introduttiva del seminario omonimo, *Bienal de Canarias*, TEA, Santa Cruz de Tenerife, 23 marzo 2009.

Abalos nel suo *Atlas pintoresco*<sup>36</sup>. Qui la fenomenologia della percezione suggerisce una lettura dello spazio che va oltre il quadro di una statica vista prospettica e induce un rapporto mutuo tra spettatore e paesaggio, in cui gli oggetti tendono a trasformarsi essi stessi in soggetti e lo sguardo dello spettatore si allarga ad un'esperienza sensoriale totalizzante.

Attraverso questo breve *excursus*, si è inteso mettere in risalto come alcuni progettisti contemporanei esaltino le possibilità offerte dalla “postproduzione” e dalle sue tecniche per individuare modalità progettuali per operare sull'esistente e sulle rovine, e come tali operazioni siano molto spesso associate ai temi legati alla narrazione, all'assemblaggio e al movimento.

### **Postprodurre la rovina: racconti, assemblaggi, esplorazioni spaziali**

Rispetto alle argomentazioni espresse finora, risulta chiaro come la “postproduzione” in architettura presenti una doppia accezione: quando si considera il senso “ampio” del termine, essa viene individuata come un atteggiamento del “fare contemporaneo” e come una possibile modalità di guardare e interpretare la città e i suoi materiali; quando si considera la più “stretta” accezione “filmica” e dunque “tecnica”, emerge la possibilità di considerare la postproduzione da un punto di vista progettuale<sup>37</sup> considerando le tecniche cinematografiche quali possibili *outils*, strumenti per il progetto di architettura.

L'uso del termine “postproduzione”, che si avanza in questa tesi, tiene conto di questa *doppia accezione* ed è specificamente legato alla derivazione filmica del termine, così come esaminata nel precedente capitolo e alle relazioni individuate con la rovina.

La postproduzione filmica, così come qui intesa, può configurarsi come modalità di appropriazione contemporanea, che, attraverso le tecniche legate alla *decostruzione dello sguardo e del racconto*, alla *ricomposizione dei frammenti* e alla *manipolazione del tempo nello spazio*, consente di dar vita a nuove narrazioni, nuove trasfigurazioni e nuove virtualità della rovina nella città. Postproduzione, dunque, intesa come modalità che ha la principale funzione di *raccontare/curating* i contenuti narrativi, *ricomporre/assembling* le parti frammenti e *manipolare/manipulating* la dimensione spazio-temporale delle *rovine*.

Il termine “postproduzione” è inteso in senso positivo, come modalità che agisce sulla condizione non finita e frammentata della rovina e produce in essa un mutamento, un cambiamento di stato, un *movimento* come cambiamento nella durata. Un'operazione necessaria se si vuole conferire nuova vita alle rovine della città.

Un'operazione che pone il problema della scelta di cosa conservare, di cosa rimettere in circolo e di cosa abbandonare implicando, da un lato, azioni sulla materia delle rovine, dall'altro, “nuove” direzioni culturali<sup>38</sup>.

Si tratta di assumere una precisa posizione che rispetti e curi tali elementi della città, in vista della loro trasmissione al futuro, sia nella loro materialità sia per la memoria storica che essi rappresentano ma, allo stesso tempo, che ne consenta la trasformazione nelle dinamiche urbane.

In tal modo, le rovine, intese come dispositivi narrativi, immaginifici e cinetici, possono indurre dei costanti “movimenti” nelle città in cui sono radicate così come, a loro volta, le città possono mettere in movimento le rovine.

Se la conoscenza strumentale dell'oggetto non permette di eludere il rischio del progetto è comunque necessario costruire nuovi paradigmi di osservazione e manipolazione di tali luoghi. L'approccio scientifico è fondamentale per una corretta comprensione e conservazione dei resti delle fabbriche antiche, ma non è certamente sufficiente; occorre anche un “indirizzo poetico”, una semplice intuizione legata all'interpretazione del manufatto<sup>39</sup>.

Intervenire sul patrimonio in rovina richiede massimo ascolto, piena consapevolezza e grande senso di responsabilità nelle scelte, sia per ciò che si vuole sottrarre, sia per la qualità dei nuovi apporti con cui si vuole manipolare il costruito esistente. È necessaria una decisa declinazione etica del progetto a garanzia dell'alta qualità del risultato che produce pur sempre un'*alterazione* nella preesistenza<sup>40</sup>. La *postproduzione* può essere dunque in definitiva intesa come una operazione di *re-interpretazione* dei materiali in rovina e di una loro successiva *alterazione*, ossia come possibilità di conferire nuove vite a tali manufatti nella città.

Alla luce di tali considerazioni e delle indagini condotte nei precedenti capitoli, la postproduzione della rovina è qui indagata secondo tre possibili modalità trasformative, che individuano tre diverse - ma complementari - possibilità progettuali: una postproduzione di tipo “narrativo”, che si basa su azioni legate al racconto e alla variazione della trama narrativa della rovina; una postproduzione di tipo “associativo”, che si basa su azioni che riguardano l'*assemblage* tra le diverse parti frammentate, antiche e nuove; una postproduzione di tipo “spaziale”, che si basa su azioni legate al movimento nello spazio della e “tra” la rovina.

La *postproduzione* della rovina - intesa come *postproduzione narrativa* - può essere attuata attraverso azioni progettuali legate alle modalità di racconto dei contenuti narrativi insiti nel rudere e alla possibilità di aggiungerne nuovi e dunque, alla riorganizzazione e alla “variazione” della trama narrativa. “Variazione” in quanto si tratta di un'operazione che comporta la rielaborazione di un racconto già

38 cfr. S. Marini (ed.), 2014. *Esercizi di postproduzione*, *op. cit.*, pp. 12-19.

39 E. Petrucci, L. Romagni, 2018. *Alterazioni. Osservazioni sul conflitto tra antico e nuovo*, Quodlibet SAAD, Ascoli Piceno, p. 10.

40 E. Petrucci, L. Romagni, 2018. *Alterazioni*, *op. cit.*, p. 9.

36 Si veda: I. Abalos, 2004. “Metamorfosi pittoresca”, in K. W. Forster (ed.), *Metamorph. Focus*, 9<sup>a</sup> Biennale di architettura, Marsilio, Venezia; I. Abalos, 2005. *Atlas pintoresco, Vol.1*, El observatorio, G. Gili, Barcelona.

37 cfr. A. Rocca, “Composizione e postproduzione: il montaggio”, in *Lo spazio smontabile*, *op. cit.*, pp. 35-60.

“fatto”, dando vita ad un nuovo racconto. In questo caso, la rovina è intesa come mappa di segni da re-interpretare, o meglio come *trama filmica* di “scene di narrazioni plurali” composte da tracce, segni e memorie, da riattivare e riconnettere in una nuova “trama” che va riorganizzata e raccontata attraverso il progetto di architettura. Sguardo, trama e narrazione postproduttiva risultano fortemente connessi e mettono in campo una prima possibile modalità su cui poter basare il progetto di architettura delle rovine. Le azioni progettuali legate al racconto inducono una postproduzione della rovina di tipo “narrativo”, che consente di conferire nuovi sguardi, di proseguire o alterare la trama dando vita a nuove elaborazioni provenienti dai segni preesistenti. In questa ottica, sono esaminate tre principali modalità di variazione della trama narrativa: racconti frammentati/*framing*, adattamenti narrative/*scaling* e reduplicazioni/storie nelle storie.

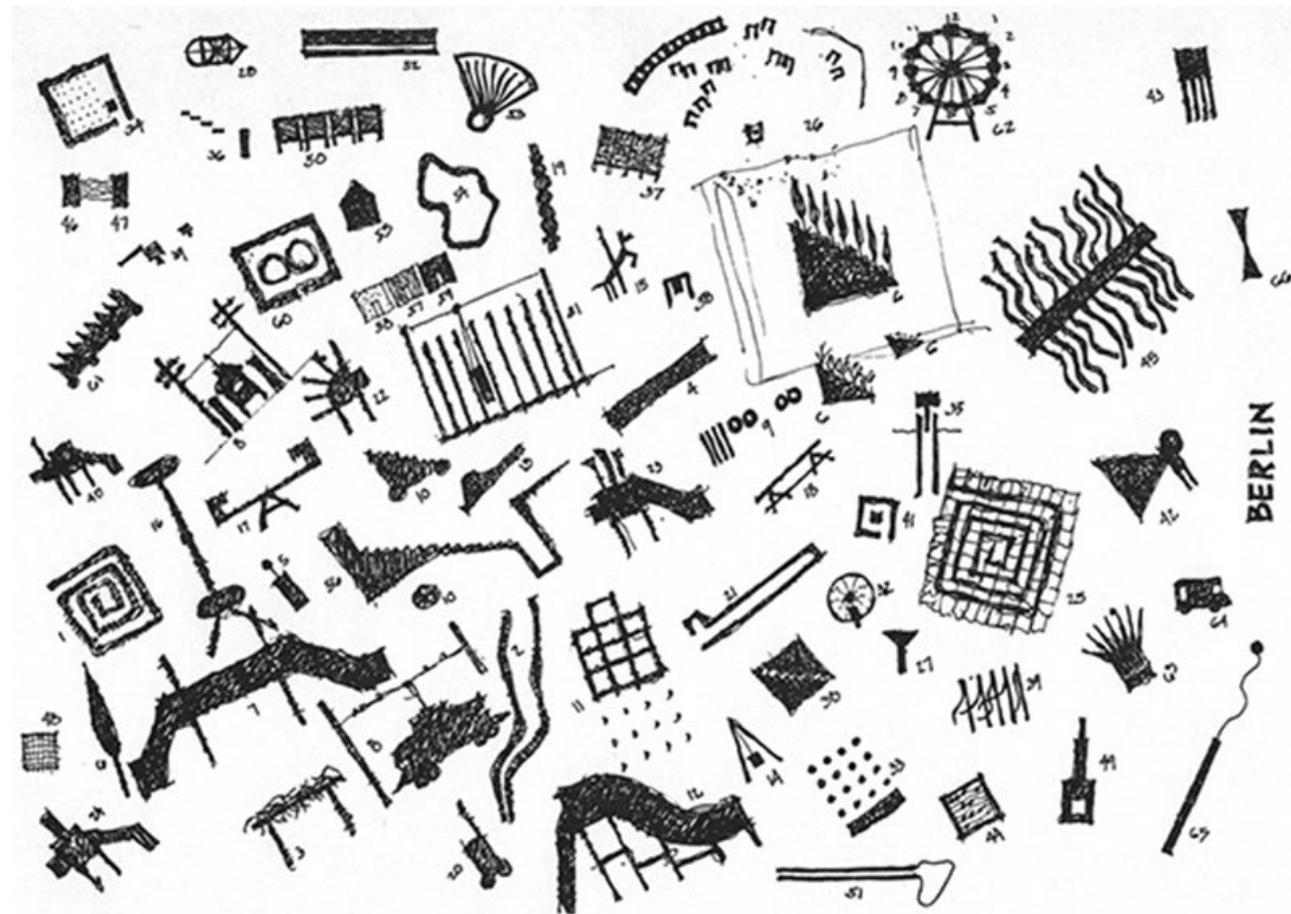
La *postproduzione* della rovina - intesa come *postproduzione associativa* - può essere attuata attraverso azioni di *assemblaggio* delle singole parti ed elementi, antichi e nuovi. In questo caso, la rovina è esaminata attraverso le sue parti costitutive - reali o immaginate - ed è intesa come *frame* immaginifico da ri-assemblare e trasfigurare. La rovina-*frame* crea un campo narrativo ibrido che non è teso a raccontare con precisione qualcosa ma è piuttosto un campo *associativo*, che si attua attraverso operazioni tese a fare in modo che i frammenti assumano nuovi ruoli e nuovi significati nel contesto e attraverso il dialogo con altri frammenti. Frammento, immaginario e *montage/assemblage* risultano qui termini fortemente interrelati tra loro. L'*assemblage* è indagato come modalità di azione sulla rovina, come meccanismo associativo-immaginifico che opera attraverso la ricomposizione dei frammenti, lo sviluppo di nuove relazioni tra le parti e tramite operazioni di accostamento, sovrapposizione, incastro tra nuovi e antichi elementi. La postproduzione della rovina è dunque esaminata, in questo caso, come modalità “associativa” tra gli elementi, che genera nuove relazioni, fisiche ed immaginative. Sono dunque esaminate tre principali modalità di *assemblage* tra le parti: accumulazioni/*overlapping*, transizioni/campi espansi; alterazioni immaginative/*cut-up*.

La *postproduzione* della rovina - intesa come *postproduzione spaziale* - può essere, infine, attuata attraverso azioni legate al movimento, all'esplorazione dello spazio, alla definizione di sequenze percettive e temporali. Si tratta, in questo caso, di progettare il movimento tra lo “spazio” della rovina, interno o esterno, quello spazio “tra” le cose che nel cinema legava i frammenti di visuale rendendoli immagini-movimento<sup>41</sup>. La rovina è qui intesa come *dispositivo cinetico* del tempo, come *forma non finita* capace di dar vita a nuove “virtualità”, come “*pellicola*” che, attraverso l'azione progettuale, è possibile rimettere *in movimento*, ri-attrastrandola ed esperendola nel tempo e nello spazio. Movimento, tempo e spazio risultano qui

41 Si veda il paragrafo “Il ‘fuori dall'immagine’ e lo spazio ‘tra’” nel Capitolo II.

fortemente connessi e mettono in campo un'ulteriore modalità su cui poter basare il progetto di architettura delle rovine. Le azioni progettuali legate al movimento inducono una postproduzione della rovina di tipo “spaziale”, che consente di conferire una percezione diversa al sito, di moltiplicare lo spazio e di differire il tempo, determinando, prendendo in prestito un'espressione introdotta da Étienne-Louis Boullée, degli “*effetti spaziali*”<sup>42</sup>. Sono dunque esaminate tre principali modalità di esplorazione spaziale: attraversamenti/esposizioni multiple; episodi spaziali/fette di tempo; rimodulazioni temporali/*tempography*.

42 E. Lambertucci, 2013. *Esplorazioni spaziali*, Quodlibet, Macerata, p. 9.



## Variazioni narrative

### Progetto e racconto

Quando a Marco Polo<sup>43</sup> viene chiesto cosa avrebbe raccontato alla propria gente qualora fosse riuscito a ritornare in patria, Calvino richiama Barthes<sup>44</sup>, spiegando che ci sono tante versioni di una storia quanti sono gli spettatori. Roland Barthes sostiene, infatti, che forme di narrativa sono presenti in ogni epoca, in ogni luogo, e in ogni società e iniziano con la storia del genere umano e, di conseguenza, anche l'architettura può essere intesa come forma narrativa.

A tal proposito, come ricorda Sara Marini in un recente studio, la missione primaria e spesso dimenticata dell'architettura è quella di essere strumento di narrazione, quale che sia il suo linguaggio: "Questo è in fondo il ruolo del progetto: non solo mettere in funzione, non solo accrescere patrimonio e patrimoni, ma informare l'esistente per quello che può ispirare, non più e non solo in sé ma come tassello partecipe di una nuova narrazione, attiva e viva. Il progetto può tornare così alla sua natura più consona: proporre storie del futuro esplorando presupposti, attivando con nuove narrazioni le realtà trovate, potenziandole di nuovi compiti"<sup>45</sup>. Non si tratta di dar vita ad una nuova storia sconnessa rispetto all'esistente, ma di vedere ciò che è noto come alterato da un atteso desiderio, magnificato nei suoi significati. Il progetto è racconto.

In questa direzione, si può pensare, ad esempio, al progetto dal titolo *Victims* che John Hejduk<sup>46</sup> realizzò per il concorso Prinz-Albert-Palais del 1984 a Berlino, prevedendo la costruzione di un parco commemorativo, in un sito adiacente al muro di Berlino, in cui era presente un ex quartiere generale.

La cosa che qui interessa notare è che John Hejduk, nell'elaborare il progetto, mise a punto un linguaggio narrativo innovativo, sviluppando un tema di ricerca centrale e ricorrente nei suoi progetti di quel periodo, basato sul concetto di *masque*. Quest'ultimo costituisce una forma di rappresentazione teatrale, in voga nell'Inghilterra del XVI e XVII secolo, che conobbe la sua fortuna e la sua elaborazione

J. Hejduk, *Victims*, 1984.  
I "personaggi architettonici"

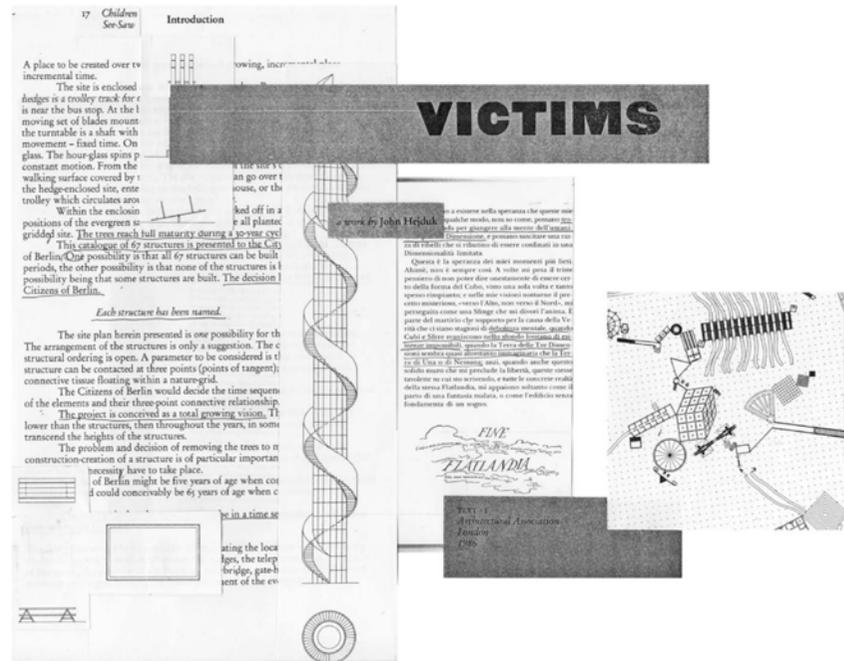
43 "Io parlo - dice Marco - ma chi m'ascolta ritiene solo le parole che aspetta. Altra è la descrizione del mondo cui tu presti benigno orecchio, altra quella che farà il giro dei capannelli di scaricatori e gondolieri sulle fondamenta di casa mia il giorno del mio ritorno, altra ancora quella che potrei dettare in tarda età, se venissi fatto prigioniero da pirati genovesi e messo in ceppi nella stessa cella con uno scrivano di romanzi d'avventura. Chi comanda al racconto non è la voce: è l'orecchio". I. Calvino, 1993. *Le città invisibili*, Arnoldo Mondadori Editore, Milano, p. 137.

44 R. Barthes, L. Duisit, 1975. "An Introduction to the Structural Analysis of Narrative", *On Narrative and Narratives*, Vol. 6, n. 2, New Literary History, Winter, pp. 237-272.

45 cfr. S. Marini, A. Bertagna, 2015. *Mirabilia Melfi*, Libria, Melfi, p. 15.

46 Si veda: J. Hejduk, 1986. *Victims*. Architectural Association, London.

L. Niero, *Collage*.  
J. Hejduk, *Victims*, 1984. *Collage*



compiuta in Inghilterra, grazie soprattutto al drammaturgo Ben Jonson. Attraverso l'utilizzo di tale forma narrativa, Hejduk immagina e riproduce delle strutture architettoniche che incarnano un personaggio, realizzate in base alla costruzione di relazioni che generano con gli altri elementi più che da una specifica identità e che rappresentano la correlazione problematica tra l'essere umano e i simboli che dovrebbe rappresentare. Tutti i progetti legati alle *masques* che Hejduk realizza intervengono in luoghi legati ad una forte memoria collettiva ma in stato di abbandono. L'architetto statunitense utilizza lo strumento del progetto per far rivivere le figure che abitavano il luogo mettendole in relazione con i cittadini contemporanei e proiettando così il sito verso il suo futuro, descrivendo una sorta di città variabile e incrementale<sup>47</sup>. Le strutture architettoniche sono state sviluppate da Hejduk mediante piccoli schizzi di sagome o prospettive. Di particolare interesse per queste argomentazioni, risulta il fatto che uno dei disegni mostra le strutture allineate in una griglia e numerate in ordine sequenziale, quasi a costituire una sorta di racconto da mettere in sequenza, o meglio uno *storyboard*. Le costruzioni infatti sono tutti oggetti autonomi configurati come personaggi di un film o di una rappresentazione teatrale; ognuna di esse ha un nome che indica il ruolo del singolo oggetto nella

47 cfr. M. Fabrizi, 2015. "A Growing, Incremental Place - Incremental Time: "Victims", a Project by John Hejduk (1984)", in *Socks*. <http://socks-studio.com/2015/11/01/a-growing-incremental-place-incremental-time-victims-a-project-by-john-hejduk-1984/>.

costruzione del progetto. Hejduk articola la narrativa del progetto come una *pièce* teatrale-filmica, e, allo stesso tempo, il progetto è la narrativa. Le maschere sono rappresentate tramite testo e disegni, e costituiscono un compendio di simboli, storia e performance, con lo scopo di condurre chi guarda il progetto ad una più profonda comprensione del ruolo del cittadino nella creazione di una comunità. La pianta di *Victims* è una vera e propria *mappa di segni*. Si leggono una serie di "scarabocchi" e sovrapposizioni di linee, come se fosse un disegno di Paul Klee, in cui il campo visivo galleggia dietro e davanti alle figure. I movimenti di questo disegno bidimensionale sono tali che sembrano muoversi in tre dimensioni, dando la percezione che la pagina decolli. Il sito viene re-interpretato tra i livelli e gli strati del tempo, tra disegni e testo, tra segni e nuove narrazioni<sup>48</sup>. Tali argomentazioni conducono a pensare che sia possibile operare un parallelismo tra architettura e narritività in cui, come afferma Paul Ricoer, "l'architettura sarebbe per lo spazio ciò che il racconto è per il tempo, vale a dire un'operazione "configurante"; un parallelismo tra costruire, vale a dire edificare nello spazio e raccontare, cioè intrecciare nel tempo"<sup>49</sup>. Per Ricoer, infatti, l'architettura della città deve essere costruita come qualcosa "in cui il tempo raccontato e lo spazio costruito non si lasciano pensare separatamente"<sup>50</sup>. Se l'architettura dimentica il proprio apparato narrativo, lo distacca dal proprio ruolo<sup>51</sup>, si riduce a semplice corpo che, terminata la propria fisiologica vitalità, non è difeso da nessuno se non, appunto, per mere ragioni economiche. In questa ottica, il progetto può configurarsi come una "narrazione", o meglio come "organizzazione della trama narrativa". Tenendo tuttavia presente che il racconto per gli architetti non è "quella descrizione interpretativa di un fatto immaginato e compiuto, ma quella dell'organizzazione complessiva del progetto che trasforma in un insieme di forme di senso coerenti i materiali offerti dall'esperienza stessa, conquista un inizio e una fine creativamente fondato che propone un'architettura *altra*, capace di affrontare in modo specifico, necessario e compiuto la pluralità instabile delle immagini, silenzi, spazi, memorie ed usi, le schegge di esperienze che la circondano nel tempo"<sup>52</sup>. "Narrazione", dunque, per indicare l'ordine possibile delle percezioni spaziali, delle sequenze in un racconto come in una composizione filmica. Lo sviluppo lineare, la ripetizione, la variazione, la gerarchia tra le parti, le sequenze, il sistema di dialettica tra la memoria e il tempo, sono tutti elementi da organizzare all'interno del racconto. Secondo Gregotti: "la narrazione cinematografica dell'architettura propone alcuni aspetti specifici che derivano, oltre che dalle possibilità della sequenza visuale, dal ritmo percettivo a scatti, figlio del principio del montaggio, come elemento strutturale della narrazione. È un principio che si trasmette come sistema organiz-

48 "Site is place occupied by something; that something is architecture. The architecture is the layers of an ecological and historical consciousness. Intertwined ghosts of memory haunt each layer of the site. Architecture rises from these layers, considering present, past and future. Architecture is the sites mobility and layered, like twisted folds of time, images, and memory. No site is ever empty. Site is defined by the mark of the human being: a building or the boundary defined by the eye. If sight is the old English for seen, and if what is to see is to "follow with the eyes, then this site can be one in real time or that which is "beheld in the imagination or in a dream." And site is defined by what is permitted there, and by what is permitted to be seen. Or by what is let alone there. Or by what the sight is allowed to leave behind". Introduzione a: J. Hejduk, 1986. *Victims*. Architectural Association, London, p. II.  
49 cfr. P. Ricoeur, 2008. "Architettura e narritività", in *Leggere la città*, F. Riva (ed.), Città aperta, Troina. 50 P. Ricoeur, 2008. *Ibidem*, p. 102.  
51 Si veda: R. Venturi, D. S. Brown, S. Izenour, *Imparare da Las Vegas. Il simbolismo dimenticato della forma architettonica*, M. Orazi (ed.), 2010. Quodlibet, Macerata, in cui si affronta il problema della capacità e volontà narrativa dell'architettura.  
52 V. Gregotti, 2018. *I racconti del progetto*, Skira, Milano, p. 12.

zativo anche nel progetto di architettura”<sup>53</sup>. Tale tipo di narrazione implica, dunque, una lettura interpretativa dell’opera che si configura attraverso un racconto nuovo e plurimo. Questi esempi e queste argomentazioni fanno emergere come il progettista sia coinvolto “in un continuo processo di interpretazione dei contenuti narrativi sovrapposti allo spazio e alle sue caratteristiche tridimensionali”<sup>54</sup>, specie nel caso di un progetto legato alle rovine.

#### La postproduzione della rovina come variazione della trama narrativa

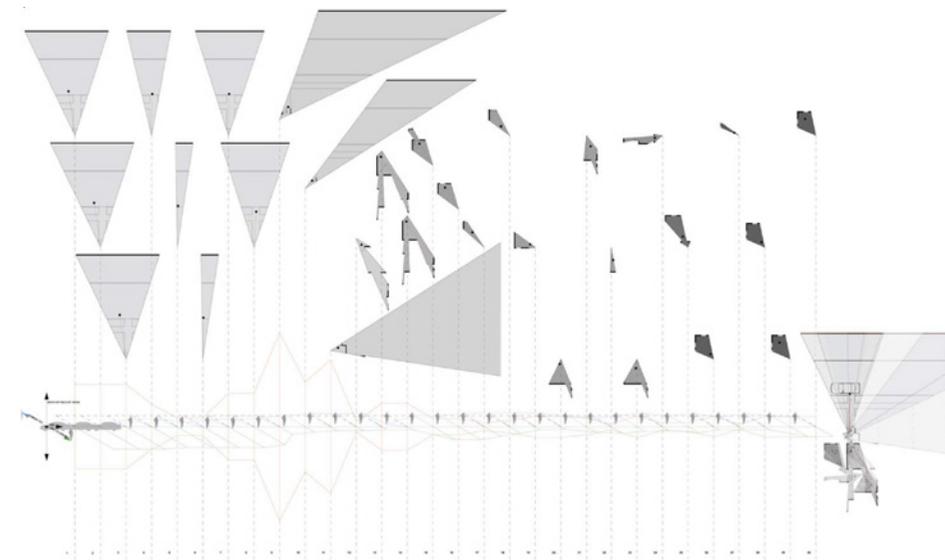
Come si è detto nei precedenti capitoli, le rovine ci fanno rilevare come un edificio abbia uno svolgimento nel tempo allo stesso modo di film e racconti. Esse si presentano come trame filmiche cariche di innumerevoli e densi racconti ancora capaci di letture inaspettate, che possono essere rivelate attraverso nuove postproduzioni. La postproduzione della rovina può essere in questo caso intesa come forma narrativa contemporanea capace di riorganizzare e variare la trama della rovina. “In questo progetto-narrazione, avremo un margine di libertà ampio: nella scelta dei soggetti, degli itinerari, dei modi di spiegarne e di giustificarne le tappe; ma si tratterà pur sempre della “scrittura” di un’interpretazione”<sup>55</sup>.

Le modalità progettuali legate al racconto sono dunque intese come organizzazione, attualizzazione e variazione del materiale esistente: una postproduzione narrativa che, in generale, non è solo descrizione della sequenza del farsi di ogni racconto visivo, ma ricerca soprattutto dell’elemento connettivo e di intenzionalità, che tiene insieme le cose in funzione di un significato preciso.

A tal proposito, sembra molto interessante richiamare alcune affermazioni di Renato Bocchi, che nel *Le strutture narrative e il progetto di paesaggio*, scrive: “non si tratta di progettare un assetto fisico e stabile, finito, ma piuttosto di progettare un processo di trasformazione e altresì un processo di percezione progressiva [...] Il programma di un progetto di questo tipo assomiglia pertanto tanto più ad uno *storyboard* o ad una sceneggiatura teatrale o filmica che ad un progetto di architettura. Ed è però certamente un progetto, in quanto tende ad offrire una chiave di lettura e di interpretazione mirata dei luoghi su cui si applica: per questa ragione tale progetto può concepirsi come una descrizione carica di temporalità e in definitiva come un racconto”<sup>56</sup>.

La cosa fondamentale è dunque avere in testa una trama, una storia da raccontare o una sequenza di scene da mettere in scena, definire un sistema di correlazioni significative è dunque pressoché necessario per concepire il progetto. La base concettuale narrativa, interpretativa, è fondamentale per dar vita al processo inventivo (di ritrovamento e di invenzione) e quindi al processo creativo<sup>57</sup>.

Questa base concettuale può derivare da un’interpretazione (pur sempre soggettiva)



E. Teng, *The cinematic apparatus (camera set)*, 2008

delle percezioni collettive dei dati identitari e delle trasformazioni possibili dei luoghi. Attraverso il progetto di architettura, la *trama* narrativa della rovina, costituita da “scene di narrazioni plurali”, viene riattivata e riadattata in una nuova “trama”: “il sistema degli elementi archeologici può evidentemente fornire al progettista la trama di riferimento prioritaria all’interno della quale individuare dei nodi e delle strutture significanti, utilizzabili come elementi focali della composizione spaziale, percettiva e semantica, mediante le quali costruire un racconto”<sup>58</sup>.

Precise azioni di postproduzione narrativa, attente alle incompiutezze, alle tracce e a tutti i segni delle trame narrative costituite dalle rovine, apparentemente disordinati e incomprensibili, possono dar vita a qualcosa di inedito: “la struttura narrativa può essere una semplice catena di eventi, con un inizio, una parte centrale e una fine; può però essere abbellita con diversioni, digressioni [...] accompagnata da tracciati paralleli (intrecci secondari) o biforcarsi ingannevolmente in vicoli ciechi, come le apparenti alternative di un romanzo giallo”<sup>59</sup>. Si tratta, dunque, della definizione di un racconto costituito da incontri casuali, da anelli di associazione, da esplorazioni multiple ed intrecciate: “un racconto frammentato, in cui ciò che fa avanzare la narrazione risulta più significativo in sé di ciò che la conclude; o di una narrazione intermittente, come una costruzione per frammenti o per dettagli che esistevano già e che conservano la loro autonomia semantica”<sup>60</sup>.

A partire da tali argomentazioni, sono di seguito individuate tre modalità progettuali associate al progetto/postproduzione della rovina intesa come variazione

58 T. Matteini, 2009. *Ibidem*, p. 129.

59 C. W. Moore, W. J. Mitchell, W. Turnbull, 1991. *Poetica dei giardini*, Franco Muzzio Editore, Padova, p. 42.

60 A. Ricci, “Progetto archeologico e racconto: sequenze, traiettorie e narrazioni”, in *Archeologie e paesaggi del quotidiano*, Rivista di AIAPP, Architettura del paesaggio, n. 29, semestrale n. 2, 2013, p. 27.

53 V. Gregotti, 2018. *Ibidem*, p. 127.

54 G. Corbellini, 2016. *Lo spazio dicibile. Architettura e narrativa*, LetteraVentidue, Siracusa, p. 26.

55 T. Matteini, 2009. *Paesaggi del tempo. Documenti archeologici e rovine artificiali nel disegno di giardini e paesaggi*, Alinea, Firenze, pp. 129-132.

56 R. Bocchi, 2010. “Le strutture narrative e il progetto di paesaggio”, pp. 41-50, in C. Olmi (ed.), *Il Parco dell’Ariosto e del Boiardo. Progetti di luoghi come esercizi di fantasia*, Quodlibet, Macerata, pp. 41-42.

57 R. Bocchi, 2010. *Ibidem*, p. 42.

a destra:  
 Racconti frammentati.  
 S. Fehn, *progetto per il Museo Hamar*, 1988

narrativa: una modalità che opera dei *racconti frammentati*, prediligendo la variazione dei punti di vista; una modalità che opera degli *adattamenti narrativi*; una modalità legata a *racconti multipli*, composti da “storie nelle storie”. L’architettura più che un manufatto forte della sua imponenza, è qui uno strumento che traghetta verso un’altra storia ciò che attende di essere nuovamente partecipe, parte di un discorso<sup>61</sup>.

**Frammentazioni: framing**

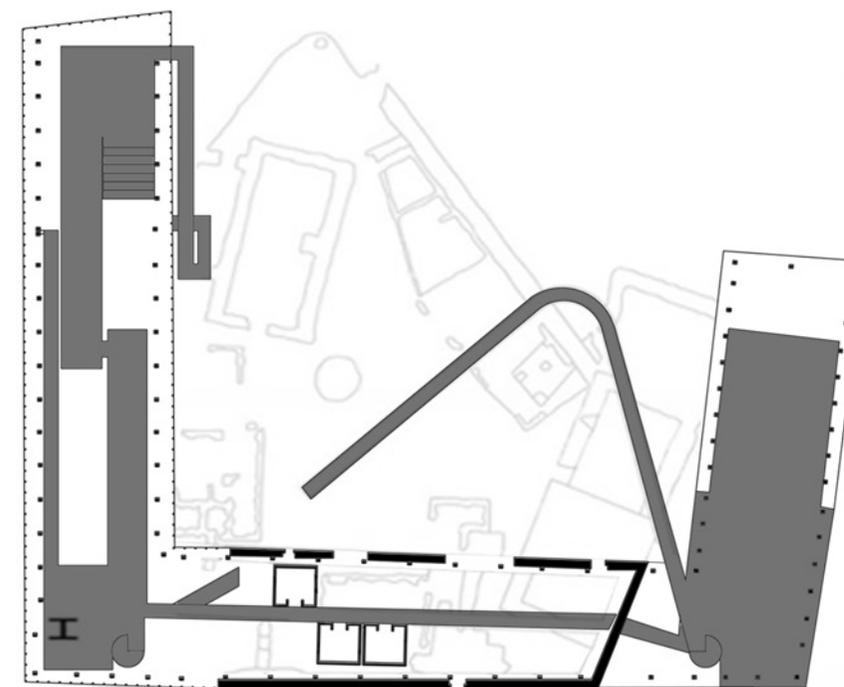
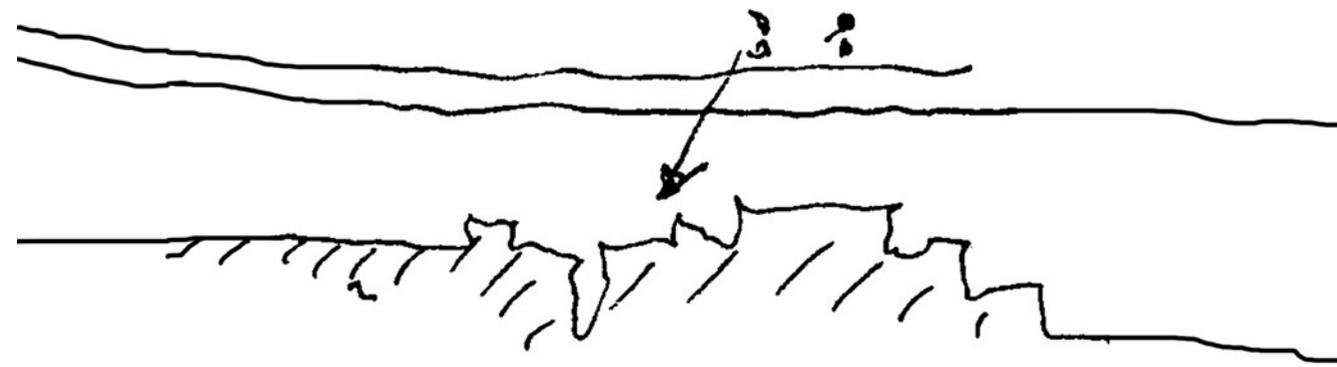
Una prima modalità progettuale di postproduzione narrativa della rovina è quella che dà vita a dei *racconti visuali e frammentati*. Tali racconti si basano prevalentemente sulla variazione dei punti di vista, i quali consentono di narrare la trama di segni in un modo nuovo, rispetto al racconto originario. L’architettura è qui intesa come strumento per osservare la rovina e lo spazio è frammentato in diverse scene - come avveniva attraverso la tecnica del *decoupage*<sup>62</sup> - per poi essere ricollegato.

Si tratta di una frammentazione nel senso di *framing*<sup>63</sup> che consiste, dunque, soprattutto nel ritagliare, delimitare, incorniciare. Sono in questo caso gli sguardi e i diversi punti di vista messi in campo a tenere unito il racconto. La rovina ha qui il valore di *scena* ed è narrata come *spazio cinematografico*, mentre lo spettatore la osserva attraverso punti di vista attentamente selezionati. Queste considerazioni comportano azioni progettuali che, attraverso un principio di frammentazione, mettono in campo sequenze di immagini, intese come trattazione dello spazio semplice o bidimensionale.

Come insegnava il principio del “pittorresco greco”, la scomposizione del paesaggio e dell’architettura in una successione di “scene” è una tecnica che discretizza il lavoro sulla messa in sequenza di immagini. In questo caso, infatti, gli elementi posti in sequenza sono una serie di viste, diaframmi o riquadri, posti in successione: il valore narrativo-sequenziale è dato prevalentemente da un principio di unitarietà e consequenzialità visuale.

L’obiettivo in questo caso è di restituire un’idea di spazio frammentato e lo spazio “esplode” in una serie di immagini, o meglio di scene selezionate. In questa ottica, si disegna la spazialità organizzando gli elementi visivi e la trama di relazioni indotte da essi. Si genera un meccanismo di concatenazione basato sull’individuazione di nuovi possibili sguardi, visuali panoramiche e traiettorie narrative<sup>64</sup>.

Un esempio, in questo senso, può essere costituito dal progetto per il *Museo Hamar* (1988) dell’architetto norvegese Sverre Fehn<sup>65</sup>, che reinterpreta le rovine superstiti del palazzo e della cattedrale di Hedmark del XII secolo, riorganizzandone l’intera trama narrativa e variandone i punti di vista. L’edificio originale è a forma di U



61 S. Marini, A. Bertagna, 2015. *Mirabilia Melfi*, op. cit., p. 19.  
 62 Si veda il paragrafo “Il *decoupage* e l’organizzazione della trama”, nel Capitolo II.  
 63 Tecnica esaminata nel paragrafo “Dispositivi del racconto”, nel Capitolo II.  
 64 Alla stregua di come operava Rem Koolhaas attraverso i suoi *shots*. Cfr. R. Koolhaas, 1994. *Architecture against Architecture: Radical Criticism within the Society of the Spectacle*, “AD Architecture and film”, n. 112.  
 65 Si veda: N. Flora, P. Giardiello, R. Guadalupi, G. Postiglione, S. Raffone. 1993. *Sverre Fehn. Architetto del Paese dalle Ombre lunghe*, Fratelli Fiorentino, Napoli.

a destra:  
Adattamenti narrativi.  
J. D. Santos, *House among the Ruins*, 2011

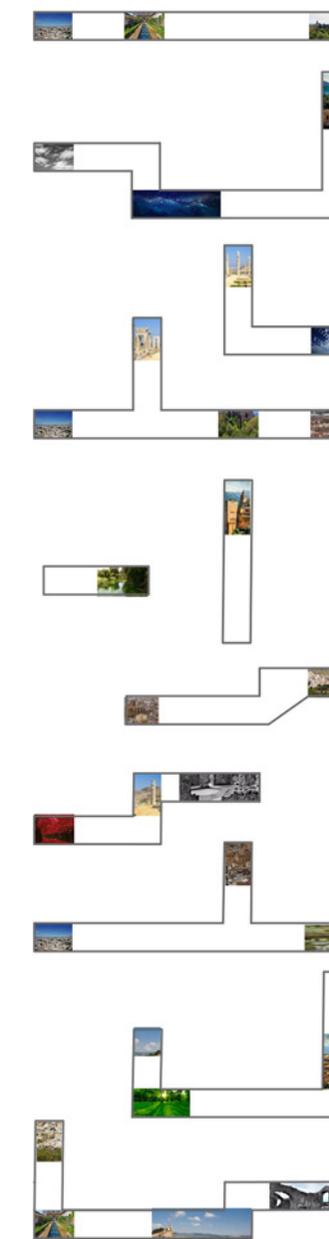
con un'ampia corte centrale in cui sono presenti numerosi resti, appartenenti ad epoche diverse. L'obiettivo del progetto è di proteggere le rovine e, al tempo stesso, di realizzare un percorso che vada a narrare le vicende storiche relative alle diverse fasi temporali della fabbrica.

Dopo un'attenta disanima delle diverse rovine, pazientemente catalogate e raccolte in inventari, e a seguito di un'approfondita indagine sulle diverse visuali e sui possibili nuovi sguardi da adottare, la proposta di Fehn ruota intorno all'inserimento di una successione di rampe che conduce il visitatore in una sorta di viaggio nel passato, attraverso cui contemplare sia i resti della costruzione originale che i manufatti successivi.

Gli strati temporali del complesso del *Hedmarks museet* che Fehn sceglie di raccontare sono quattro: le rovine della fortezza arcivescovile del XIII secolo, che diventano la base della narrazione; la rampa in calcestruzzo armato del "presente", che plasma il percorso narrativo-espositivo, costituito da precisi ritmi e sequenze, attraverso tutte le fasi e gli strati del complesso; il recinto del XVIII secolo che segna i confini con la città, ed infine lo strato della vita rurale. Questi strati temporali si intersecano e dialogano tra di loro, dando vita ad un vero e proprio racconto frammentato, ma allo stesso tempo unitario. Viene ricostituito una sorta di *set* volto a generare una esperienza estetica di grande suggestione tra le diverse *scene* selezionate e a stabilire un dialogo di contrasti tra vecchio e nuovo. Il progetto, dunque, nella molteplicità dei racconti racchiusi nei resti, narra un racconto tutto nuovo, totalmente inedito, attraverso la definizione di diversi punti di vista, attentamente selezionati, che, variando il racconto originario, consentono la connessione tra le diverse parti e tra i diversi strati temporali presenti all'interno del complesso. A riunificare le singole scene selezionate e frammentate è un'unica sequenza, costituita da un percorso narrativo che attraversa il tempo.

**Adattamenti: *sampling***

Una seconda modalità progettuale di postproduzione narrativa della rovina è quella che opera degli *adattamenti narrativi*. Come si è appreso nel precedente capitolo l'adattamento è un'operazione che indica una rielaborazione di un testo narrativo per dar luogo ad una sceneggiatura cinematografica e prevede un'interpretazione del materiale di partenza, differenziandosi dunque dal *remake* che invece si limita a riprodurlo. Tale tecnica narrativa può operare una trasposizione dello stesso racconto in un altro contesto, in un altro tempo, oppure può inserire all'interno del racconto nuove scene e sequenze, provenienti da altri racconti, intenzionate a modificarne i sensi. In questa direzione, particolarmente interessante è la tecnica del *sampling*, individuata da Nicolas Bourriaud all'interno del suo testo *Postpro-*



*duction*, a proposito di nuovi adattamenti contemporanei: una tecnica che consente “decontestualizzare parti per produrre nuovi usi”<sup>66</sup>. In tal caso è chiaro dunque che le azioni progettuali operate comportano una completa riorganizzazione della trama, spesso anche inserendo nuovi usi.

Un esempio progettuale che lavora in questo senso può essere costituito dal progetto *House among the Ruins* (2011) che l’architetto spagnolo Juan Domingo Santos realizza a Granada. Il progetto interviene sulle rovine superstiti della cosiddetta *Casa de la Lona*, un complesso allo stato di rudere risalente al XVII secolo. Alle rovine dell’edificio - che a sua volta era sorto su antiche rovine - nel corso del tempo, si erano sovrapposti ulteriori elementi architettonici, fino a quando il luogo si era lentamente trasformato in un immenso e “sublime” giardino abbandonato. Frammenti di architettura incompiuta e resti archeologici di tempi lontani, si erano accumulati per strati e senza un ordine preciso, rendendo l’area abbandonata un luogo “senza forma”.

L’intervento di Domingo Santos si pone l’obiettivo di rievocare la memoria storica del luogo attraverso la rilettura e la narrazione dei diversi segni e dei diversi strati temporali, con la precisa volontà di coniugare architettura, archeologia e paesaggio urbano.

A tal proposito, sostiene Domingo Santos: “volevano che ricostruissi la ‘memoria’ esattamente così com’era, invece io ho deciso di lasciare inalterato solo il muro perimetrale e di inserire un programma ‘domestico’ all’interno di una rovina. La memoria si genera a partire dall’incontro tra gli oggetti antichi e i nuovi elementi e dall’intreccio delle loro valenze narrative”<sup>67</sup>.

Il progettista spagnolo, a partire da una mappa dei resti archeologici e dei diversi *layers*, opera una rilettura della trama narrativa della rovina, connettendo tra loro diversi oggetti, strati e visuali prospettiche.

La proposta conserva i muri perimetrali dell’antica *Casa de la Lona* che fungono da elemento di contenimento dei detriti immagazzinati. Il giardino si trasforma in un nuovo insieme costituito da una serie di abitazioni inserite in alcuni vuoti - che vengono ricontestualizzati - e allo stesso tempo, da una serie di percorsi in stretto contatto con i resti e capaci di catturare viste verso il paesaggio della Sierra Nevada. Le case si articolano dunque tra gli strati e sono strutturate attorno a vedute panoramiche e resti archeologici. Le forme irregolari delle abitazioni derivano dalle possibili combinazioni tra i diversi elementi e, allo stesso tempo, i percorsi evidenziano e “rivelano” tesori del sottosuolo e viste panoramiche: una cisterna, una vista dell’Alhambra, un frammento di muro di epoca romana, l’immagine dei boschetti di pioppo della fertile pianura o il pavimento di un antichissimo palazzo musulmano. Tutti questi elementi diventano i nuovi paesaggi percepibili dalle

single stanze che si muovono attraverso zigzag, con salti, incorporando i reperti che trovano lungo il loro cammino.

Manifestando una diversità di forma e di organizzazione spaziale, tutte le case sono diverse, ma insieme costruiscono un insieme urbano in cui architettura, archeologia e paesaggio sono eloquentemente intrecciati.

In questo caso, dunque, si potrebbe dire che Domingo Santos generi un adattamento narrativo della trama delle rovine esistenti, dando vita ad un nuovo racconto che, a partire dai diversi resti archeologici, ne ricontestualizza alcune parti e le destina a nuovi usi, inserendo le rovine in un discorso di riappropriazione urbana.

#### **Reduplicazioni: storie nelle storie**

Un’ultima modalità progettuale di postproduzione narrativa della rovina è quella legata alla definizione di *racconti multipli*, ossia all’inserimento di nuovi elementi che, da un lato conservano le rovine e sono volti a “narrarne” le memorie, dall’altro introducono delle consistenti variazioni nella trama narrativa originaria ponendosi come delle vere e proprie “storie nelle storie” e determinando testi paralleli, trame intrecciate o inversioni narrative.

A tal proposito si può fare riferimento alla tecnica della *mise en abyme*<sup>68</sup>, ossia a quell’espedito narratologico, esaminato in precedenza, che prevede la reduplicazione di una sequenza di eventi o la ricollocazione di una sequenza esemplare che condensi in sé il significato ultimo della vicenda in cui è collocata e a cui rassomiglia.

Attraverso l’utilizzo di questa tecnica, si viene appunto a determinare “una storia nella storia” che, di volta in volta, si apre in ulteriori e impreviste nuove storie.

Un primo esempio, in questo senso, può essere costituito dal progetto che i progettisti spagnoli Nieto e Sobejano realizzano per le rovine del *Moritzburg Museum* (2008)<sup>69</sup>, in Svizzera, attraverso il quale danno vita ad una sorta di *testo parallelo*, anche se in fortemente in dialogo con la preesistenza.

L’antico castello di *Moritzburg* nella città di Halle è un pregevole esempio di architettura militare gotica, tipica della Germania alla fine del XV secolo. Nel XVII, durante la Guerra dei Trent’anni, l’edificio venne parzialmente distrutto, specie nelle ali nord e ovest. Tale evento impresso al castello l’immagine di una romantica rovina che ha mantenuto nel corso dei secoli fino all’intervento dei progettisti spagnoli. Infatti, fatta eccezione di un progetto di Karl Friedrich Schinkel del 1828, in seguito non è stato attuato alcun intervento per modificare o ampliare le antiche rovine. La storia turbolenta dell’edificio si è inevitabilmente riflessa nelle molteplici manomissioni e alterazioni che ha subito nel corso degli anni. Nonostante ciò, il

66 N. Bourriaud, 2004. *Post-production, op.cit.*, p. 19.

67 J. D. Santos, 2017. “Re-appropriation”. Intervento tenuto al Convegno Internazionale *Arquitectonics Network: Mind, Land And Society*, organizzato dal Catalan Association of Architects. UPC Research Group GIRAS, presso l’ETSAB, Escola Tècnica Superior D’arquitectura De Barcelona, Barcelona, Spagna, 31 maggio - 2 giugno 2017.

68 Tecnica esaminata nel paragrafo “Dispositivi del racconto”, nel Capitolo II.

69 cfr. E. Petrucci, L. Romagni, 2018. *Alterazioni, op.cit.*, pp. 89-90.

a destra:  
 Testi paralleli e trame intrecciate.  
 Nieto e Sobejano, *progetto per il Moritzburg Museum*, 2008;  
 G. Byrne e B. Lopes, *Thalia Theatre*, Lisbona, 2012;  
 D. Mandrup, *Trilateral Wadden Sea World Heritage*, Wilhelmshaven, 2018

castello conserva ancora le principali caratteristiche architettoniche della struttura originaria: il muro di cinta, tre delle quattro torri rotonde poste negli angoli e il cortile centrale.

I progettisti realizzano un nuovo tetto, concepito come una grande piattaforma ripiegata, che si alza e si spezza per consentire alla luce naturale di entrare all'interno e nella cui spazialità sono incorporate le nuove aree espositive. Il risultato di questa operazione è quello di aver liberato completamente il pavimento dell'antica rovina, realizzando uno spazio tridimensionale unico che consente una vasta gamma di possibilità espositive. Il progetto è completato dalla costruzione di due nuovi nuclei di distribuzione verticale. Il primo si trova nell'ala nord, mentre il secondo è costituito da una torre contemporanea, alta 25 metri, che si innesta nel luogo occupato un tempo dal bastione, definendo un nuovo accesso alle aree espositive. Nieto e Sobejano realizzano, dunque, una nuova copertura e una nuova torre che si sovrappongono al corpo di fabbrica esistente che, oltre a ridefinire l'immagine del castello, produce nuove spazialità interne.

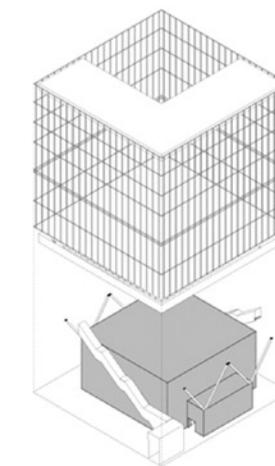
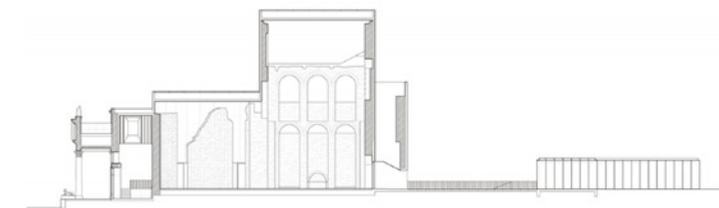
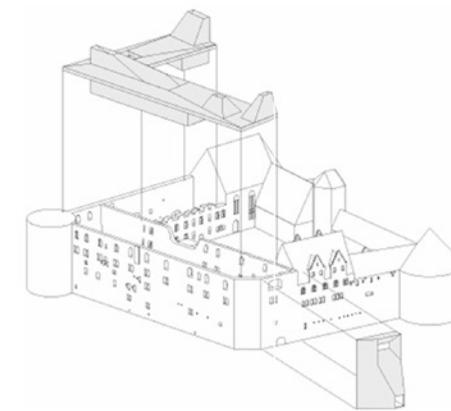
Sempre in questa direzione, di grande interesse risulta il progetto che gli architetti portoghesi Gonçalo Byrne Arquitectos e Barbas Lopes Arquitectos realizzano per le rovine del *Thalia Theatre* (2012), un teatro neoclassico di Lisbona, dando vita ad una sorta di *trama intrecciata*.

Il *Thalia Theatre*, inaugurato nel 1843 come sede privata del Conte di Farrobo, veniva utilizzato per mettere in scena spettacoli teatrali e feste stravaganti. Nel 1862, un incendio bruciò colpì l'edificio e ne bruciò buona parte. Per quasi 150 anni, il *Thalia Theatre* è rimasto allo stato di rudere, fino a quando nel 2008, il Ministro portoghese dell'Istruzione e della Scienza commissiona l'intervento di recupero ai due architetti portoghesi.

Per conservare i resti dell'edificio, l'esterno è stato interamente coperto da un guscio di cemento in terracotta che forma un corpo massiccio e monolitico, all'interno del quale è stato possibile realizzare uno spazio polifunzionale, in cui svolgere eventi di diversa natura.

Il guscio monolitico ed essenziale ricalca i volumi originali. All'interno, le rovine sono lasciate inalterate. Gli impianti tecnici realizzano un'arena che può essere adattata a diversi usi come mostre, vertici, concerti e feste.

Al tempo stesso, è inserita un'adiacente struttura di un piano, interamente vetrata che ospita funzioni aggiuntive. La nuova ala abbraccia il *Thalia Theatre* e si affaccia lungo la strada con una superficie continua di lastre di vetro che riflettono i riflessi dorati degli ambienti. L'ingresso è realizzato in corrispondenza dell'atrio originario, che viene interamente ricostruito.

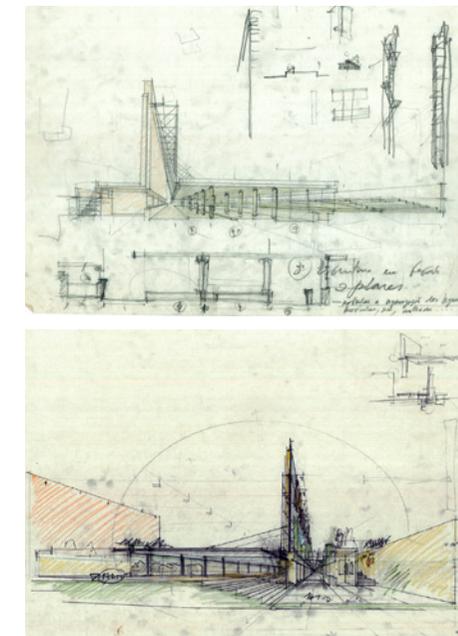


Il progetto per le rovine del *Thalia Theatre* di Lisbona intreccia le parti antiche e nuove dell'edificio in un insieme urbano. Allo stesso tempo, rievoca la presenza del passato del luogo, che costituiva "un luogo di fantasia, immaginazione e vita civica".

Una "storia nella storia", anche in questo caso una *trama* intrecciata, si potrebbe definire quella che propone l'architetto danese Dorte Mandrup, per il nuovo centro di partenariato *Trilateral Wadden Sea World Heritage* (2018)<sup>70</sup> da realizzare intorno ai resti di uno storico sito navale dell'UNESCO a Wilhelmshaven, in Germania. Nel 1850, questa zona del Mare di Wadden - un esteso ecosistema di acque basse, zone umide e piane che costituiscono un *habitat* chiave per gli uccelli migratori - è stata lentamente convertita in un porto navale. Dopo la seconda guerra mondiale, il sito fu dismesso e da allora ha svolto funzioni sommarie alla marina tedesca. L'area è stata inserita nell'elenco del patrimonio mondiale dell'UNESCO nel 2009. La proposta di Dorte Mandrup, proclamata vincitrice del concorso di progettazione recentemente indetto, consiste nell'integrare il bunker all'interno di un nuovo edificio che lo incorpora. "Dopo aver studiato il sito, abbiamo deciso di integrare il bunker nel nuovo edificio. Questa tipologia di intervento lascia al suo posto il bunker, posto nella parte basamentale dell'edificio e di notte lo trasforma in un faro", spiega Dorte Mandrup. La facciata dell'edificio di quattro piani è vetrata e si estende lungo il bunker esistente, avvolgendo la struttura in un unico strato di vetro e definendo uno spazio flessibile per mostre e eventi. La proposta di Dorte Mandrup riflette l'intero contesto nelle superfici dell'edificio, in quanto il rivestimento dello strato interno della facciata genera un "riflesso poetico in continuo movimento" che riflette la superficie del mare di Wadden. Il volume vetrato, trasformandosi in un faro di notte, rifletterà anche le piscine d'acqua piovana realizzate nello spazio limitrofo e allo stesso tempo illuminerà le solide fondamenta dell'elemento storico su cui poggia.

Un altro tipo di racconto multiplo è invece quello che Eduardo Souto de Moura realizza per il *mercato di Braga* (2004), determinando quella che si potrebbe definire una *inversione narrativa* e dando vita ad una sorta di *sequel* del mercato di Braga. Il mercato del quartiere Carandà a Braga rientra in quei casi in cui un'architettura riceve la *chance* di una seconda vita, un riscatto dopo un *incipit* fallimentare. L'intervento originario rappresentava già delle premesse una sfida complessa per via della natura del sito in cui il mercato si inseriva: un luogo privo di una precisa identità urbana. Il mercato realizzato dall'architetto portoghese tra il 1980 e il 1984 viene infatti presto abbandonato e svuotato da ogni funzione.

Allo stesso Souto de Moura, 20 anni dopo, viene affidato il compito di intervenire



sulle rovine e farne il punto di partenza per il disegno di un nuovo luogo urbano fortemente iconico e stratificato: "Quando vent'anni fa progettai il mercato, l'idea era di realizzare una strada coperta, un frammento di città in grado di istituire una maglia urbana. Nel corso degli anni, visitando diverse volte la rovina, ho constatato che il mercato veniva usato come ponte, una strada di attraversamento necessaria per collegare due assi della città"<sup>71</sup>. Alla luce di tali considerazioni, viene definito un progetto di sottrazione, in cui l'intervento più significativo e radicale è rappresentato dalla rimozione della copertura. Questo gesto, che può essere inteso come una inversione narrativa, se da un lato elimina la funzione del mercato, dall'altro enfatizza la natura di percorso perdonale, che "spontaneamente" si era affermata. Souto de Moura decide di mantenere in piedi i 32 pilastri, che definiscono un nuovo spazio pubblico che è sia uno spazio votato allo stare in condivisione, sia un elemento di connessione.

Inversioni narrative.  
E. S. de Moura, *Mercato di Braga*, Braga, 2004

<sup>71</sup> E. Souto de Moura, in G. Leo, 2016. *Fallimento e recupero di un fatto urbano – Il mercato di Souto de Moura a Braga*, in "Artwort", 29 novembre 2016.

<sup>70</sup> E. Pavka, 2018. *Dorte Mandrup Wins Competition to Construct Heritage Center Atop a WWII Bunker*, Archdaily, 14 febbraio 2018.



## Assemblaggi associativi

### Progetto e assemblage

“Assemblaggio, montaggio, *mixage* alludono a operazioni che utilizzano materiali esistenti; la gran parte dei materiali del progetto esiste e può essere coinvolta in differenti composizioni che attribuiscono nuovo senso ai frammenti dell’esistente”<sup>72</sup>. Bernard Tschumi, ad esempio, rifiuta di utilizzare il termine “composizione”, perché solo i termini tratti dalla tecnica cinematografica, quali montaggio e assemblaggio, gli sembrano rendere le modalità di costruzione del progetto<sup>73</sup>.

In questa direzione, numerosi sono stati gli studi nella progettazione architettonica che hanno provato ad individuare ed evidenziare i legami tra “montaggio-composizione-progetto”, come ad esempio mostra il numero dedicato al “Montaggio” del 2000 della rivista *Arca Architettura Ricerca Composizione*, Rassegna dei dottorati italiani in progettazione architettonica e urbana, in cui emergono diverse interpretazioni di *assemblage* associato al progetto di architettura e della città<sup>74</sup>. D'altronde, alcune immagini e immaginari di città come la *collage-city*, la *patchwork metropolis*, del *domino* o del *puzzle*, hanno puntato in molte occasioni l'attenzione sul processo di assemblaggio dei singoli pezzi e sulla definizione di criteri di accostamento<sup>75</sup>.

Così come nel progetto architettonico: “una delle tecniche che ha avuto come risultato raffinata materialità, tempo stratificato e narritività suggeriti da immagini poeticamente giustapposte, è l'arte del *collage* e dell'*assemblage*. Queste tecniche spesso suggeriscono materiali inaspettati, sia reali che illusori, e rendono possibile una densità archeologica dell'immaginario e una narritività non lineare attraverso la giustapposizione di immagini frammentate derivanti da origini non conciliabili”<sup>76</sup>. Secondo Juhani Pallasmaa, l'*assemblage* cinematografico costituisce una modalità di costruzione dell'immagine e del pensiero, che ravviva le esperienze sensoriali e temporali e si pone come la forma di espressione più caratteristica della modernità che si è mescolata a tutte le forme artistiche, architettura inclusa. Di solito l'architettura viene considerata una forma d'arte completamente strutturata e raziona-

L. Niero, *Collage*:  
A. Rossi, 1976. “La città analoga”, tavola in *Lotus*, n. 13, pp. 4-7;  
A. Warburg, *Atlas Mnemosyne*, 1926-29

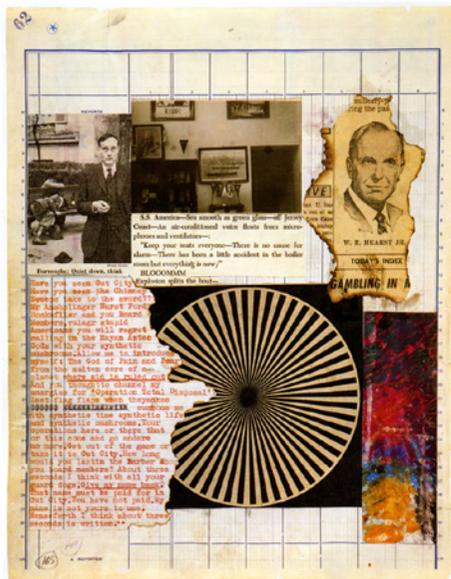
72 P. Viganò, 1999. *La città elementare*, Skira, Milano, p. 36.

73 cfr. B. Tschumi, 1995. *Questions of Space: Lectures on Architecture*, Architectural Association, London.

74 Per un approfondimento si veda: AA. VV., 2000. “Montaggio”, in *Arca Architettura Ricerca Composizione*, Rassegna dei dottorati italiani in progettazione architettonica e urbana, n. 6, maggio 2000.

75 cfr. P. Viganò, 1999. *Ibidem*, p. 37.

76 J. Pallasmaa, 2012. *Frammenti*, *op. cit.*, pp. 50-51.



W. Burroughs e B. Gysin, *Cut-up*, 1961

lizzata, tuttavia, frammenti di linguaggi architettonici o parti materiali di edifici destrutturati sono stati costantemente impiegati in opere di architettura dall'opera bizantina fino a Palazzo Te, dagli elementi architettonici riciclati di Josep M. Jujol a quelli di *Jože Plečnik*<sup>77</sup>.

Allo stesso modo, nel 1976 Aldo Rossi disegnava, secondo uno stile che evocava le rovine piranesiane, un paesaggio urbano immaginario composto dal *collage* di progetti, immagini e luoghi da lui amati. Lo chiamò *Città analoga*, riferendosi attraverso questo titolo alla mescolanza di desiderio, sogno e ragione presente in ogni originale progetto di architettura. Emergono memorie, simbologie, immaginari e geografie del territorio, fusi in un *assemblage* che dichiara tutto il suo mondo di appartenenza e, al tempo stesso, che trasfigura la memoria per essere contaminata dall'analogia e dall'immaginazione.

“Il progetto è forse ritrovare questa architettura dove filtra la stessa luce, il fresco della sera, le ombre di un pomeriggio d'estate”<sup>78</sup>. L'immaginario diventa progetto. E il progetto diventa occasione per riflettere sulle relazioni e associazioni tra le cose, le parti, i singoli elementi immaginari o reali e le memorie.

Vincent Scully definisce Aldo Rossi un “pittore-architetto” e il suo metodo “un'arte della memoria”. In tal senso, il progettista è colui che unisce di volta in volta i tasselli secondo leggi organizzative logiche, come da un mosaico di ricordi, in una continua riproposizione dell'assemblaggio di immagini che riaffiorano in maniera semplice e imprevedibile, capace di tradursi in un linguaggio di associazioni di cui le architetture diventano frammenti, fotogrammi di una sequenza filmica.

Si deduce, dunque, da un lato la forte connessione che lega i frammenti, l'immaginario e il montaggio<sup>79</sup>, dall'altro, il cosiddetto “compito poetico” attribuito all'operazione di *assemblage*: “come suggerisce Ricoer si tratta di un processo dialettico dal quale 'l'altro capo' di un autonomo prodotto culturale si ancora con una esperienza culturale data, e questo appropriarsi è il compito poetico del montaggio”<sup>80</sup>.

In realtà, è noto come l'operazione di assemblaggio di vecchi e nuovi manufatti, di vecchi e nuovi spazi nel progetto di architettura si collochi all'interno di una cultura della trasformazione e della metamorfosi che le altre arti hanno per tutto il XX secolo sperimentato e che solo alcuni hanno fino ad oggi applicato nell'invenzione architettonica facendo della ricomposizione del frammento un campo di indagine utile a sondare l'efficacia di tecniche e logiche d'approccio che, confrontandosi con l'eterogeneo, potessero trovare nell'accettazione del contrasto, nel mescolamento dei linguaggi, nell'*assemblage* delle figure e dei tipi, i mezzi per esprimere la complessità e la ricchezza dell'impegno alla re-significazione, intesa come attribuzione di senso e individuazione di un futuro delle architetture, delle quali

restano tracce, frammenti, parti appunto da risignificare<sup>81</sup>.

Si pensi ai *collage* dadaisti e surrealisti, così come agli assemblaggi descritti, in cui è l'adozione di un nuovo punto di vista a costituire l'operazione preliminare che consente di intuire le potenzialità intrinseche dei materiali e li libera dalle associazioni usuali che li vincolano ad un utilizzo “consueto”.

La modalità operativa dell'*assemblage* consente di stabilire associazioni tra elementi reali e fittizi, in quanto la sua natura stessa, che tende all'accumulazione, permette di appropriarsi di idee, allegorie, elementi che derivano da forme preesistenti. In questo senso, l'*assemblage* si mostra come un processo di *ready made* rettificato in costante mutazione di senso, capace di scardinare le nozioni di creazione e opera originale e di indebolire le categorie temporali di passato/presente/futuro<sup>82</sup>.

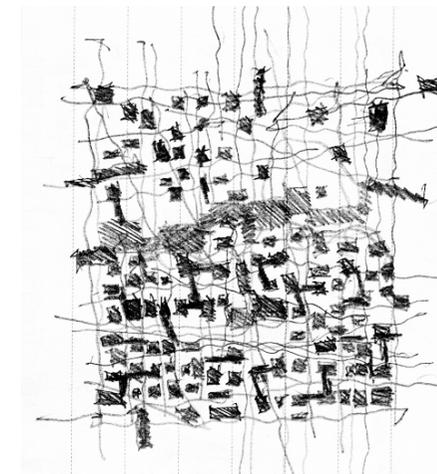
### La postproduzione della rovina come *assemblage* delle parti

Il progetto di una rovina comporta inevitabilmente “la giustapposizione di strutture, forme, tecnologie, materiali, dettagli contrastanti a mo' di *assemblage*. Tali progetti richiedono un continuo giudizio di valore e una costante preoccupazione in merito all'autenticità, insieme alla sensibilità di comprendere e creare dialoghi architettonici che attraversano gli stili e il tempo. La strategia dell'*assemblage* suggerisce sovrapposizioni temporali e le rovine o i frammenti architettonici ritrovati evocano la presenza del tempo”<sup>83</sup>.

Queste considerazioni ben fanno cogliere le relazioni tra rovina, progetto e *assemblage*. Rispetto al progetto delle rovine tale modalità progettuale implica, infatti, l'accostamento o la sovrapposizione di frammenti e di parti di epoche e contesti lontani, ripensati simultaneamente come un'unica entità. Emerge il principio di “riuso creativo da intendere come qualcosa che trascina con sé un riassetto, un'energia rigenerativa che può, deve fantasticare la rovina”<sup>84</sup>. Se i resti archeologici rappresentano tanto la decostruzione quanto la memoria del corpo originario, l'*assemblage* rappresenta la modalità con cui regolare la dispersione di questi pezzi, rispetto sia alla rovina in sé che al suo contesto, che ai suoi immaginari.

Ricordando che l'immaginario può: “in una certa misura, essere decrittato e riconosciuto indipendentemente dalla possibilità di agire sul piano del reale. Con tutti i limiti della interpretabilità, può diventare materiale disponibile per l'elaborazione del progetto”. E anche che: “allo stesso modo del palinsesto di segni contenuti nello spessore del supporto geo-morfologico, l'immaginario che vi si deposita necessita di una operazione di selezione e ricomposizione basata sulla sostanziale equivalenza e alternanza tra memoria e oblio”<sup>85</sup>.

L'attenzione dunque è posta non tanto sull'assemblaggio di forme e materiali diversi per la produzione di una rinnovata unità figurativa, quanto sulla messa in se-



F. A. Fusco, *L'architettura in frammenti*, 2004

81 cfr. A. Gallo, 2014. “L'arte da sola non consola. L'economia insieme con la poesia, sì”, in S. Marini (ed.), *Esercizi di postproduzione*, Quaderni della ricerca, Università Iuav di Venezia, Dipartimento di Culture del Progetto, Aracne, Roma, pp. 42-65.

82 cfr. N. Bourriaud, 2004. *Postproduction*, op. cit.

83 J. Pallasmaa, 2014. *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone, pp. 94-95. [ed. originale: J. Pallasmaa, 2011. *The Embodied Image: Imagination and Imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd].

84 O. Carpenzano, 2015. “Fantasticare la rovina”, pp. 70-75, in S. Bigiotti, E. Corvino (ed.), *La modernità delle rovine*, op. cit., p. 75.

85 A. Capuano, F. Toppetti, 2017. “Immaginario”, pp. 326-363, in *Roma e l'Appia. Rovine, utopia, progetto*, Quodlibet, Macerata, p. 326.

77 *Ibid.*

78 A. Rossi, 1976. “La città analoga”, tavola in *Lotus*, n. 13, pp. 4-7.

79 cfr. C. Trillo, 2000. “Assemblaggio, memoria, toponomia”, in AA. vv., *Montaggio*, “Arc. Architettura Ricerca Composizione”, 2000, p. 8.

80 cfr. G. Hartoonian, 1994. *Ontology of Construction*, University Press, Cambridge.


 L. Moholy-Nagy, *Assemblage*, 1927

quenza e sull'associazione poetica determinati nell'operazione stessa di montaggio: questa tecnica non lascia spazio alla casualità o all'invenzione improvvisa, ma ogni scelta è attentamente progettata e controllata per ottenere esiti ben precisi.

Per tale ragione, gli elementi da assemblare sono accuratamente selezionati, talvolta manipolati, accostati o sovrapposti in funzione dell'effetto che si intende ottenere, permettendo in tal modo una nuova visione del tutto differente dalle condizioni originarie a cui i frammenti appartengono e una definizione di nuovi ordini; dando vita ad una "postproduzione della rovina".

"I luoghi e le storie evocano ulteriori storie, suggeriscono narrazioni, portano alla presenza immagini che il soggetto è chiamato a decrittare, editare, montare e coprodurre, esattamente come accadrebbe in un *puzzle* di migliaia di pezzi con infinite soluzioni"<sup>86</sup>.

La rovina, intesa come *frame* immaginifico capace di suscitare nuove "trasfigurazioni", può essere dunque reinserita nelle dinamiche contemporanee attraverso azioni di assemblaggio che ne ricompongono i pezzi, ne sovrappongono, stratificano o ne incorporano le parti, che ne accumulano i ritmi, che la ricongiungono con le aree limitrofe o la accostano ad altri elementi.

A partire da tali considerazioni, sono, di seguito, individuati tre tipi di *assemblage* associati al progetto/postproduzione della rovina: un *assemblage* di tipo cumulativo; un *assemblage* di tipo interstiziale un *assemblage* di tipo immaginifico.

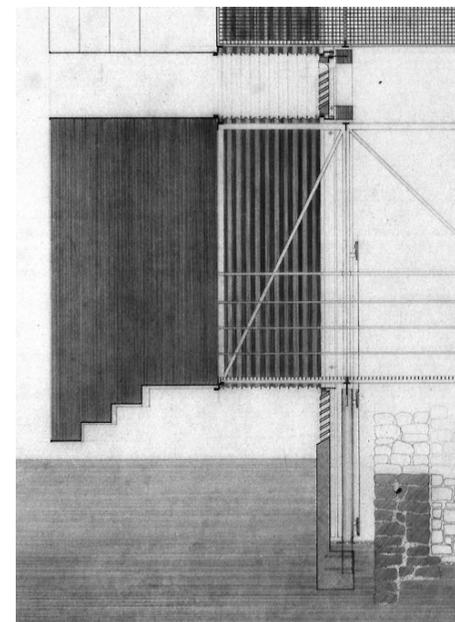
L'*assemblage*, nel caso del progetto della rovina, può essere inteso come principio organizzativo e associativo tra le parti, consentendo una demolizione delle narrative consequenziali e la possibilità di dar vita a nuove e inedite associazioni. Più che una volontà narrativa è in questo caso dunque presente una modalità associativa tra le parti.

#### Accumulazioni: *overlapping*

Una prima modalità progettuale di *assemblage* nell'ambito del progetto/postproduzione della rovina può essere quella che si riferisce ad un *assemblage* di tipo cumulativo. Tale modalità di azione consiste nel manipolare le parti della preesistenza sovrapponendo, incastrando, accostando i frammenti, le superfici o i volumi allo stesso modo in cui gli "archeologici del cinema" operano ricomponendo le immagini "in rovina" attraverso le pratiche del *found footage*, tramite effetti quali *rallenty*, sfocatura, sovrapposizione, interferenza, intrusione, inversione, colorazione o incastro delle immagini e intensificando i processi e le possibilità di nuovi significati filmici. L'intento è, dunque, di generare nuove associazioni tra le parti preesistenti attraverso l'accumulazione di elementi e di significati, antichi e nuovi.

L'efficacia dell'operazione è legata al rapporto che si viene a determinare tra le par-

86 A. Capuano, F. Toppetti, 2017. *Ibidem*, p. 332.



ti frammentate così come viste prima della nuova composizione e il ruolo che esse svolgono all'interno di un nuovo quadro di coerenza. Le parti o i materiali usati vengono insomma liberati da schemi precostituiti e solo così diventano disponibili alla costruzione di nuovi rapporti ri-significanti.

In questa direzione, si pensi, ad esempio, all'edificio che Peter Zumthor realizza per coprire i *resti Romani a Coira* (1986), nelle cui superfici opera un *assemblage* tra frammenti antichi e nuovi "pezzi", generando una vera e propria *accumulazione* di segni e significati.

D'altronde lo stesso progettista in *Pensare l'architettura* scrive: "produrre delle immagini interiori è un processo naturale che tutti conosciamo. È parte integrante del pensare. Pensare associativamente, selvaggiamente, liberamente, ordinatamente e sistematicamente per immagini, per mezzo di immagini architettoniche, spaziali, colorate e sensuali. Ecco la mia definizione prediletta del progettare"<sup>87</sup>.

Un'operazione analoga è quella che ha operato più recentemente l'architetto spagnolo José Ignacio Linazasoro, nel progetto per il *complesso Escuelas Pías de San Fernando a Madrid* (2004) in cui sceglie di inglobare gli antichi frammenti all'interno delle nuove superfici, generando "uno spazio differente dall'originale"<sup>88</sup>, ma con esso fortemente intrecciato, che non ha l'intento di affermare una propria supremazia sul passato, ma piuttosto di mostrare le sequenze continue di un possibile

Accumulazioni.

P. Zumthor, *progetto per i resti Romani*, Coira, 1986;

H Arquitectes, *Cristalleries Planell Civic Center*, Barcellona, 2016;

J. I. Linazasoro, *progetto per le Escuelas Pías de San Fernando*, Madrid, 2004

87 cfr. P. Zumthor, 2003. *Pensare architettura*, Mondadori Electa, Milano.

88 J.I. Linazasoro, 2010. "Rovine", *op. cit.*, p. 17.

a destra:  
Addensamenti e rifrazioni.  
L. Bo Bardi, *Fabbrica SESC Pompeia*, San Paolo, Brasile, 1977

racconto ininterrotto e generato attraverso continue accumulazioni.

Così come il *Cristalleries Planell Civic Center* (2016) che gli H Arquitectes realizzano a Barcellona, si presenta come un'accumulazione di elementi diversi, in cui i resti della facciata dell'antica fabbrica in rovina, inglobati in un nuovo edificio, sono accuratamente selezionati, talvolta manipolati, accostati o sovrapposti, permettendo così una nuova visione del tutto differente dalle condizioni originarie. In questa stessa ottica, può essere guardato anche l'intervento per la *Collage House*<sup>89</sup> a Girona (2010), in cui i Bosh.Capdeferro Aquitectures generano una vera e propria accumulazione spaziale, manipolando i frammenti dell'antico rudere esistente ed enfatizzando la tendenza all'addensamento propria dell'*assemblage*, per dar luogo ad uno spazio inedito in cui i dialoghi tra le diverse temporalità e le diverse essenze spaziali si percepiscono in tutta la loro potenza.

Un particolare esempio che sembra ben esprimere le argomentazioni qui espresse è il progetto di Lina Bo Bardi per la *Fabbrica SESC Pompeia*, San Paolo, Brasile (1977) che attua, invece, una manipolazione associativa dei volumi esistenti, generando addensamenti e sovrapposizioni nella preesistenza.

Il progetto opera su rovine industriali, riappropriandosi attraverso di esse dello spazio suburbano e caricando il nuovo intervento dell'energia depositata dentro le forme della città in trasformazione. "L'invenzione che la cultura postmoderna ha prodotto dell'archeologia industriale come museificazione-imbalsamazione degli antichi impianti industriali viene anch'essa ribaltata, introitandone, rigenerandone l'essenza con contaminazioni oniriche, infantili, e proprio per questo popolari, umane, attraenti"<sup>90</sup>. In questo caso, l'assemblaggio associativo non si allontana dal significato più proprio del termine, che viene dalla relazione di necessità e giustizia dei pezzi in funzione di un obiettivo preciso.

All'interno della fabbrica, infatti, Lina Bo Bardi interviene disseminando segni, memorie, incorporando frammenti e poi inserendo un gesto forte, tre torri in calcestruzzo, niente affatto atipiche in una città come San Paolo, eppure così singolari da non poter essere riassorbite dall'eterogeneo magma del suo paesaggio urbano: "Il risultato finale è una grande diversità e discontinuità di linguaggi, simboli e funzioni adatte alla molteplicità di usi culturali e sociali di chi ne fa uso"<sup>91</sup>.

Il desiderio di rendere manifesto e sorprendente il valore delle cose occultate dell'abitudine, risvegliando una percezione sensoriale narcotizzata mediante il sovrappiombamento di un ordine apparentemente consolidato, lo stabilire nuove o inedite relazioni fra elementi, forme, materiali, risponde all'obiettivo di stimolare una spontanea riflessione sul senso delle cose stesse, di indurre una personale, autentica esperienza della realtà<sup>92</sup>. Lo spazio dei capannoni, in sé ripetitivo e meccanico, diventa una grande pianta libera pronta ad accogliere dentro la fabbrica l'imprevisto,



89 cfr. R. Bosh Pagès, E. Capdeferro Pla, 2016. "Collage House", in *Unfinished, Spanish Pavilion, 15th International Architecture Exhibition*, Catalogo del Padiglione della Spagna, Biennale Architettura 2016, Venezia, pp. 72-73.

90 A. Gallo, 2014. "L'arte da sola non consola. L'economia insieme con la poesia, sì", *op. cit.*, p. 52.

91 E. Subbirats, 2004. *Uma ultima vision del paraíso*, Funfo de cultura Economica, Mexico, p. 152.

a destra:

Campi espansi.

G. V. Consuegra, *sistemazione dei Jardines dell'Hospital de Valencia*, 2010;

J. I. Linazasoro, *progetto per la piazza della cattedrale di Reims*, 2008

92 A. Gallo, 2014. "L'arte da sola non consola. L'economia insieme con la poesia, sì", *op. cit.*, p. 54.

93 "Sono molte le tracce, i frammenti incorporati e ricodificati nello spazio e nella materia del SESC: intagliato nel pavimento, il Rio Sao Francisco serpeggia tra i pilastri offrendosi come gioco per i bambini; una cappa industriale sospesa su un braciore formato da due enormi macigni di granito diventa *la fogniera*, il grande focolare che viene acceso nei giorni più freddi. Sono reminiscenze, memorie della terra di origine per la gente del quartiere, elementi che comunicano familiarità. In modo apparentemente casuale sono tenuti insieme frammenti del mondo arcaico, simbolico, mitico, oggetti trovati, memorie del mondo industriale e "intrusioni brutali" come le torri in cui vengono infilati in altezza i campi da gioco, la piscina, le palestre. È una cosmogonia che comprende la foresta e le sue creature, la memoria e la pratica dei rituali esoterici, il quotidiano, il passato e il futuro. È una rappresentazione basata sui "feed-back", sulle dissolvenze, sul surrealismo". In: A. Gallo, 2014. *Ibidem*, p. 56.

94 L. Romagni, 2018. "Alterazioni tipologiche. Ridefinire le tradizionali categorie di intervento sull'esistente", pp. 75-196, in E. Petrucci, L. Romagni, *Alterazioni, op. cit.*, p. 85.

95 L. Romagni, 2018. *Ibidem*, pp. 86-87.

l'inatteso. Un'accumulazione di elementi e significati in cui frammenti, figure, oggetti, presenze, topologicamente collocate, fluidificano e animano lo spazio generando tensioni e contrasti<sup>93</sup>.

In una delle due torri, brutalmente non finite, lasciate in materia grezza - come se fossero pensate come nuove rovine - vengono inferti dei colpi che producono non finestre, ma squarci. Nella sovrapposizione delle singole figure, il vuoto informe e i rossi graticci, trovano riconciliazione più memorie, tradizioni, culture che si accumulano, generando addensamenti e rifrazioni.

### Transizioni: campi espansi

In questo secondo caso, si prende in considerazione un *assemblage* di tipo interstiziale, che agisce sulle "giunture", sugli "attacchi", generando *tagli o dissolvenze* tra la rovina e gli elementi nuovi, oppure "campi espansi" tra la rovina, i suoi bordi e il suo contesto. L'azione di *assemblage* qui individuata è un'azione tesa a rimodulare le giunture e ad espandere i confini della rovina.

Il giunto può essere definito come "un intervallo che sancisce il passaggio temporale e storico tra l'epoca di origine e la contemporaneità. È lo spazio tecnico, ideologico e compositivo che determina una prima forma di relazione con l'antico: esso può avere ogni volta una misura differente [...] È un dispositivo che agevola la lettura di un'opera architettonica, la sua osservazione consente la comprensione della stratificazione dei segni e della differenza materica e temporale di cui l'architettura è costruita"<sup>94</sup>.

Una particolare forma di *transizione*, ad esempio, è quella generata da Herzog e de Meuron nell'intervento alla *Caixa Forum* (2008) di Barcellona, in cui ottengono un effetto di sospensione del corpo di fabbrica tagliando e sottraendo il basamento in pietra dell'edificio, il quale affonda le fondazioni in un suolo di fatto sospeso in aria: la percezione dell'appoggio è annullata e il rapporto edificio-suolo diventa contraddittorio. Allo stesso tempo, lo spazio "vuoto" del basamento costituisce una sorta di espansione dello spazio urbano limitrofo, conferendo continuità agli spazi aperti. Oppure, si può pensare alla forma di transizione che operano Nieto e Sobejano nel progetto per il *Castello de La Luz a Las Palmas* in Spagna (2013), in cui scelgono di porre in evidenza il muro storico, nella sua matericità e consistenza, attraverso il contrasto determinato dal contatto con l'astrattezza delle pareti bianche che fanno da sfondo nelle spazialità interne<sup>95</sup>.

Una diversa forma di transizione è invece quella che si può attuare tra gli elementi in rovina e l'immediato contesto limitrofo, generando una sorta di *campo espanso*, in cui la rovina si ricongiunge con il contesto ed espande i propri bordi dissolvendoli nello spazio urbano.





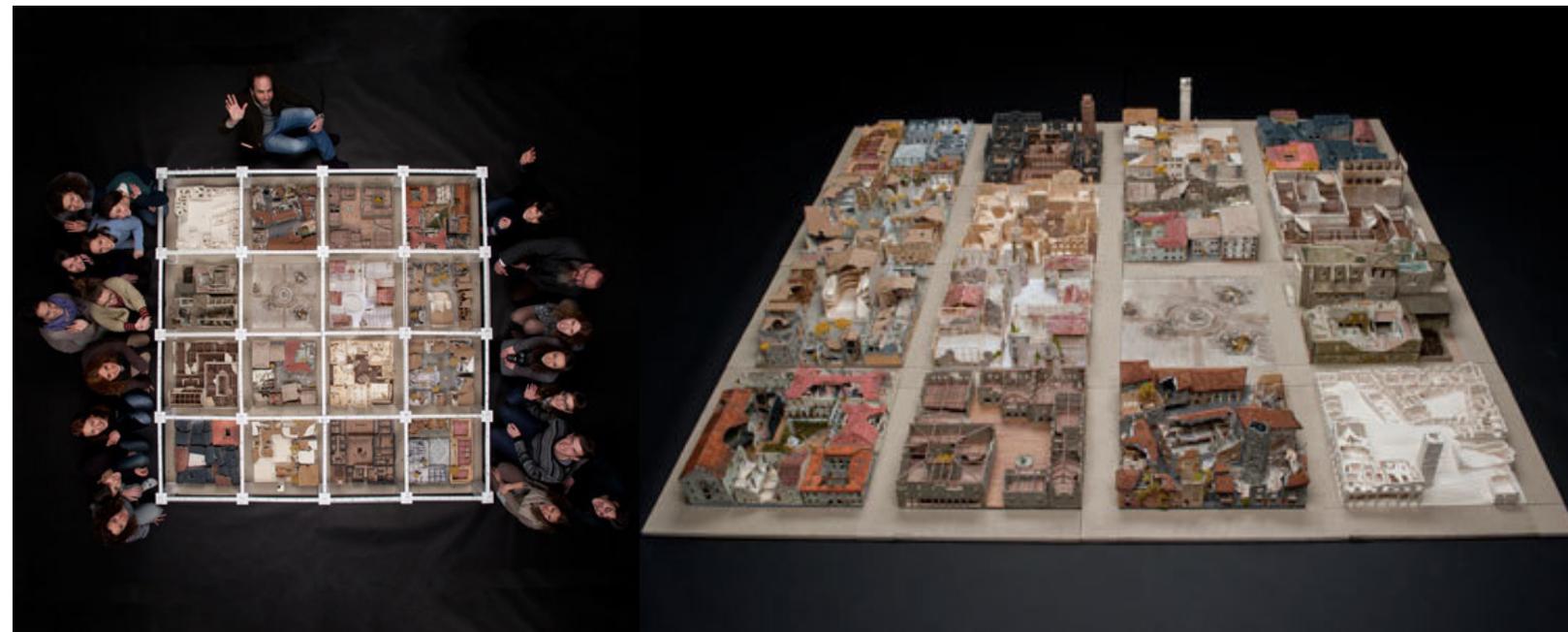
G. V. Consuegra, *sistemazione dei Jardines dell'Hospital de Valencia*, 2010;  
J. I. Linazasoro, *progetto per la piazza della cattedrale di Reims*, 2008

Un esempio in tal senso può essere individuato nell'operazione che José Ignacio Linazasoro attua all'interno del *progetto per la piazza della cattedrale di Reims*<sup>96</sup> (2008). Nella piazza di Reims, prima dell'intervento c'era un vuoto, una lacuna senza alcuna identità, derivante della distruzione delle rovine medievali che giacevano di fronte alla facciata della cattedrale. Attraverso l'intervento di ri-pavimentazione e l'aggiunta di alberi ed alcuni elementi che occupano la dimensione originaria degli edifici distrutti durante la seconda guerra mondiale, si formano le quinte sceniche della cattedrale. Qui dunque l'operazione consiste nell'agire negli intorni e nei vuoti creati dalla condizione di rovina, per evidenziarli e per espandere i confini dell'area, generando una continuità in dissolvenza con lo spazio aperto limitrofo. Un'operazione simile, tesa all'espansione dei confini del sito in rovina nello spazio urbano, è quella che attua Guillermo Vazquez Consuegra nel progetto di *sistemazione dei Jardines dell'Hospital de Valencia* (2010)<sup>97</sup>. L'intervento progettuale, vincitore del concorso del 1997, è incentrato sulla riorganizzazione dell'area del giardino venutasi a creare in seguito alla demolizione di parte del complesso, avvenuta nel 1974. Il progetto di Consuegra ricolloca nell'ampio spazio vuoto i minuti resti archeologici rinvenuti nell'intera area: frammenti di colonne, di capitelli, di muri, sono posizionati su mensole metalliche e definiscono due lati di una piccola piazza che consente l'ingresso all'area e che ospita al suo interno ventiquattro colonne rimaste intatte e appartenenti alle stanze dell'ospedale. Il visitatore entra nel giardino e si trova in uno spazio aperto, in cui una griglia di colonne in pietra formalizza una nuova "hall", marcando un accesso secondario rispetto a quello della vecchia porta gotica dell'ospedale.

Nel fare questa operazione, il progetto di Consuegra rimarca la relazione tra gli spazi aperti urbani e gli elementi costruiti, determinando un'espansione dei confini dell'area. Un sistema di nuovi percorsi definisce le aree verdi in stretto dialogo con i resti archeologici dell'ospedale e un nuovo edificio viene inserito lungo il bordo, laddove era presente l'antico braccio scomparso. All'interno del giardino, nuove pavimentazioni, aree verdi e resti archeologici convivono inseriti in una griglia cartesiana immaginaria, necessaria ai progettisti per ricollocare i frammenti del complesso e comunicare la memoria della preesistenza, come un arazzo composto da piccoli pezzi. Attraverso tali interventi si ottiene una continuità spaziale tra l'insieme volumetrico, i frammenti archeologici, il giardino e lo spazio urbano.

96 Si veda: S. Presi, 2007. *José Ignacio Linazasoro. Progettare e costruire*, Casa dell'Architettura, Roma.

97 Si veda: M. Costanzo, 2010. "Due progetti di Guillermo Vázquez Consuegra", in *Hortus*, n. 39, dicembre 2010.



#### Alterazioni imaginative: *cut-up*

In quest'ultimo caso, l'*assemblage* è di tipo immaginifico, basato su associazioni poetiche e/o immaginarie che determinano delle *alterazioni* della rovina. Non si tratta di riannodare connessioni fisiche, di costruire percorsi tangibili, ma di suscitare attraverso evocazioni, di accendere punti capaci di fare costellazione, di investire sull'immaginario come anima inseparabile del reale<sup>98</sup>. Molto peso dunque, in questo caso, riveste l'immaginario e la sua capacità di sollecitare suggestioni e visioni. A tal proposito, si può ricordare la tecnica dei *cut-up*, o tagliuzzamenti, utilizzati da William Burroughs e Brion Gysin<sup>99</sup> e largamente usati in ambito filmico, che induce una potente reazione alla linearità, in quanto dimostra come la giustapposizione di elementi aleatori possa condurre a esiti originali o sorprendentemente coerenti affidandosi ad associazioni inedite.

In questa ottica, risulta interessante citare il laboratorio didattico "Abitare le Rovine"<sup>100</sup> che ha coinvolto una cinquantina di studenti della Scuola del Design del Politecnico di Milano, guidati da Andrea Branzi e Michele de Lucchi, il cui obiettivo era quello di operare un *Progetto per le rovine dell'Aquila*.

Le origini radicali dei due docenti - Branzi teorico fondamentale del movimento e membro fondatore di *Archizoom* Associati, De Lucchi fondatore del gruppo *Cavart*

Alterazioni imaginative.  
*Progetto per le rovine dell'Aquila*, 2012

98 cfr. S. Marini, A. Bertagna, 2015. *Mirabilia Melfi*, op. cit., p. 15.

99 "Take a page. Like this page. Now cut down the middle and cross the middle. You have four sections: 1234... one two three four. Now rear-range the sections placing section four with section one and section two with section three. And you have a new page. Sometimes it says much the same thing. Sometimes something quite different". W. Burroughs, and B. Gysin, 1961. "The cut-up Method of Brion Gysin", in Thomas Parkinson, *A casebook on the Beat*, Cromwell, New York, pp. 105-106.

100 cfr. F. B. Arista, 2012. "Abitare le rovine", in *Abitare*, 11 maggio 2012, *abitare.it*.



Cut-up  
W. Shu, Museo di Storia di Ningbo, 2009

– si esprimono e trovano continuità nella modalità assolutamente destabilizzante, immaginifico-utopica di risolvere il tema progettuale. Infatti, nella volontà di utilizzare le rovine superstiti, rendendole abitate, si ritrova la stessa utopia realista caratteristica di molti progetti di quegli anni.

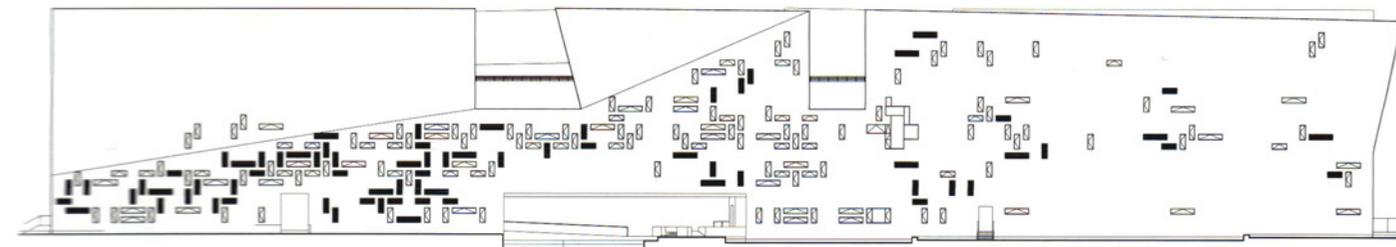
L'idea è di realizzare un grande cantiere provvisorio, in cui passerelle e tralicci *bypassano* i tempi lunghi della ricostruzione: il patrimonio edilizio deve rispettare i tempi e le regole della burocrazia, ma l'utilizzo della città in quanto "spazio di relazione" non viene escluso<sup>101</sup>. I frammenti delle rovine si confondono con le rovine recenti, generando una strana forma di continuità metastorica. Quello che questo laboratorio suggerisce è un utilizzo della città così com'è adesso, resa fruibile e attraversabile (almeno parzialmente) attraverso l'utilizzo di infrastrutture leggere, smontabili e reversibili.

Il grande cantiere consente infatti di vivere le rovine nella fase di ricostruzione attraverso la realizzazione di una sovrastruttura leggera che le tiene unite, le percorre e le collega, rimandando a quell'immagine poetico-utopica-immaginativa della *rovina-cantiere*, che ha tanto sollecitato l'immaginario di molti architetti.

Un altro progetto che si potrebbe dire operi delle *alterazioni* immaginative è quello che Wang Shu realizza per il Museo di Storia di Ningbo nel 2009. Si tratta di "un'architettura concepita come se fosse una montagna artificiale che conserva nelle tessiture murali frammenti di storia cinese"<sup>102</sup>. Il premio Pritzker cinese dà vita ad un nuovo museo costruito a partire dai frammenti, dalle macerie, dai resti provenienti dai limitrofi villaggi distrutti. Gran parte della parte perimetrale esterna del Ningbo Museum si compone, infatti, di frammenti raccolti in siti di varia natura, sparsi in tutta la regione.

I vari pezzi sono stati poi ri-assemblati, utilizzando una tecnica conosciuta col nome di *wa pan*, un metodo sviluppato dagli agricoltori della zona per far fronte alle devastazioni causate dai cicloni. Si tratta di un processo in grado di riciclare una varietà apparentemente illimitata di frammenti, un sistema perfettamente adatto ai materiali disomogenei con cui Wang Shu ha dovuto lavorare. Sebbene avesse già impiegato questo procedimento nel campus per la China Academy of Arts di Hangzhou, il Ningbo Museum ha offerto la prima opportunità per applicarlo nel suo luogo d'origine.

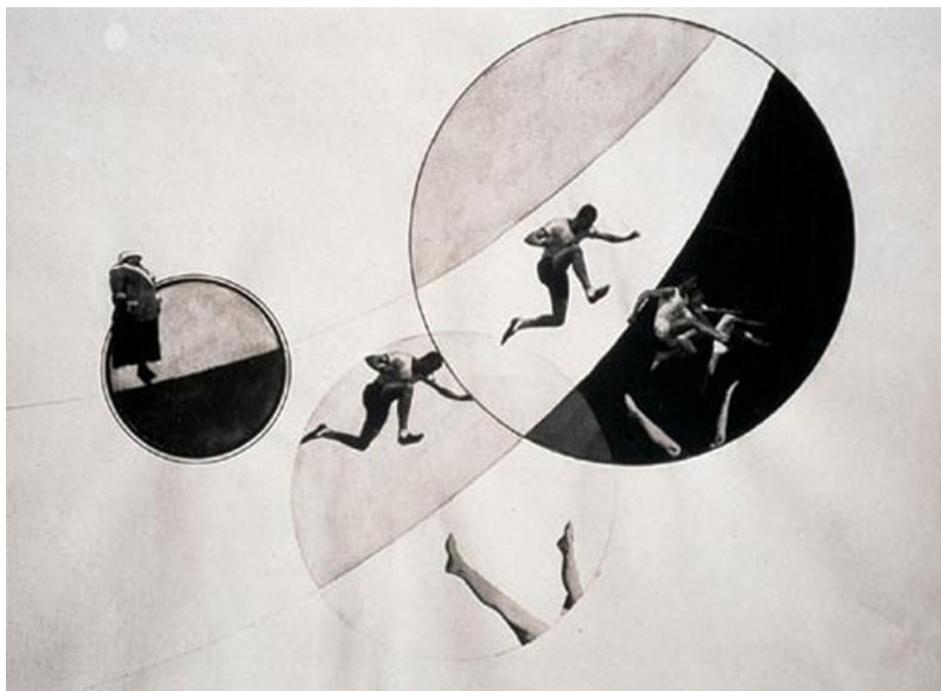
Ciò che si ottiene è l'immagine di una architettura contemporanea che, attraverso un'alterazione poetica ed immaginativa delle rovine ri-trovate, presenta tutta la forza di quelle "immagini-collage" a cui si riferiva Juhani Pallasmaa, capaci di racchiudere diversi tempi, memorie e immaginari diversi in un'unica forma: "l'assemblage, le sovrapposizioni di forme trascendono determinazioni spaziali temporali. Esse trasformano insignificanti singolarità in complessità ricche di significato"<sup>103</sup>.



101 cfr. E. Petrucci, 2018. "Le alterazioni del linguaggio nell'emergenza post-sisma. Ricostruzione e abbandono", pp. 45-74, in E. Petrucci, L. Romagnì, *Alterazioni, op. cit.*, p. 55.

102 cfr. B. McGetrick, 2012. "Wang Shu: il Museo di Storia di Ningbo", in *Domus*, 3 marzo 2012, *domusweb.it*.

103 cfr. C. Rowe, F. Kotter, 1984. *Collage city*, The MIT Press, Cambridge MA-London.



## Esplorazioni spaziali

### Progetto e movimento

“Il *corpo-nello-spazio* è il territorio in cui architettura e film si incontrano”<sup>104</sup>.

L’architettura si intreccia al cinema specialmente per via della pratica che concepisce la visione in relazione al movimento. La comprensione di un insieme architettonico avviene attraversandolo, così come la visione di un film avviene lasciandosi attraversare da un flusso di immagini dinamiche che restituiscono allo spettatore l’idea di uno spazio in cui egli ha la sensazione di trovarsi. Le immagini-movimento del cinema transitano sullo schermo e danno vita allo stesso movimento esperito dal visitatore nel suo percorso, interpretando in questo modo il peripatetismo dell’architettura.

Paul Frankl individua due categorie specifiche in architettura relative al tema del movimento: una riferita alle distribuzioni funzionali, l’altra all’esperienza della spazialità<sup>105</sup>, che è quella che in questo caso viene presa in esame. Se la categoria funzionale è forse più comprensibile intuitivamente, la seconda categoria è invece riferita ad una serie di manifestazioni percettive legate alle possibilità esperienziali del soggetto<sup>106</sup>.

Seguendo questo filone teorico, è possibile individuare diversi esempi di grandi architetti che, nel corso del XX secolo, hanno saputo porre la questione dello spazio e del movimento quale elemento cardine della progettazione. Si pensi ad esempio all’architettura fenomenologica che vede tra i suoi dichiarati sostenitori Juhani Pallasmaa, Steven Holl e Alberto Pérez-Gómez<sup>107</sup> oppure all’architettura sensoriale del premio Prizker 2017, il gruppo RCR Arquitectes, i quali sostengono un’idea di architettura, in cui la percezione spaziale è posta al centro della composizione. Sempre su questa scia, si possono richiamare gli studi di Renato Bocchi che nel suo *Progettare lo spazio e il movimento* afferma che: “l’architettura oggi è più che mai un’architettura di spazi relazionali dinamici anziché di scene statiche”<sup>108</sup> e lo spazio assume un ruolo centrale nella progettazione, così come nelle esperienze artistiche.

L. Moholy-Nagy, *Vision in motion*, 1947

104 G. Bruno, 2002. *Atlante delle emozioni, op. cit.*, p. 64.

105 Si veda: P. Frankl, 1913. *Principles of architectural history*.

106 cfr. C. Molinari, 2018. *Architettura in sequenza*.

*Progettare lo spazio dell’esperienza, Quodlibet, Macerata*.

107 Architettura fenomenologica di Juhani Pallasmaa, Steven Holl, Alberto Pérez-Gomez. Si veda il testo *Question of Perception. Phenomenology of Architecture* del 1994.

108 R. Bocchi, 2009. *Progettare lo spazio e il movimento. Scritti scelti di arte, architettura e paesaggio*, Gangemi, Roma, p.3.

Lo spazio, così come inteso in questi studi, è legato ad un'idea percettiva, ad un processo di elaborazione mentale tra oggetto e soggetto, tra realtà e corpo.

È chiaro dunque che l'idea del movimento organizzi l'architettura a partire da un'idea di esperienza, di esplorazione dello spazio mediante l'attraversamento. L'esperienza reale dell'architettura avviene infatti principalmente tramite il movimento nello spazio vuoto, che consente al fruitore, per mezzo del corpo, di cogliere tutte le proprietà e qualità fisiche sensoriali dello spazio.

“L'architettura si cammina, si percorre e non è affatto, come secondo certi insegnamenti, quell'illusione tutta grafica organizzata attorno ad un punto centrale che pretenderebbe essere l'uomo, un uomo chimerico, munito di un occhio di mosca e la cui visione sarebbe simultaneamente circolare. Quest'uomo non esiste [...] munito dei suoi due occhi che guardano davanti a sé, il nostro uomo cammina, si sposta, dedicato alle sue occupazioni, registrando così lo svolgersi dei fatti architettonici che appaiono di seguito, uno dopo l'altro. Ne prova il turbamento, che è frutto di commozioni successive. Messa alla prova l'architettura si classifica come morta o viva in funzione di quanto la regola del movimento sequenziale sia stata ignorata o, invece, brillantemente seguita”<sup>109</sup>. Le Corbusier attraverso queste poche righe spiega agli studenti delle università di architettura perché il tema del movimento è un fondamentale aspetto dell'architettura.

Sembra possibile ricollegare queste argomentazioni a quel montaggio “pittorresco” proposto dalla lettura dell'Acropoli di Atene di Choisy, di cui si è parlato, e dalla sua successiva assunzione come modello da parte dello stesso Le Corbusier, in funzione di una strategia spaziale-percettiva in movimento e da parte di Eĵzenštejn come “esempio di calcolo dell'inquadratura, di alternanza delle inquadrature e persino di metraggio cioè di durata di una determinata impressione, che ci hanno lasciato i greci”<sup>110</sup>. Da queste considerazioni si deduce un'architettura “pensata come capacità di predisporre dei percorsi per lo sguardo, di progettare delle esperienze visive dispiegate nel tempo e nello spazio, facendo riferimento a uno spettatore in movimento le cui ‘vedute’ devono essere composte al fine di far sorgere in lui l'immagine complessiva, l'*obraz*, dell'oggetto architettonico”<sup>111</sup>.

E probabilmente, come fa notare Renato Bocchi, gli esperimenti del primo Le Corbusier o dei Costruttivisti sono in prima istanza debitori soprattutto a questa linea di pensiero, anche se – nell'introdurre prepotentemente la tematica del movimento (l'avvitarsi nello spazio dei *Proun* di El Lisickij o la *promenade architecturale* di Le Corbusier) e nel richiamarsi al “pittorresco greco” dello Choisy – aprono la strada ad una dimensione topologica ed esperienziale<sup>112</sup>, usando la tecnica del *montaggio come procedimento e strategia spaziale* che mette in gioco decisamente la dinamizzazione



RCR Arquitectes, schizzi di progetto

dello spazio e un rapporto stretto con lo spettatore-fruitore.

A tal proposito, infatti, secondo Eĵzenštejn: “la serie dei movimenti spaziali in profondità, separati l'uno dall'altro si struttura come un succedersi di spazi indipendenti, simili a tanti anelli concatenati non in virtù di una continuità prospettica unitaria, ma in quanto urti successivi fra spazi la cui profondità ha un'intensità qualitativamente diversa. Questo effetto si fonda sulla capacità del nostro occhio di proseguire per inerzia un movimento in atto [...] Sull'analogia capacità di conservare le impressioni visive è fondato anche il fenomeno del movimento cinematografico”<sup>113</sup>.

Sono quindi il fattore tempo e il fattore movimento a introdurre una prima decisa “umanizzazione” degli spazi prodotti da procedimenti di puro *assemblage* o montaggio degli oggetti e a recuperare un po' paradossalmente in tali esperimenti concetti assimilabili ad una poetica del tutto lontana come quella del “pittorresco”, spingendo verso una dimensione peripatetica dell'architettura<sup>114</sup>.

Non si tratta più in questi casi di un montaggio-*assemblage*, sia pure con esiti di dinamizzazione dello spazio, ma di un “montaggio intellettuale o mentale”, che produce anche e soprattutto esiti di *shock emozionale*, che sconvolge le categorie temporali, geometriche e spaziali canoniche, e sommuove gli animi; che agisce profondamente non tanto sullo spazio in sé quanto direttamente sul fruitore, sulle sue emozioni e sulla sua soggettiva percezione dello spazio.

Si determinano delle esplorazioni *spaziali-cinetiche*, in cui le immagini poste in successione si sovrappongono alla linea narrativa lungo la quale è esposta l'esperienza nello spazio, proponendo una valorizzazione della possibilità “sequenziale” del progetto.

Allo stesso tempo, come afferma Filippo Lambertucci nel testo *Esplorazioni spaziali*: “in qualità di progettisti è necessario riconoscere come ottenere quelli che Boullée chiama *effetti spaziali*, quei caratteri che ci spingono a muoverci, comportarci, reagire

113 S. Eĵzenštejn, “Piranesi o la fluidità delle forme”, in Manfredo Tafuri, *La sfera e il labirinto*, op. cit., p.107.

114 Per approfondire si veda il capitolo “Spazio e architettura peripatetica”, in R. Bocchi, 2009. *Progettare lo spazio e il movimento*, op. cit., pp. 31-90.

109 Le Corbusier, 1982. *Conversazione con gli studenti delle scuole di architettura*, Nuova Presenza, Palermo, p. 35.

110 S. M. Eĵzenštejn, *Teoria generale del montaggio*, op. cit., p. 79.

111 A. Somaini, *Eĵzenštejn. Il cinema, le arti, il montaggio*, Einaudi, Torino 2011, pp. 335-336.

112 cfr. R. Bocchi, 2018. *On Montage in Architecture*, pp. 137- 154, in C. Baldacci, M. Bertozzi, *Montage. Assembling as a form and symptom in contemporary arts*, Università IUAV di Venezia, Mimesis International, Venezia.

re, interagire, vivere in un certo modo quando ci confrontiamo con un determinato spazio<sup>115</sup>. Risulta dunque necessaria una riduzione della complessità percettiva in una serie di elementi – o *effetti spaziali* – singoli, più facilmente comprensibili e quindi misurabili. Questi episodi spaziali si basano dunque sulla organizzazione di sequenze, sulla composizione di elementi posti in successione, sulla composizione dello spazio in funzione del tempo.

È facile intuire come il montaggio di oggetti architettonici possa diventare una modalità di azione che agisce sullo spazio: non tanto sugli oggetti medesimi, quanto sulla disposizione nello spazio degli oggetti stessi, a fondare uno spazio attraversabile, percettibile ed esperibile dal fruitore secondo sequenze in movimento e secondo tensioni o relazioni visive e di senso, *apliche*, multi-sensoriali, fenomenologico-percettive<sup>116</sup>.

### La postproduzione della rovina come esplorazione spaziale

Nel progetto di architettura legato alle rovine è possibile individuare modalità progettuali di esplorazione dello spazio che si legano a quel filone dell'architettura contemporanea che progetta la spazialità, il vuoto, “che insegue come risultato primo dell'operazione progettuale la realizzazione di spazi architettonici “materici” prima ancora che di oggetti architettonici volumetricamente pensati”<sup>117</sup>.

In queste modalità operative lo spazio privilegiato di intervento è lo spazio “tra” gli elementi iconici della rovina, attraverso la realizzazione di nuove dinamiche di attraversamento e di percezione dello spazio e della temporalità. Il progetto di architettura tende a mirare, in questi casi, a costruire uno spazio di esplorazione del sito in cui giacciono gli elementi iconici quali appunto le rovine.

Questi processi di appropriazione dello spazio prevedono la valorizzazione del patrimonio, con la costruzione di una serie di visuali privilegiate, ottenute attraverso il progetto di “dispositivi spaziali” o di “effetti spaziali”, che possono aiutare a elaborare nuove letture degli elementi in rovina e a dar vita a nuove forme di percezione e conoscenza delle stesse<sup>118</sup>.

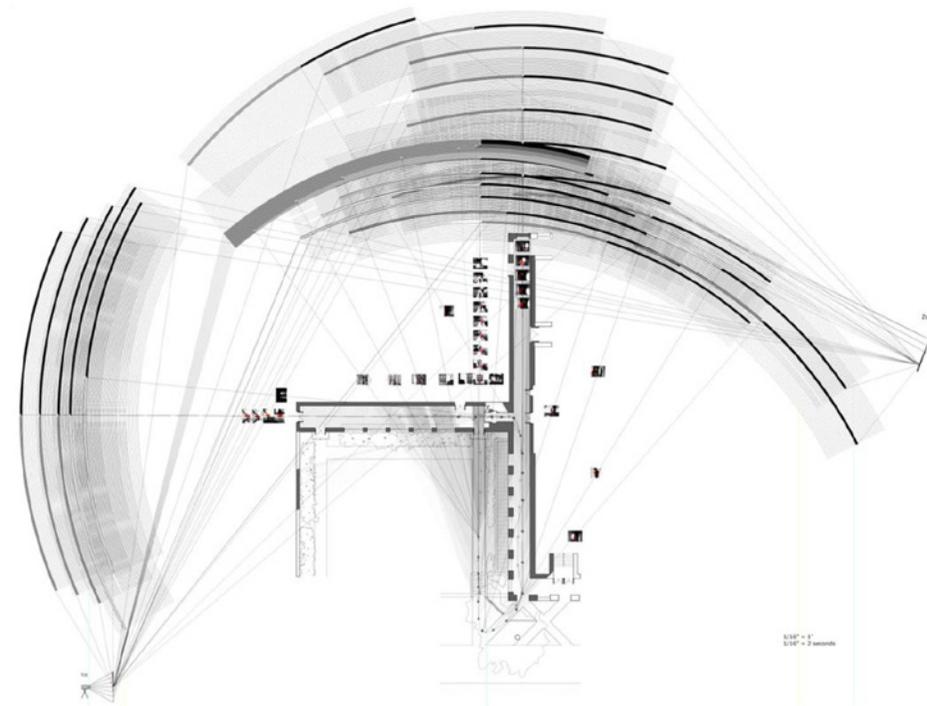
Per favorire queste dinamiche di riappropriazione e fruizione delle rovine, in molti progetti, gli elementi introdotti assumono la forma di dispositivi spaziali semplici, che consentono un alto livello di possibilità e di flessibilità nel tempo. Elementi semplici per l'esplorazione spaziale che possono essere definiti *playscapes*, strutture che, nell'accezione di Isamu Noguchi, si liberano di tanti gradi di vincolo per intervenire sul movimento nello spazio. Tramite questi nuovi segni architettonici che si sovrappongono a quelli già presenti e abbandonati, si può sperimentare una diversa fruizione dello spazio che privilegia il movimento e l'esperienza percettiva, l'associazione e la concatenazione tra gli spazi, la relazione con la temporalità.

115 E. Lambertucci, 2013. *Esplorazioni spaziali*, op. cit., p. 9.

116 R. Bocchi, 2018. *On Montage in Architecture*, op. cit., pp. 137- 154.

117 *Ibid.*

118 cfr. A. Rocca, 2017. *Lo spazio smontabile*, Lettera-Ventidue, Siracusa.



Intervenire attraverso degli elementi che inseriscano il movimento e quindi nuove dinamiche di fruizione dello spazio consente di ottenere una migliore conoscenza e percezione del sito. I dispositivi progettuali possono essere pensati per modulare gli effetti spaziali secondo una precisa idea di esperienza strutturata in movimento, una serie di elementi in grado di generare un'esperienza architettonica che è “polifonia dei sensi”<sup>119</sup> e “un'esperienza del tempo”<sup>120</sup> dello spazio in rovina.

“Ogni toccante esperienza dell'architettura è multisensoriale; le qualità dello spazio, la materia e le proporzioni sono misurate egualmente dall'occhio, dall'orecchio, dal naso, dalla pelle, dalla lingua, dallo scheletro e dai muscoli. L'architettura arricchisce l'esperienza esistenziale, il senso dello stare al mondo e questo è essenzialmente un arricchimento dell'esperienza dell'essere. Invece della sola vista, o dei classici cinque sensi, l'architettura coinvolge diverse realtà dell'esperienza sensoriale che interagiscono e si fondono tra loro”<sup>121</sup>.

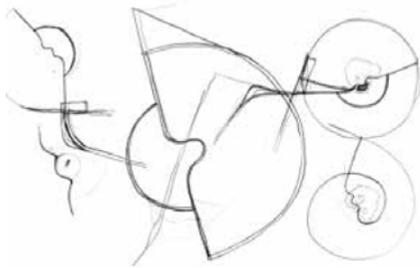
In questo modo, non si parla più di un racconto “narrativo”, ma di una esperienza spazio-temporale: un racconto aperto e variabile a seconda del soggetto, ma al tempo stesso definito e pensato dal progettista. Si tratta di un metodo di

J. Cox, “Metric device”, 2008

119 cfr. G. Bachelard, 2011. *La poetica dello spazio*, Dedalo, Bari.

120 cfr. M. Augé, 2004. *Rovine e Macerie. Il senso del tempo*, Bollati Boringhieri, Torino. [ed. originale: M. Augé, 2003. *Le temps en ruines*, Éditions Galilée, coll. “Lignes fictives”, Paris].

121 J. Pallasmaa, 2007. *The eyes of the Skin. Architecture and the Senses*, Jaca Book, Milano, p. 41.



Attraversamenti.  
Atelier 15, *Castelo Velho de Freixo de Numao*, Guarda, Portogallo, 2006

122 C. Gandolfi, 2014. "Zoom in, zoom out", pp. 175-185, in G. Gubler, *Motion, émotions. Architettura, movimento e percezione*, Christian Marinotti edizioni, Milano, pp. 177-178.

123 cfr. L. Pagano, "Architettura "quarta natura"", pp. 262-271, in A. Capuano (ed.), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, Quodlibet, Macerata 2014.

costruzione dello spazio in equilibrio con il tempo: la successione si compone di momenti architettonici definiti da una volontà di azione temporale, così come di forma e percezione spaziale. La postproduzione della rovina è dunque intesa come modalità di esplorazione spazio-temporale che consente di ripartire dal sito per poi riguardarlo e riesplorarlo secondo modalità diverse, inconsuete, inedite. Così come il cinema produce racconti itineranti, "determinando uno spazio per guardare, scrutare vagabondare", un sito architettonico può essere "messo in movimento" in quanto panorama e spazio percettivo.

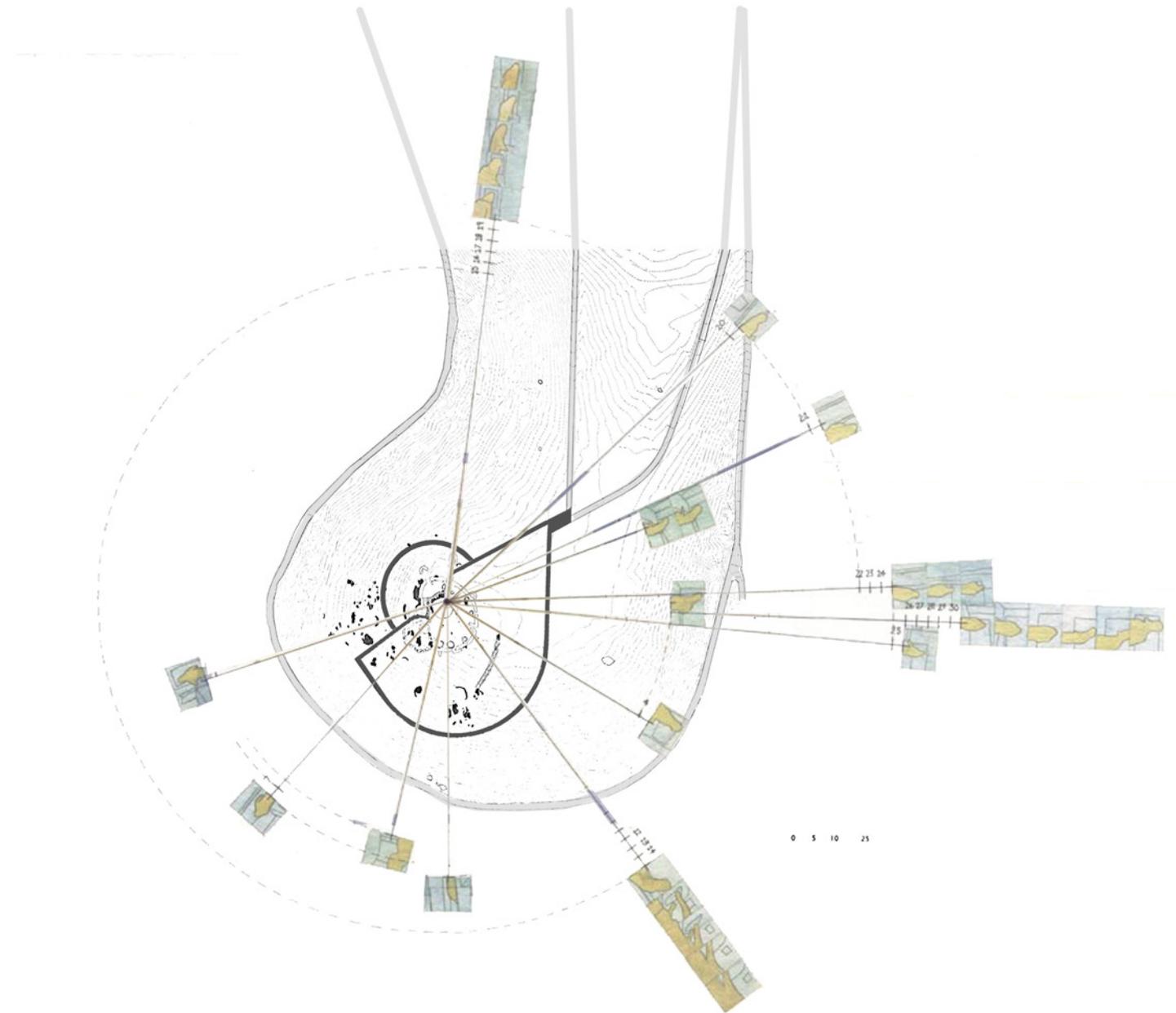
A partire da tali argomentazioni, sono individuati tre tipi di movimento associati al progetto/postproduzione dello spazio della rovina che generano delle esplorazioni spaziali: un movimento inteso come attraversamento dello spazio, che genera esperienze dinamiche e moltiplica lo spazio in diversi campi percettivi; un movimento legato alle associazioni spaziali tra gli elementi che genera degli *episodi spaziali*; un movimento legato al tempo e alle possibili rimodulazioni temporali della rovina nello spazio.

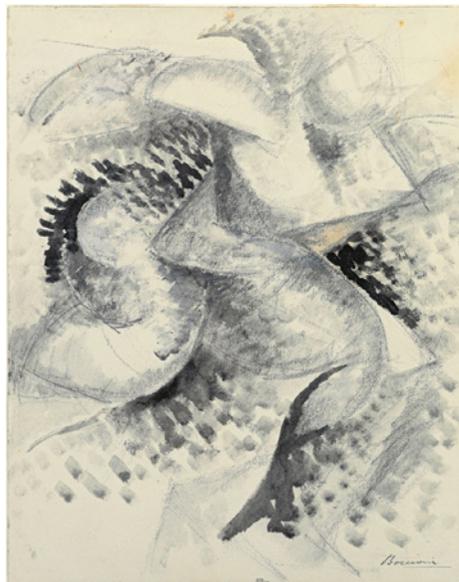
#### Moltiplicazioni: *esposizioni multiple*

"Muovendosi liberamente nell'ambiente, l'uomo traccia traiettorie e percorsi, organizza e trasforma lo spazio che lo circonda; compie una vera e propria azione di montaggio della collezione dei propri ricordi selezionando, di volta in volta, i frammenti e le visioni che introyetta attraverso i cinque sensi. Nella memoria compone immagini e sensazioni in successione o giustapposizione. Il ricordo fabbrica il paesaggio che abbiamo percorso: *Ějzenštejn*, proprio a proposito di "montaggio" e percezione delle immagini rispetto al movimento parla 'del percorso del pensiero attraverso una molteplicità di eventi, lontani nel tempo e nello spazio, che vengono raccolti in un unico costrutto di senso secondo una certa sequenza'"<sup>122</sup>.

Una prima modalità progettuale legata al movimento è quella che si riferisce all'attraversamento dello spazio "tra" le rovine con l'obiettivo di generare un campo percettivo multiplo, esperibile attraverso il movimento.

In questo caso, la percezione "dinamica" è delineata dalla definizione di percorsi che individuano una sequenza di punti. Secondo questa visione, lo spazio "tra" le rovine può essere inteso come "campo percettivo di relazioni", fornendo la chiave per interpretare architettonicamente la valenza semantica strutturale dei luoghi e allo stesso tempo per instaurare nuove trame di relazioni<sup>123</sup>. Si ottengono in tal modo delle "esposizione multiple" che danno vita ad un'immagine unitaria del luogo attraverso la sovrapposizione di più immagini ottenute da diverse angolazioni. Tale tecnica di derivazione filmica implica, infatti, la sovrapposizione contemporanea di più punti di vista, che determina una moltiplicazione dello spazio. Qui





U. Boccioni, *Forme uniche nella continuità dello spazio*, 1913

la rovina non è dunque semplice fondale narrativo di riferimento, ma piuttosto un elemento attivo e percettivo della composizione.

Un esempio in tal senso può essere costituito dal progetto per la fruibilità al sito del *Castel Velho de Freixo de Numão* (2006), a Guarda in Portogallo, realizzato dal gruppo Atelier 15, composto dagli architetti portoghesi Alexandre Alves Costa e Sérgio Fernandez. Il sito monumentale, di cui per molto tempo sono rimaste ignote le origini, è localizzato su uno sperone che domina le valli secondarie dei fiumi Douro e Côa, con ampio panorama visivo. Secondo i recenti studi dell'archeologa Susana Oliveira Jorge<sup>124</sup>, nella sua fase più antica, che risalirebbe alla seconda metà del terzo millennio a. C., il castello si sarebbe configurato come una sorta di recinto ellittico chiuso attorno a una torretta centrale circondata da diverse strutture. Successivamente fu soggetto a tre ulteriori fasi costruttive che lo trasformarono in una sorta di "villaggio fortificato", in cui tuttavia rimase inalterata la marcata presenza del recinto murario.

Sebbene le mura perimetrali raggiungessero i 2-3 metri di altezza, si sono conservate solo le sue basi rocciose. Oggi del Castello sono, infatti, rimasti solo pochissimi resti, che riescono a restituire solo parzialmente la complessità architettonica dell'antico luogo, a tal punto che per il comune e inesperto viaggiatore potrebbero sembrare delle semplici e mute "macerie".

I progettisti portoghesi, ai quali viene affidato il progetto di riconfigurazione della fruibilità del sito nel 1996, di fronte alle pochissime e illeggibili rovine rimaste, decidono di partire dalle tracce dell'antico recinto ellittico e di realizzare una passerella che ne ricalca il perimetro e che si articola come una vera e propria "esperienza percettiva". Attraverso il movimento nello spazio, risulta possibile solo "immaginare" l'antica e scomparsa configurazione del castello - a partire dalla sua assenza - e percepirne la temporalità. Allo stesso tempo, la passerella si dirama e si allarga in alcuni punti in modo tale da fornire una molteplicità di punti vista verso il paesaggio e verso la città di Guarda, configurandosi come una sorta di dispositivo ottico che restituisce la dinamicità del paesaggio. Nell'area di ingresso i due progettisti realizzano una torretta di avvistamento che costituisce un'ulteriore modalità di esperire il paesaggio e di moltiplicare lo spazio.

È dunque il solo movimento nello spazio aperto delle rovine a costituire in questo caso il tema architettonico principale, che si concretizza attraverso il percorso, consentendo al corpo in movimento di instaurare una relazione con il tempo, proprio tramite lo spazio. Si potrebbe dire che: "considerando il corpo in movimento, risulta più chiaro come esso abiti lo spazio (e del resto il tempo), poiché il movimento non si accontenta di subire lo spazio e il tempo, ma li assume attivamente, li riprende nel loro significato originario che, nella banalità delle situazioni

acquisite, scompare"<sup>125</sup>.

Alexandre Alves Costa, che ha presentato il progetto in occasione del convegno del 2001 svoltosi a Lisbona dal titolo "From Concept to Work", afferma come attraverso la realizzazione della passerella che consente la fruizione delle rovine del castello, definendone il perimetro, abbia in questo caso voluto dar vita ad "un luogo che non esisteva, ri-organizzando attraverso il movimento la percezione multipla e dinamica del paesaggio"<sup>126</sup>.

#### Successioni spaziali: fette di tempo

"Esistono sistemi spaziali che richiedono una partecipazione dell'osservatore, che non si spiegano completamente con un elaborato grafico e non si riescono a cogliere e comprendere con un solo sguardo [...] Questi implicano in effetti uno spostamento dell'osservatore perché possa scoprire ed apprezzare il valore sequenziale di *episodi spaziali*, che possono essere complessi nella loro costituzione o anche solo nella successione; vale a dire che ho bisogno di muovermi per cogliere tutte le articolazioni di uno spazio stratificato, complesso e multidirezionale"<sup>127</sup>.

In tal senso, una seconda modalità progettuale legata al movimento è quella che riguarda la definizione di associazioni spaziali tra gli elementi costruiti e quelli in rovina, generando degli *episodi spaziali*.

Il movimento non è affidato qui ad un percorso tracciato, quanto piuttosto ad un ritmo costruito e definito da una *sequenza di episodi*, un racconto che diviene un percorso vissuto, in cui sono chiari dei precisi anelli di relazione spaziale, segnati dalla presenza di diversi elementi che, pur se discretizzati, tentano di generare l'unitarietà dello spazio.

Per far questo, gli elementi inseriti sono caratterizzati da un'estrema riduzione linguistica e formale e il ruolo che assumono deriva essenzialmente dal modo in cui sono inseriti e dalle relazioni spaziali che sono in grado di generare. Attraverso tali elementi non vengono pertanto tracciati percorsi privilegiati per la fruizione dello spazio "tra" le rovine, ma piuttosto sono evidenziati una serie di suggerimenti per l'esplorazione dello spazio. La successione degli spazi si compone di una serie di *momenti architettonici* definiti da una volontà di funzione e azione temporale, così come di forma e percezione spaziale.

È come se in questo caso si prediligesse una ricomposizione spaziale della forma ritmica dei ruderi attraverso delle "fette di tempo".

Quello che conta qui sono le associazioni spaziali tra i diversi elementi da diverse angolazioni, come ad esempio avviene attraverso la tecnica conosciuta come *time slice* - che significa "fetta di tempo" - nella quale un grande numero di fotocamere è disposto attorno ad un oggetto e viene fatto scattare simultaneamente. Quando

124 Per un approfondimento si veda: S. O. Jorge, 2004. "O sítio como mediador de sentido. Castelo Velho de Freixo de Numão: um recinto monumental", in *Estudos em Homenagem a Luís António de Oliveira Ramos*, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Porto, pp. 583-611.

125 M. Merleau-Ponty, 1945. *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris, pp.154-156. [trad. it. di A. Bonomi, Bompiani, Milano 2003].

126 A. A. Costa, 2011. "O Espaço do Olhar". Intervento presentato al convegno *From Concept to Work*, promosso da Estratègia Urbana e tenutosi a Lisbona il 30 settembre 2011.

127 E. Lambertucci, 2013, *Esplorazioni spaziali*, op. cit., pp. 70-71.

Episodi spaziali.  
L. Domènech, *Restauro e la valorizzazione del Foro romano di Empuries*, Girona, Spagna, 2009



la sequenza di immagini è vista nella sua unitarietà come un filmato, lo spettatore vede come le “fette” bidimensionali formino una scena tridimensionale.

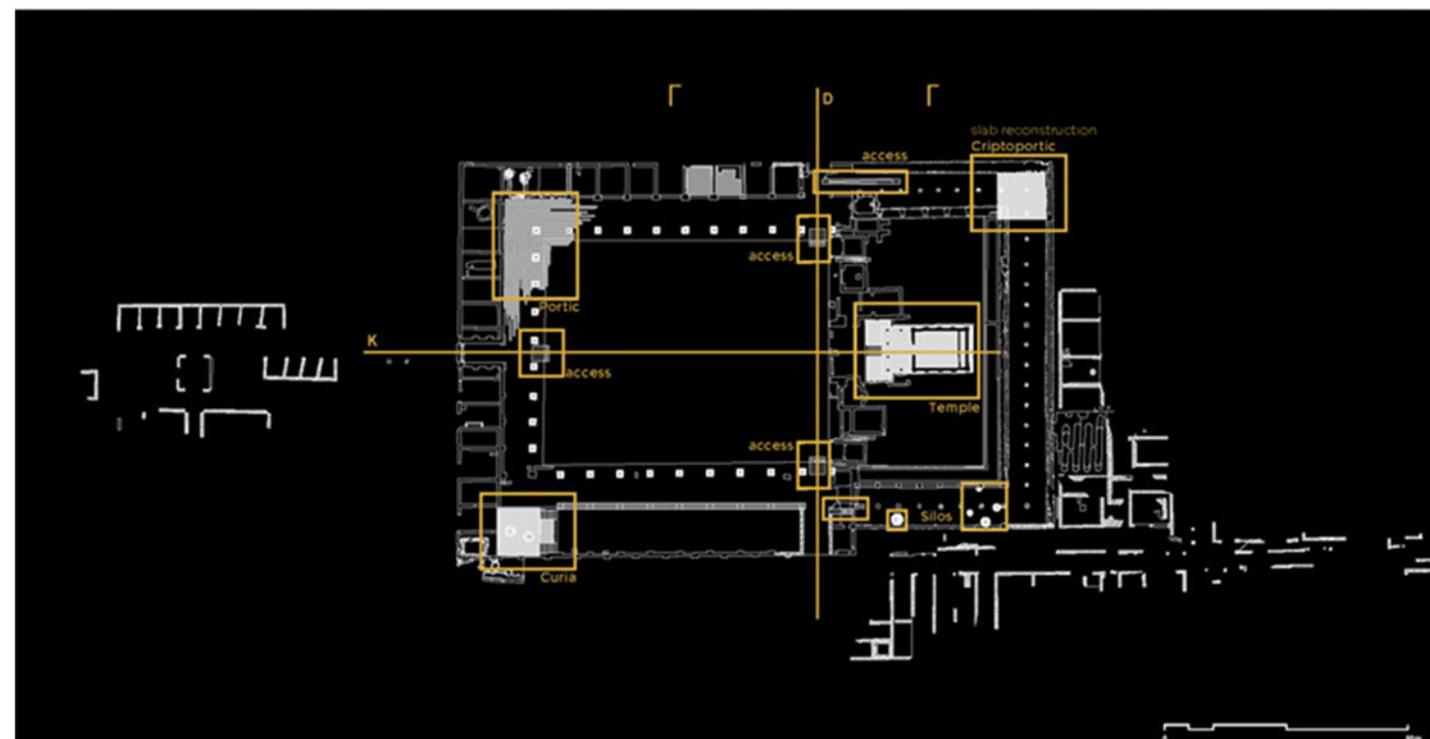
Quando, ad esempio, Lola Domènech nel 2009 realizza il *Restauro e la valorizzazione del Foro romano di Empuries* a Girona, in Spagna<sup>128</sup>, opera attraverso piccoli elementi, inseriti in precisi e specifici punti, volti a generare dei singoli episodi spaziali, che relazionati tra loro restituivano l’unitarietà e la tridimensionalità dello spazio. La città di Empúries in Spagna, costituisce l’unico sito archeologico spagnolo in cui convivono i resti di una città greca con quelli di una romana, e il foro oggetto dell’intervento di Lola Domènech è l’unico conservato nella sua interezza.

Prima dell’intervento, i visitatori non potevano distinguere chiaramente le diverse aree, spazi ed edifici che componevano il Forum. La piazza, l’ambulacro, le *tabernae*, il criptoportico, la basilica, la curia, l’area religiosa e il giardino erano spazi non facilmente identificabili, così come di difficile percezione risultavano le strade principali, il *cardo* e il *decumano*. Inoltre, lo spazio all’interno del Forum era inaccessibile a causa dei dislivelli prodotti in seguito ai precedenti scavi archeologici e all’erosione del suolo.

L’intervento è incentrata su due obiettivi principali: da un lato rendere comprensibile l’impianto architettonico del foro, dall’altro rendere percorribile ed esplorabile il sito nella sua interezza. Il progetto lavora con l’insieme dei materiali archeologici rinvenuti, attentamente esaminati, i quali vengono “associati spazialmente” attraverso i nuovi elementi architettonici. In corrispondenza dei due antichi tracciati, il *cardo maximus* (N\_S) e il *decumanus maximus* (E\_W), sono collocati i nuovi punti di accesso al sito, con l’intento di restituire l’originaria percezione spaziale di entrata nel foro.

Attraverso un lavoro di meticolosa lettura topografica del suolo, sono messe in evidenza le diverse quote che caratterizzavano il percorso perimetrale intorno alla piazza grazie al posizionamento di elementi di piccole dimensioni, quali passerelle, scale e rampe che ne connettono i dislivelli e al differente trattamento materico del suolo stesso a seconda della sua antica appartenenza ad un edificio o ad un altro. In tre particolari punti il progetto lavora a riproporre la presenza degli antichi edifici, per come essi si presentavano nell’epoca augustea: nel caso del cripto-portico, viene riproposto il suo ingombro volumetrico, attraverso la riconfigurazione della sua sagoma in sezione; nel caso del tempio principale, è stata riproposta l’originaria quota di calpestio del podio, attraverso un piano su cui sono evidenziate la posizione in pianta della cella e delle colonne, raggiungibile attraverso una scala centrale.

I visitatori sono ora in grado di comprendere chiaramente la relazione tra i diversi spazi che compongono il Foro, attraverso le associazioni spaziali generate a partire



128 Si veda: L. Domènech, P. Castanyer i Masoliver, M. Santos, J. Monturiol, J. Aquilué Abadías, “El proyecto de restauración, consolidación y adecuación museográfica del foro romano de Empúries”, in C. De Francia Gómez, R. Erice Lacabe (ed.), *De la excavación al público: procesos de decisión y creación de nuevos recursos*, III Congreso Internacional sobre Musealización de Yacimientos Arqueológicos Ayuntamiento de Zaragoza - IFC, Zaragoza 2005, pp. 89-96.

a destra:  
Rimodulazioni temporali.  
I. Carnicero e L. del Río, *Hangar 16*, Madrid,  
2008

dai nuovi elementi inseriti.

Un ulteriore esempio di associazione spaziale, in questo caso interna allo spazio del rudere, può essere individuato nel progetto per il *Pilgrim's museum* (2012), ad opera di Manuel Gallero Jorroto. Il progetto interviene sul rudere dell'ex Banca di Spagna a Santiago de Compostela che si trovava nella piazza di Platerias. La riconfigurazione del *Pilgrim's museum* di Jorroto conserva l'antica facciata in pietra e riorganizza completamente lo spazio vuoto che si era generato all'interno del complesso edilizio. La cosa che qui interessa principalmente consiste nel fatto che la nuova configurazione dell'edificio accolga al suo interno un percorso che costituisce la continuazione del percorso esterno del Camino de Santiago che, attraversando tutto l'edificio, culmina in un belvedere da cui contemplare la Cattedrale. La stessa frase con cui il progettista descrive il progetto "inteso come nuovo riferimento alla scena urbana"<sup>129</sup>, fa intendere il valore di episodio spaziale, in questo caso di episodio spaziale *urbano*, fornito all'antico rudere ora trasformato in museo.

#### Rimodulazioni temporali: *tempography*

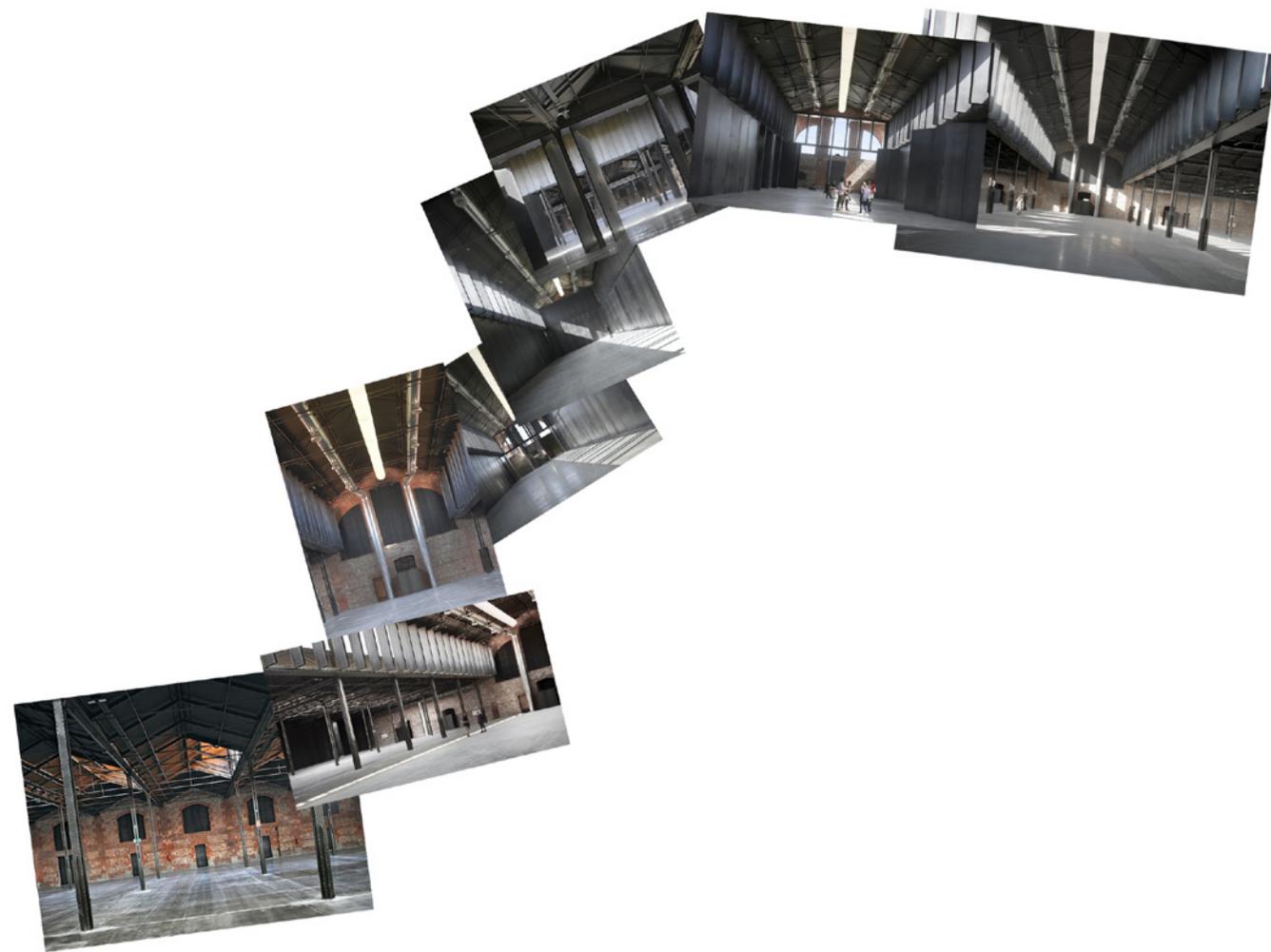
"Analogamente alla struttura di un discorso, la stringa degli elementi primari prende senso in funzione della relazione reciproca degli elementi, e cominciano a rivelarsi le figure retoriche; ma al tempo stesso si attiva un altro parametro, quello del tempo, ulteriore moltiplicatore dello spazio tridimensionale"<sup>130</sup>.

L'ultima modalità di *postproduzione spaziale* individuata si basa sul movimento legato alla temporalità e alle possibili rimodulazioni temporali dello spazio interno o esterno alla rovina, attraverso l'inserimento di elementi concepiti per cambiare nel tempo, restituendo diverse configurazioni spaziali della rovina stessa. In questo caso, lo spazio è costruito in modo da restituire uno specifico ritmo, un senso temporale.

La forma, in qualsiasi modo sia composta o rappresentata, induce una serie di movimenti e di conseguenti percezioni che danno vita ad uno specifico disegno dell'indefinito spazio-tempo.

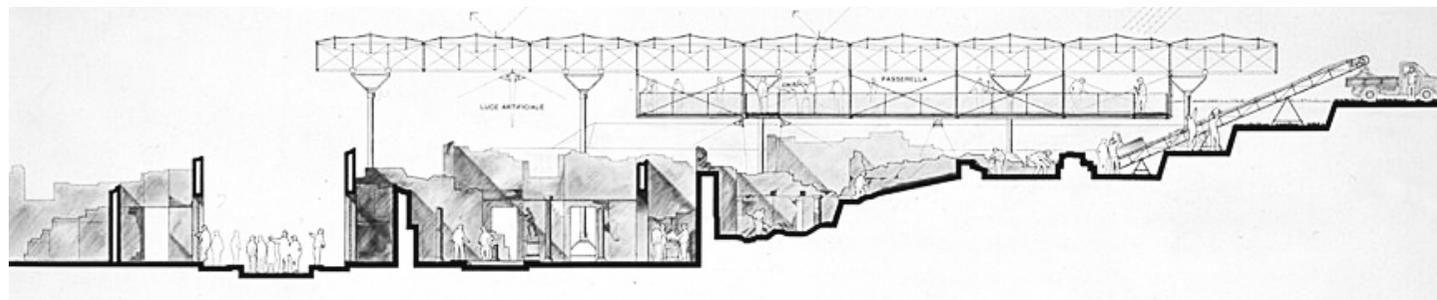
Le opere restano così sempre aperte, non finite, legate ad un ampliamento delle possibilità interpretative e percettive a partire dalla manipolazione di temporalità sospese e spazialità variabili. L'inserimento di elementi che cambiano configurazione consente, dunque, di differire il tempo e di agire sulla rovina mediante una strategia aperta, che rimarca la sua condizione di forma non finita in continuo movimento.

In questo senso, interessante è il concetto di *tempography*, coniato dall'architetto australiano Brant Matthew Tate, un concetto che legge le diverse temporalità, le tracce del tempo radunate nella spazialità degli edifici e le trasferisce progettualmente



129 cfr. M. G. Jorroto, 2016. "Museo das Peregrinações", in *Unfinished, Spanish Pavilion, 15th International Architecture Exhibition*, Catalogo del Padiglione della Spagna, Biennale Architettura 2016, Venezia, pp. 78-79.

130 E. Lambertucci, 2013, *Esplorazioni spaziali, op. cit.*, p. 71.



R. Piano, *progetto per Pompei 3*, 1988

in una continua manipolazione della successione temporale.

Un esempio, in questa direzione può essere fornito dal progetto del Rica Studio, composto dagli architetti spagnoli Iñáqui Carnicero e Lorena del Río, per l'*Hangar 16* (2008) situato nella città di Madrid, vincitore del primo premio del concorso internazionale indetto nel 2008. Si tratta di un *ex* rudere restaurato, caratterizzato da uno spazio vuoto interno adatto a contenere una varietà di attività culturali e creative. Come scrive lo stesso Carnicero: “abbiamo rispettato l'esiguo *budget* stabilito realizzando un intervento flessibile e adattabile a diverse situazioni, basato su una singola caratteristica materiale e strutturale. Al centro del *concept* per il vasto spazio c'è un sistema di porte in acciaio a doppia altezza, apribili in tutte le direzioni, che possono essere regolate facilmente per soddisfare le diverse esigenze dell'utente”<sup>131</sup>. Il sistema di porte racchiude uno spazio rettangolare centrale, consentendo a quest'area di essere separata dal resto della sala. Una prima possibilità è dunque quella di avere un vuoto neutro idoneo per installazioni e le proiezioni d'avanguardia.

Una volta aperto, il *set* di porte collega l'area centrale con il resto dello spazio, raggiungendo la massima flessibilità. Inoltre, quando tutte le finestre in acciaio sono chiuse, non si ha più alcuna percezione dell'ambiente esterno e l'interno è oscurato per concerti e spettacoli. Lo spazio è dunque adatto ad essere trasformabile nel tempo a seconda delle diverse situazioni e necessità.

Un altro discorso è invece quello della definizione di interventi che cambiano nel tempo in relazione alla condizione *in progress* del cantiere nel contesto in rovina. Un progetto che assimila e fa proprio il principio della rimodulazione temporale e dell'estensione graduale è, ad esempio, quello ipotizzato diversi anni fa da Renzo Piano per Pompei, in particolare il *Progetto 3*<sup>132</sup> (1988), che prevedeva l'allestimento, in fase di cantiere, di una copertura praticabile che accoglieva al suo interno i visi-

131 Si veda: I. Carnicero, 2016. “Architecture Non finito”, in *Unfinished, Spanish Pavilion, 15th International Architecture Exhibition*, Catalogo del Padiglione della Spagna, Biennale Architettura 2016, Venezia, pp. 16-31.

tatori e che cresceva estendendosi simultaneamente all'area di scavo.

Dal punto di vista tecnologico e realizzativo, viene prevista la predisposizione di telai modulari leggeri che consentono, allo stesso tempo, di proteggere i resti e di visitarli osservandoli dall'alto: così l'area di scavo si configura come una sorta di teatro in continuo movimento. Allo stesso modo, seguendo le regole che strutturano il cantiere archeologico, costituito da aree definite e sequenziali, quadrate o a settori regolari, che aumentano di numero via via che lo scavo prosegue, è prevista una nuova struttura che si espande prendendo, di volta in volta, forma a partire dalle tracce delle preesistenze.

In questa chiave, il progetto muta al mutare della ‘condizione iniziale’, ossia in base alle modificazioni che l'area subisce durante le indagini scientifiche a causa delle sue imprevedibilità e scoperte, rendendo dinamica l'immagine complessiva. Tale modalità consente di dar vita ad uno spazio flessibile, aperto ad indefinite possibilità conformative, che può ospitare installazioni temporanee in uno spazio totalmente variabile nel tempo. Inoltre, la configurazione di alcune parti del progetto del nuovo avviene secondo meccanismi di scomposizione legati alla lettura e all'interpretazione della conformazione originaria del contesto in cui si opera. Per dar luogo a queste scomposizioni, si fa affidamento a congegni costituiti da elementi giuntabili, snodabili, assemblabili, che permettono una modificazione dell'impianto iniziale del progetto che, da una conformazione chiusa e bloccata, diviene aperta e dinamica, da esperire attraverso il movimento.

132 Si veda: R. Piano, 1988. “Pompei, progetto per la città del tesoro”, in U. Eco, F. Zeri, R. Piano, A. Graziani, *Le isole del tesoro. Proposte per la riscoperta e la gestione delle risorse culturali*, Electa, Milano.

*Atene III.*  
*Uno scenario: dalla “rovina” alla “città rovina”*





A. Angelikadis, Athens, 2011

Nella città di Atene, come in una sezione archeologica, il passato e il presente sono compresenti. Quello di Atene, da questo punto di vista, costituisce un caso emblematico.

“I ripetuti scavi archeologici e gli studi urbani rendono comprensibile il carattere saliente di Atene antica, costituita da pezzi non raccordati, da monumenti, da fatti urbani autonomi impostati senza necessariamente integrarsi, forse con la preoccupazione di rispettare da un lato situazioni precedenti, dall’altro di adeguarsi alla natura del suolo e delle acque, collegando i punti nodali. Del resto il piano di città della *polis* greca non aveva origine dal quadrilatero militare, ma dalla confluenza delle strade provenienti dagli insediamenti circostanti; così che la stessa *agorà*, diversamente dal *forum*, era pensata come luogo di ritro-

vo, ma non di incontro di tutte le direzioni e di passaggio obbligato”<sup>1</sup>.

La città appare infatti oggi come un magma indistinto, in cui diversi materiali urbani in rovina formano una sorta di “grande architettura” stratificata e a tratti unitaria, che lo sguardo architettonico non può non tenere in considerazione nella sua complessità. È in questo senso che Atene può essere letta come una grande “città-rovina”, in cui le stesse rovine dell’antichità si confondono con frammenti di edifici recenti, con architetture incompiute del moderno, con segni ed elementi in continuo divenire. Una città-rovina cresciuta attorno al rudere per eccellenza dell’Acropoli e in cui le rovine si mostrano come una serie disseminata di sequenze narrative, frammenti urbani e non finiti in movimento.

### Atene come una città-rovina

Un unico elemento appare, all’interno di questa particolare e densa città, come invariato e sospeso nel tempo e nello spazio: l’Acropoli. Eppure le ben note trasformazioni, manomissioni e ricostruzioni fanno emergere e cogliere tutta la illusorietà di questa impressione. È come se l’Acropoli costituisse nella città di Atene “la parte per il tutto”.

Cesare Brandi, a proposito della metropoli ateniese, scriveva: “una cosa si sa e non s’è mai persa di vista, non s’è assentata un istante: l’Acropoli”<sup>2</sup>. L’Acropoli è a tutti gli effetti l’elemento visivo più forte, la si scorge molto spesso da diversi punti della città. De Lillo ne parla come di una “rocca tetra, un marmo abbronzato a cavallo della sua massa di scisto e calcare”<sup>3</sup>. La “grande” rovina è ciò che tiene insieme, nel limite del campo visivo, la nascita dell’Occidente, lo splendore del classicismo e, al tempo stesso, il crollo della propria mitologia che si riversa nella caoticità e nella improvvisazione proprie della città contemporanea.

Queste constatazioni rilevano come in realtà l’aspetto di Atene, la sua immagine, i suoi monumenti, i suoi culti, i suoi miti, la sua storia politica e le sue genealogie, d’epoca arcaica, classica e protoellenistica escano a sbalzo dalle pagine scritte e continuino, nonostante tutto, a caricare di senso i luoghi e i percorsi della città attuale<sup>4</sup>.

Sulle caratteristiche dell’Atene contem-

poranea si sofferma l’architetto ateniese Andreas Angelidakis. Egli la definisce come una *città spezzata*<sup>5</sup>, divisa tra un passato glorioso costituito da rigorose proporzioni e rigide regole e un’architettura selvaggia, aggiunta, incompiuta, interrotta, a-progettuale come si può facilmente notare passeggiando tra le strade affollate. Per descrivere questa condizione, Angelidakis riporta l’esempio di *Anafiotica*, che rappresenta un’area abitata posta ai piedi delle rovine dell’Acropoli, costruita durante il regno di Re Ottone I, nel 1815 circa, dagli abitanti dell’isola di Anafi.

Secondo l’architetto ateniese: “Anafiotica contiene il DNA della città di Atene e ben sintetizza la dualità della Grecia di oggi, divisa tra il folklore e l’ideale, l’architettura programmata e perfetta dei nostri antenati e le conseguenti costruzioni realizzate a caso. Questa stessa dualità, questa frattura, può essere riscontrata in tutte le città del paese spaccate dall’idealizzata, moderna e internazionale maniera ‘alla Le Corbusier’, dove regna la scatola di cemento che fa da base strutturale conseguentemente completata nel modo più casuale con costruzioni che appaiono sempre incomplete e spesso insignificanti. Anafiotica dall’atmosfera così rassicurante, rappresenta un momento di relax, una boccata di aria fresca, un rifugio dove si può avere sotto gli occhi l’idillio del

passato e al tempo stesso, poco lontano, uno scorcio sulla situazione attuale del paese”<sup>6</sup>.

Per l’architetto greco, la dualità tra antico e moderno è qui totalmente palese: “lo vedi lo senti, capisci che non c’è ricerca, non ci sono idee dietro alla costruzione, che non c’è progettualità ma solo approssimazione”. Questa è la condizione della Grecia contemporanea che condivide ben poco con le glorie di Fidia. Per Angelidakis non c’è visione ottimistica e in questo modo la città è diventata e continuerà a trasformarsi in una grande “rovina”.

“Atene contemporanea è una città che si è formata negli anni Cinquanta, quando i greci emigravano in massa nella capitale facendo impennare la richiesta di abitazioni e provocando un boom edilizio ulteriormente accelerato dal Modernismo e dal Piano Marshall. Dopo decenni di edilizia e di profitti folli, Atene si ritrovò a essere un rudere di città, sconvolta, brutta, caotica nonostante l’estrema vivacità. Il risultato furono centinaia, forse migliaia di strutture di calcestruzzo effetto domino, venute su di notte, che diventavano poi caratteristiche quanto le rovine classiche”<sup>7</sup>.

Che appartenga all’antichità o ai nostri tempi, il concetto di *rovina* è dunque fondamentale per Atene, città che si

A. Angelidakis, *Troll*, 2011

è costruita intorno all'Acropoli. Le costruzioni fuori norma e le "copie" moderniste, si sono sovrapposte ed affiancate alle antiche rovine producendo una città che spesso appare essa stessa un *rudere*, un indistinto ammasso di cemento, terrazzi e antenne televisive mescolati ad automobili e rifiuti. La massa informe che Atene è divenuta si estende come un'enorme *favela* fino alle pendici delle alture circostanti. A tal proposito, di grande suggestione è il cortometraggio realizzato da Angelidakis dal titolo *Troll*<sup>8</sup>, in cui le rovine di un edificio moderno abbandonato, chiamato *Chara*<sup>9</sup>, si trasformano, inglobando anche altre rovine di diverse tempi, in un mostro "stratificato" che incombe sulla città di



Atene. "In uno scenario di fantasia la casa-giardino di Chara potrebbe reagire al declino della città come un organismo vivente e pensante. Chara non è più la felice meta dei nuovi cittadini dell'Unione Europea che, a quanto pare, abbandonano la città per tornarsene in patria. L'edificio reagisce a questo abbandono trasformandosi in un particolare tipo di *rudere*, che trae linfa ed energia dalla sua natura domesticata e che prende linfa da tutte le altre rovine che incontra. Improvvisamente, diventa un edificio "vivente" che fugge dal contesto urbano, un edificio stufo di essere un edificio, una massa di cemento e di terreno che preferisce diventare una montagna"<sup>10</sup>.

### Sequenze narrative, frammenti urbani, dispositivi spaziali

A partire da queste constatazioni, appare evidente come nella lettura dei fenomeni urbani può rivelarsi utile l'esercizio di *resettare* lo sguardo, per imparare a vedere e riconoscere nei frammenti, nei residui, nelle rovine della città contemporanea gli elementi potenziali di un progetto incompleto che aspira a raggiungere<sup>11</sup>.

Come fa notare Manuel de Solà Morales in *A Matter of Things* "abbiamo bisogno di nuove prospettive per abituarci a questa molteplicità, di ampliare il nostro bagaglio tassonomico preordinato che ci impedisce di riconoscere 'nella loro materialità', 'nella loro inquietante presenza', le molte forme che l'architettura ha prodotto e produce; di accettare che il diverso, l'eterogeneo non sia a priori un disvalore"<sup>12</sup>. Leggere la città significa dunque in qualche maniera riconoscere la sequenza dei cicli di vita degli spazi urbani e il loro continuo divenire.

D'altra parte numerosi pensatori ed artisti hanno sempre agito su questa linea di principio: Baudelaire aveva esaltato la bellezza effimera della città, i futuristi la simultaneità, i situazionisti avevano concepito la città come sito del movimento dinamico e del disorientamento comportamentale. In tutte queste visioni è centrale l'idea di *tempo*: il tempo è la materia flessibile e soggettiva per eccellenza, una sovrascrittura immateriale alle strutture fisiche della

città, che ricevono da esso informazioni e cambiamenti.

Nei *collage* dei dadaisti e dei surrealisti, come negli assemblaggi contemporanei è l'adozione di un nuovo punto di vista l'operazione preliminare che permette di intuire le potenzialità intrinseche dei materiali e li libera dalle associazioni consuete che li vincolano a un utilizzo "normale".

A tal proposito, secondo le teorie di Bourriaud, espresse nel già citato testo *Postproduction* (2004), la città non è un *contenitore* di oggetti e funzioni nel quale ciascuna cosa trova il suo posto specifico, ma uno *spazio* le cui tradizionali giustapposizioni dualistiche, compresa talvolta anche quella di carattere morfologico di figura e sfondo, di oggetto e di suolo si fanno sfumate, *fuzzy*, e conseguentemente anche gli oggetti (e i progetti) perdono parte della loro chiusura, divengono aperti e rinviando sempre a qualcos'altro da vedere, altri significati, altri usi, in un meccanismo post-produttivo continuo<sup>13</sup>.

L'operazione prima da operare nelle città, secondo Bourriaud, è quella del *campionamento*, che il critico assimila all'operazione dello "scontornare", ovvero: sradicare, decontestualizzare parti per produrre nuovi usi e del *remaking*, che consiste nell'*editing* di narrative storiche e ideologiche, che creino scenari alternativi<sup>14</sup>. La conservazione della memoria storica della città infatti non è solo

un problema filologico, di salvaguardia monumentale e di "museificazione fetichistica". La città è la rappresentazione fisica della storia di una collettività, che si rivela come *montaggio* di elementi apparentemente eterogenei, ma in realtà accomunati dalla continua ricostruzione sulla permanenza delle tracce della città stessa.

A partire da tali considerazioni, leggere una città come una città in rovina, attraverso la chiave della postproduzione filmica, significa riconoscere in essa un susseguirsi di sequenze narrative, di frammenti urbani e di non finiti in movimento che, attraverso il progetto, sembra possibile decostruire e ricomporre, raccontare e manipolare, trasformare e risignificare in un continuo processo di appropriazione urbana.

### Postproduzioni nella città-rovina

In questa direzione, sembra interessante fare riferimento al lavoro di un gruppo di giovani architetti ateniesi di formazione olandese, i *Point Supreme*<sup>15</sup>, che negli ultimi anni ha condotto una serie di sperimentazioni progettuali per la città di Atene, a tratti utopico-immaginifiche, che sembrano rievocare i *collage* delle avanguardie radicali degli anni '60<sup>16</sup> e attraverso le quali ne hanno riconosciuto e messo in evidenza il carattere di "città-rovina", facendolo diventare il



punto di forza dei loro scenari futuri. I linguaggi creativi si sciolgono nell'Atene contemporanea, che naviga disordinata tra colate di cemento, traffico, parabole, "panni" al vento, negozi e vetrine incastrati l'uno con l'altro. Il *caos* naturale di questa città, disperatamente mediterranea, si placa nella moltitudine di colori e grafismi dei progetti di architettura dei *Point Supreme*: "i progettisti greci sono sempre più concentrati sulla propria cultura" - dice Konstantinos Pantazis di *Point Supreme* - "siamo più reattivi verso ciò che sta accadendo qui e meno influenzati dalla globalizzazione"<sup>17</sup>. Il gruppo ateniese, a partire da diverse di occasioni, quali concorsi, ricerche e mostre, ha proposto diverse possibilità progettuali per la risignificazione della città-rovina di Atene, che di seguito sono "raccontate" come vere e proprie storie, secondo il preciso sguardo assunto dalla presente ricerca, per mettere in evidenza tre principali scenari: racconti inediti; trasfigurazioni per Atene *unbuilt* e movimenti urbani.



#### Racconti inediti<sup>18</sup>

Atene ha perso la sua antica relazione con il verde, il mare e la natura in generale. La città è oggi identificata esclusivamente attraverso l'Acropoli, maestosamente "seduta" su di un pezzo di roccia al centro della città. Difatti, la metropoli ateniese è considerata dai turisti come un rapido *pit-stop*, durante il quale visitare l'Acropoli, da effettuare prima di partire per le isole. Ciò che spesso non si considera è il fatto che la città si trovi in una ampia valle caratterizzata da un sistema di montagne continuo lungo i tre bordi, mentre il quarto bordo è definito dalla presenza del mare.

Il primo scenario propone di evidenziare l'intero sistema di montagne, colline ed altri resti naturali non presi normalmente in considerazione che "fluttuano" nel tessuto urbano e intorno all'Acropoli, attraverso interventi programmatici volti ad arricchire la percezione e la raffigurazione della città, espandendo il suo raggio di influen-



za turistica e di esperienza al di là del centro e dei resti antichi troppo famosi, verso la periferia, in cui sono presenti nuove e flessibili "rovine del futuro".

Il verde penetra in tutta la città e ne cambia il volto, evidenziando una serie di *sequenze narrative* che forniscono racconti inediti della città. La proposta dell'inserimento delle aree verdi scomparse può far leva su di un'ulteriore grave disfunzione urbana: la perdita dell'antica connessione tra l'Acropoli e il mare. Una striscia del tessuto urbano è demolita e sostituita dalla natura, collegando in maniera diretta l'Acropoli con il mare.

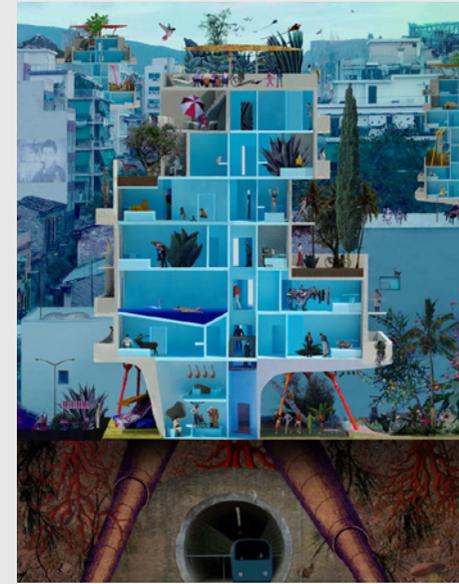
L'operazione in questi casi consiste dunque nel riutilizzare le tracce di antiche memorie ormai perdute o interrotte, che diviene la base attraverso la quale dar vita a nuovi racconti. Atene, precedentemente divisa tra la massa urbana di *routine* e le sue gloriose eccezioni turistiche è in questo caso invasa da una serie di eventi che narrano sia antichi che futuristici racconti di rovine



lungo le sue colline, trasformandosi, si potrebbe dire, da una *città-museo* in una sorta di *città-evento*.

#### Trasfigurazioni per Atene *unbuilt*

La città greca contemporanea, priva di qualsiasi volontà di pianificazione o visione complessiva, si espande attualmente in tutte le direzioni. Essa si materializza prevalentemente attraverso la ripetizione infinita di *polikatikias*, o meglio nella ripetizione di infinite "*maison domino*". La "forma" della città greca contemporanea non è teorizzata o visibile, ma occasionale e spontanea. Regolamenti di pianificazione urbana poco rigorosi e precisi, la prevalenza della classe media e l'urgente richiesta di profitto abbinata a investimenti su piccola

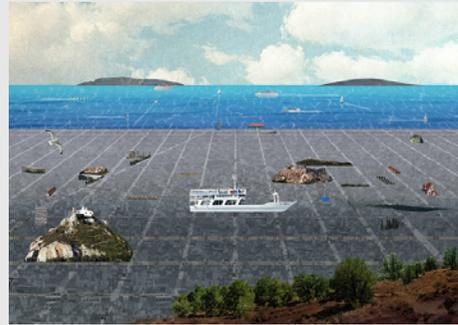


scala, hanno purtroppo determinato negli ultimi anni l'omogeneità di tale situazione in tutta la città e la "mancanza di eccezioni alla regola". Tuttavia, il modello generico della *polikatikia* si è dimostrato abbastanza flessibile ad adattarsi a tutte le possibili condizioni, accogliendo senza sforzo eccessivo numerose possibilità di trasformazione architettonica.

Il secondo scenario tenta di intervenire su questi *frammenti urbani*, di "legittimare il sottovalutato", la tipologia della *polikatikia*, con l'obiettivo di rivelare il suo potenziale nascosto, la sua capacità non riconosciuta di racchiudere ulteriori soluzioni per i problemi alla scala urbana. Emerge in un certo senso l'iconicità di questi elementi e ne sono



esplorati i limiti di trasformazione<sup>19</sup>. Attraverso modalità di *assemblage* e *collage* tra parti residue e nuovi elementi ed elementi del contesto urbano sembra possibile poter scomporre e ricomporre tali elementi, che divengono i "nodi" per nuove occasioni di trasformazione urbana. La principale operazione in questi casi consiste dunque nel "trasfigurare" questi frammenti "scartati" che, rilette come possibili spazi dell'immaginazione, come "immagini-collage", possono configurarsi come nuovi luoghi di appropriazione urbana, aperti alla città.



Point Supreme, Athens, 2011



### Movimenti urbani

Nel terzo scenario sono proposte alcune *esplorazioni spaziali urbane*, attraverso l'inserimento di dispositivi spaziali volti a determinare nuove relazioni e a consentire nuove ri-attivazioni all'interno della città.

Il movimento è in questo caso il protagonista che guida le proposte, le quali prevedono l'inserimento di una serie di mirati "episodi spaziali" nella città, che possano realizzare nuove connessioni e nuove opportunità di "condivisione" della vita cittadina e in cui le rovine divengono vero e propri elementi "catalizzatori".

Ed è in questo senso che può essere intesa la proposta per la piazza dell'*Antonis Tritsis*, posta su di un unico livello e leggermente ribassata verso il centro, che, opportunamente delimitata tra due arterie viarie e posta tra le due piazze più facilmente accessibili della città, da un lato, offre la possibilità di connettere diversi spazi urbani, dall'altro offre l'occasione ideale per l'introduzione della prima piscina urbana. Così come invece *Theatre Square* è dedicata all'inse-



ramento di elementi naturali: una stanza urbana attraversabile realizzata come un "giardino segreto" tra le rovine. Le alte palme definiscono un punto di riferimento alla scala della città, mentre a livello della strada il giardino si trasforma in un vero e proprio luogo dell'immaginario con piante e fiori locali che individuano spazi aperti e chiusi e giochi di luce e ombra. Le strade sono ripulite dagli ostacoli e occupate da campi da gioco<sup>20</sup>. Per *Sigrou*, ossia la strada principale che collega il centro di Atene con la costa, si propone una nuova identità che la "ripensa" in maniera determinante attraverso l'inserimento di attività pubbliche e una serie di diramazioni che indirizzano all'esplorazione della città e verso gli elementi attrattori.

In questo caso, dunque, l'inserimento di una serie di episodi spaziali determina la possibilità di esperire parti di città attraverso il movimento nello spazio urbano, in cui le rovine possano configurarsi come luoghi dell'*"esperienza"* del tempo della città per il fruitore in movimento.

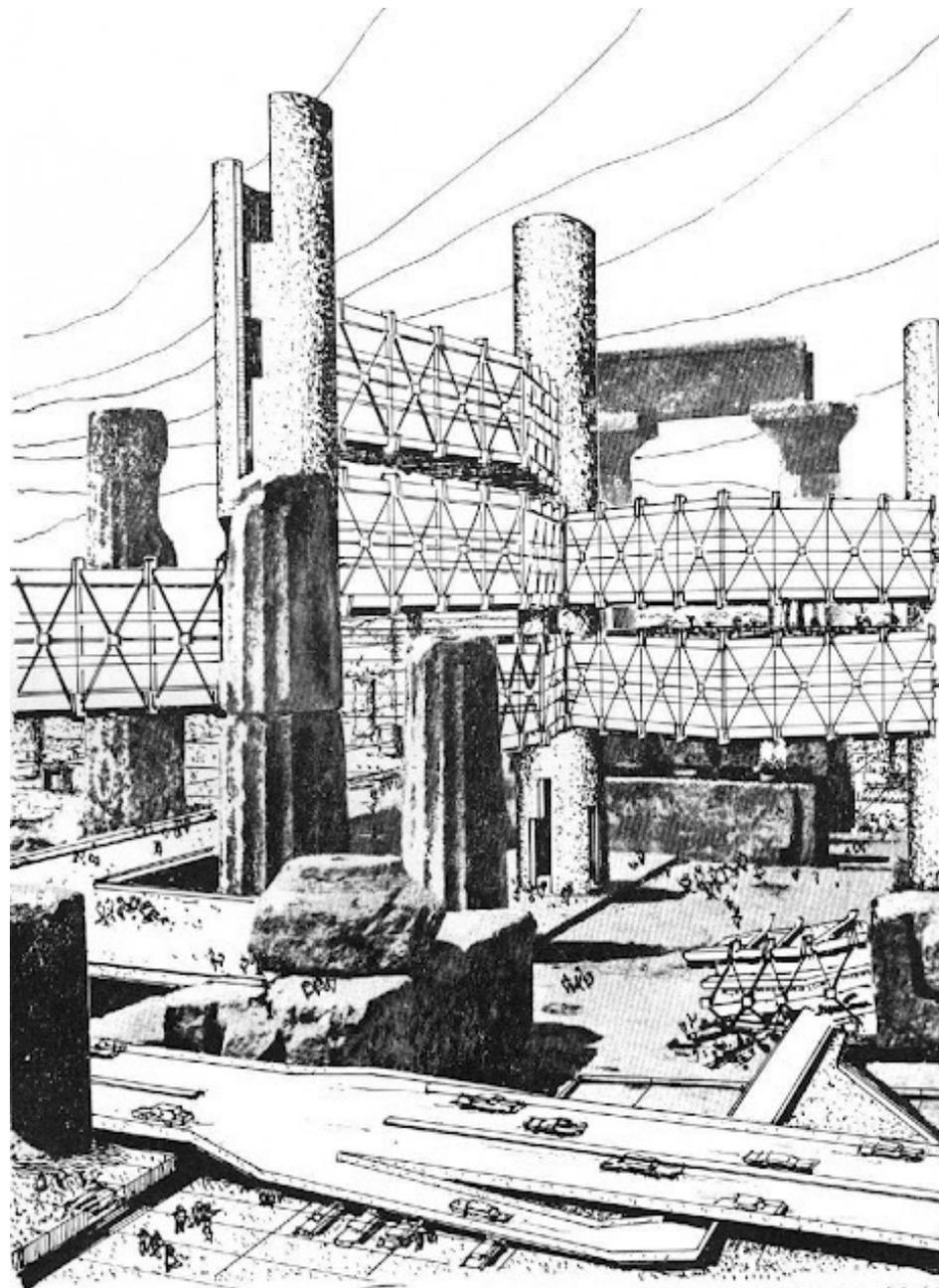
- 1 A. Torricelli, 2006. "Archeologia, città, museo. Atene come inizio", pp. 4-7, in L. Fierro (ed.), *Studi e progetti per Atene archeologica*, Araba Fenice, Boves, p. 6.
- 2 C. Brandi, 1990. *Viaggio nella Grecia antica*, Editori Riuniti, Roma, pp. 50-51.
- 3 D. De Lillo, 2004. *I nomi*, Einaudi, Milano.
- 4 cfr. L. Ferro, 2014. "Le parole i marmi", pp. 8-14, in L. Fierro (ed.), *Studi e progetti per Atene archeologica*, op. cit., p. 9.
- 5 M. C. Didero, 2011. "L'Atene spezzata di Andreas Angelidakis", in *Domus*, 13 giugno 2011.
- 6 A. Angelidakis, 2011, in *L'Atene spezzata di Andreas Angelidakis*, *ibidem*.
- 7 cfr. A. Angelidakis, 2011. "Manifesto del rudere contemporaneo", in *Domus*, 31 marzo 2011.
- 8 *Ibid*
- 9 Chara (termine che significa "gioia"). Così si chiama il più grande complesso residenziale del centro di Atene, costruito dagli architetti Spanos e Papaliopoulos nel 1960 a Patissia, la zona del boom edilizio. L'edificio è rappresentativo del momento in cui l'architettura modernista diviene uno strumento di benessere, fornendo a cittadini a basso reddito un'abitazione di alta qualità. Sotto questo aspetto, è differente da tutte le altre *polykatoikia* perché lo scopo della costruzione non era la realizzazione del profitto, ma il mantenimento della promessa originaria del Modernismo.
- 10 cfr. A. Angelidakis, 2011. "Manifesto del rudere contemporaneo", in *Domus*, 31 marzo 2011.
- 11 "Un completamento in un diverso tipo di linguaggio, perché liberare le cose dall'automatismo percettivo equivale a riformulare i rapporti tra gli elementi in gioco". In: A. Gallo, 2014. "L'arte da sola non consola. L'economia insieme con la poesia, sì", in S. Marini (ed.), *Esercizi di postproduzione*, Quaderni della ricerca, Università Iuav di Venezia, Dipartimento di Culture del Progetto, Aracne, Roma, pp. 42-65.
- 12 M. de Solà Morales, 2008. *A Matter of Things*, NAI Publishers, Rotterdam, p. 26.
- 13 cfr. N. Bourriaud, 2004. *Post-production. Come l'arte riprogramma il mondo*. Postmedia Books, Milano.
- 14 *Ibid*.
- 15 Un duo di architetti formatosi a Rotterdam e tornato a Atene, costituito da Konstantinos Pantazis e Marianna Rentzou.
- 16 Ci si riferisce ai gruppi quali ad esempio Archigram, Superstudio, Archizoom.
- 17 AA. VV., 2017. "In Conversation with 3 Rapidly Emerging Practices: L.E.F.T, Point Supreme, and

vPPR", in *AD*, 21 giugno 2017.

18 Progetto di ricerca esposto al London Festival of Architecture 2010.

19 Progetto di ricerca esposto al Museo Bizantino di Atene nel 2010.

20 Menzione d'onore nella competizione Theatre Square, con Beth Hughes, Giorgos Pantazis, Giorgos Livanos, Jean-Sébastien Lebreton, Argyro Vassalou, 2012.



A. Isozaki, *Future city (The incubation Process)*, 1962, Fotomontaggio.

## Conclusioni *Scenari aperti per la città in rovina*

*“Incubated cities are destined to self-destruct / Ruins are the style of our future cities / Future cities are themselves ruins / Our contemporary cities, for these reasons too”.*

(A. Isozaki, 1962)

Per questo studio, più che parlare di “conclusioni” - a dimostrazione del fatto che il tema trattato si configura come un discorso *aperto* e problematico - sembra utile provare a riavvolgere il filo che ha tenuto insieme le argomentazioni espresse nel *percorso* di ricerca, “annotando” quanto emerso rispetto alle questioni affrontate e, allo stesso tempo, tentare di delineare delle possibili prospettive di prosieguo della ricerca.

A partire dal riconoscimento delle rovine come luoghi *in divenire* nella città della postproduzione - *oggetto* attorno al quale è ruotato l'intero percorso di ricerca - la tesi ha identificato la *problematica* dell'“ereditare” le rovine per impedirne l'abbandono o la definitiva distruzione. Allo stesso tempo, la tesi ha approfondito il rapporto tra rovina e progetto di architettura attraverso lo specifico concetto/pratica della *postproduzione* di derivazione filmica. Le ragioni dello *sconfinamento* operato sono state motivate dalle relazioni individuate tra concetto di rovina e “cinema di rovine” mediante i temi della narrazione, dell'immaginario e del movimento, a partire dal fatto che la postproduzione si sia affermata, in diversi studi, come modalità di guardare la città e come espediente progettuale, definendo un interessante ambito di ricerca.

La trattazione ha dunque provato ad indagare una problematica di ampio respiro e di grande attualità nel dibattito contemporaneo europeo attraverso la specifica chiave interpretativa rintracciata nella postproduzione. Il tentativo sviluppato dall'intera indagine è consistito nell'avvalorare la possibilità di tenere insieme concetti e procedimenti molto diversi tra loro, ponendo l'accento su un campo di indagine poco esplorato, che ha consentito di esaminare il dibattito rapporto tra rovina e progetto da un punto di vista *altro*.

Si è tentato dunque di dimostrare come, attraverso lo sguardo proveniente da un'altra disciplina, risulti possibile esaminare il progetto di architettura da pro-

<sup>1</sup> “Le città sono destinate all'autodistruzione / Le rovine sono l'immagine delle nostre città future / Le città future sono esse stesse rovine / Così come le nostre città contemporanee”. A. Isozaki in: *Japan-ness in Architecture*. MIT Press, Cambridge 2006.

spettive diverse, che possano contribuire alla definizione di nuove chiavi interpretative e, soprattutto, di nuove modalità di trasformazione della rovina nella città. Si è trattato, da un lato, di reinterpretare e rielaborare argomenti “noti” attraverso nuove schematizzazioni concettuali tese a marcare gli intrecci, come emerge dal primo e dal secondo capitolo, dall’altro, di indagare i possibili risvolti operativi derivanti dall’intersezione tra rovina, progetto e postproduzione, come risulta dal terzo capitolo.

Lo sforzo principale è consistito nel tentativo critico di sistematizzare e intrecciare diversi contributi (disciplinari e no) e di “comporre” e sviluppare un ragionamento logico-induttivo rispetto ad una tematica variegata che non possiede una specifica bibliografia di riferimento.

Le note conclusive assumono dunque la forma di “appunti”: costellazioni, *détournement*, approdi, racconti paralleli e aperture, con l’intenzione di provare a riassumere e a fermare quanto è emerso dallo studio qui approfondito e ad aprirne possibili prosiegui.

### Costellazioni

Nel primo capitolo, si è provato a costruire una sorta di quadro di partenza attraverso l’indagine teorica su alcuni temi peculiari riguardanti le *interpretazioni* di rovina, che ha evidenziato come nel progetto di architettura legato alle rovine sia essenziale agire attraverso operazioni basate sulla conoscenza, sulla consapevolezza e sulla reinterpretazione delle potenzialità narrative, trasfigurative e di apertura all’imprevisto, tipiche di questi particolari oggetti. Si è dunque rilevato come le rovine parlino della necessità di ripensare gli spazi appartenuti ad altre epoche, eppure così attuali per le storie che raccontano, per gli immaginari che ispirano, per il “movimento” che determinano all’interno della città. Storie, immaginari e movimenti che si riversano nella contemporaneità offrendo nuovi spunti di riflessione critica.

Attraverso l’approfondimento dei temi della narrazione, dell’immaginazione e del movimento spazio-temporale si sono rintracciate alcune modalità di guardare le rovine rispettivamente come *mappe narrative*, che racchiudono scene *cronotopiche* e stratigrafie di memorie, ricordi ed amnesie; come *frammenti dell’immaginario* che consentono di dar vita a nuove trasfigurazioni immaginative; come *non finiti* in continuo movimento, che ri-orientano la dimensione spazio-temporale accumulando identità plurime nelle loro essenze spaziali. È emerso dunque come le “rovine” per definirsi tali debbano necessariamente essere *interpretate* e come in questa ottica possano indirizzare il progetto di architettura che agisce in maniera critica e selettiva.

### Détournement

Da tali presupposti, nel secondo capitolo si è sviluppata una “deviazione” in cui l’architettura in rovina, con le sue tracce narrative, i suoi frammenti immaginifici e i suoi movimenti temporali è stata guardata come se si trattasse di un film costituito da trame, singoli frame e sequenze spaziali e il film è stato equiparato ad un *montage* di rovine, scomposte e ricomposte nella fase della postproduzione filmica. A partire dalle consolidate reciproche influenze tra cinema e architettura e dal rapporto della condizione di rovina con i temi della narrazione, dell’immaginario e del movimento – caratteristici anche della costruzione cinematografica - attraverso lo sguardo filmico, è stato possibile indagare le potenzialità della rovina letta come trama filmico-narrativa, come *frame* dell’immaginario e come tempo decomposto in movimento. Allo stesso tempo, è stato possibile approfondire le modalità filmiche, attuate nella fase della postproduzione, che consentono di decostruire lo sguardo e il racconto, organizzando la trama narrativa; di assemblare i frammenti, relazionando tra loro le parti; di manipolare la dimensione spazio-temporale attraverso lo spazio “tra” le sequenze e le “immagini-movimento”.

Sono dunque state approfondite una serie di tecniche cinematografiche, divise nei tre raggruppamenti relativi ai dispositivi del racconto, dispositivi del *montage* e dispositivi del movimento, che hanno consentito di riflettere sulle modalità di *frammentazione dello sguardo* attraverso le azioni del *framing*, fermare, scomporre; di *variazione del racconto*, attraverso le azioni del reduplicare, adattare, invertire; di *assemblage tra i frame* attraverso le azioni del tagliare, accostare, sovrapporre; di *alterazione delle forme*, attraverso le azioni dell’incastare, *mixare*, ibridare; di *moltiplicazione dello spazio* attraverso le azioni del sovraesporre, attraversare, associare; di *differimento del tempo*, attraverso le azioni dello scartare, rimodulare, ribaltare.

Tali azioni sono state individuate e approfondite con l’obiettivo di identificare possibili modalità legate al progetto/postproduzione della rovina, dimostrando come “ricercare deviando” possa condurre a guardare cose note con occhi diversi.

### Approdi

Le riflessioni sulle rovine affrontate nel primo capitolo e lo sconfinamento filmico operato nel secondo hanno condotto a desumere le *intersezioni* tra progetto, rovina e postproduzione, trattate nel terzo capitolo, consentendo di definire possibili modalità di *postproduzione* della rovina, intese come modalità di azione sulla materia. La postproduzione è stata dunque presa in considerazione come una possibile strategia per il progetto delle rovine, che può declinarsi in diversi modi. Le modalità di postproduzione della rovina individuate, infatti, definiscono una postprodu-

zione di tipo “narrativo”, basata su azioni legate al racconto e alla variazione della trama narrativa della rovina; una postproduzione di tipo “associativo”, basata su azioni che riguardano l’assemblaggio associativo-immaginario tra le diverse parti frammentate; una postproduzione di tipo “spaziale”, basata su azioni legate al movimento e all’esplorazione nello spazio delle e “tra” le rovine. Tali modalità trasformatrice sono state declinate a loro volta in diverse azioni e tecniche progettuali, desunte dal parallelo filmico, descritte facendo riferimento ad alcuni specifici riferimenti di progetto.

A differenza degli anni Settanta e Ottanta, dove spesso questa dimensione era stata affrontata sul duplice binario dell’ironia e della nostalgia, i progetti presi in considerazione in questo studio hanno evidenziato come la storia sia un continuo processo di revisione, di recupero di principi spaziali e culturali profondi e di innesto di nuove possibilità immaginative.

Il progetto delle rovine può dunque essere attuato come variazione della trama narrativa attraverso racconti frammentati, adattamenti narrativi e reduplicazioni, che danno luogo a storie nelle storie; come *assemblage* tra le parti attraverso accumulazioni, transizioni, alterazioni immaginative; come esplorazione spaziale attraverso esposizioni multiple, episodi spaziali, rimodulazioni/ribaltamenti temporali.

In questa ottica, la postproduzione può configurarsi come una modalità di appropriazione contemporanea che ha la principale funzione di raccontare/*curating* i contenuti narrativi, di ricomporre/*assembling* le parti frammentate e di manipolare/*manipulating* la dimensione spazio-temporale, operando un *editing* delle rovine e inserendo gli elementi che le compongono in scenari alternativi. Raccontando, ricomponendo e manipolando le forme frantumate, emergono nuovi singolari spazi dei quali la rovina è la messinscena e il “progetto” la sua postproduzione.

### Racconti paralleli

A sostanziare ulteriormente le argomentazioni espresse nei tre capitoli, un importante ruolo hanno svolto i “racconti paralleli” riguardanti il caso-studio della città di Atene. Il raffronto con la realtà concreta della città greca, ha consentito di arricchire i ragionamenti espressi calandoli in un contesto specifico. Tali racconti, inseriti ciascuno alla fine di ogni capitolo, sono stati concepiti come “intermezzi” che hanno aiutato ad operare alcuni passaggi nei ragionamenti condotti. Nel primo racconto *Atene I* è emerso come, attraverso le interpretazioni dell’ “Acropoli come uno dei film più antichi”, i temi della narrazione, dell’immaginario e del movimento possano condensarsi e riunirsi nella visione della “rovina intesa come un film”, introducendo in tal modo lo sconfinamento filmico del secondo capito-

lo. Nel secondo racconto *Atene II*, tre diverse esperienze che si sono svolte ad Atene sono state ri-osservate e narrate attraverso le modalità e le tecniche filmiche emerse nel secondo capitolo, introducendo il passaggio dallo sconfinamento filmico alle operazioni progettuali. Nel terzo racconto *Atene III*, si è desunto come si possa parlare, nel caso ateniese, di una città-rovina cresciuta attorno al rudere per eccellenza dell’Acropoli, e sono stati approfonditi, attraverso alcune esperienze, degli scenari individuati come possibili modalità di postproduzione della città in rovina, quali: racconti inediti, trasfigurazioni per Atene *unbuilt* e movimenti urbani.

### Aperture

A partire da quest’ultima constatazione che, attraverso un ampliamento di “scala”, considera la possibilità di leggere la città come una immensa rovina *in divenire*, una città in cui “rovine su rovine”<sup>2</sup> si accumulano su se stesse mostrandosi come continue sequenze narrative, frammenti urbani e non finiti in movimento, è possibile rilevare un aspetto che la tesi ha solo accennato, ma che potrebbe costituire una interessante prospettiva di ricerca.

Come mostrava la significativa ed emblematica immagine *collage* di Arata Isozaki del 1962, la “rovina” costituisce il nostro destino e la futura città si costruirà nelle-sulle-dalle rovine, come se si trattasse di un innesto in un corpo vivo.

“La città è il luogo privilegiato della Storia, il luogo in cui la sedimentazione dei modi di abitarla ha prodotto continue modificazioni spaziali. Di conseguenza, leggere la città significa in qualche maniera riconoscere la sequenza dei cicli di vita degli spazi urbani e le loro trasformazioni nel tempo”<sup>3</sup>.

Come si è detto riguardo al caso di Atene, la città contemporanea, specie quella europea, è spesso una città in rovina in cui occorre immaginare nuove possibilità. La città può essere dunque considerata come una grande macchina in rovina che viene di continuo *postprodotta*. La “postproduzione” a questo punto potrebbe essere intesa come possibile strumento per indagare “nuove” direzioni culturali capaci di orientare le scelte progettuali nella *città in rovina*.

Il ragionamento condotto nella tesi potrebbe dunque proseguire ulteriormente, reinserendosi nel discorso riguardante la “città della postproduzione”, di cui si è parlato inizialmente, e definendo la possibilità di prefigurare alcuni scenari per la città in rovina.

Come è emerso nel caso di Atene, attraverso gli scenari individuati, il discorso ampliato alla città potrebbe riguardare intere aree o più aree puntuali in cui sviluppare modalità progettuali e orientamenti culturali legati alle possibili variazioni narrative, trasfigurazioni immaginative ed esplorazioni spaziali urbane, riallacian-

2 cfr. W. Benjamin, 1999. *Il dramma barocco tedesco*, Einaudi, Torino. [ed. originale: *Ursprung des deutschen Trauerspiels*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 1963].

3 S. Marini (ed.), 2014. *Esercizi di postproduzione*, op. cit., p. 9.

dosi, dunque, ai tre temi della narrazione, dell'immaginario e del movimento, ossia a quel filo conduttore che ha "costruito" il rapporto tra rovina, progetto e postproduzione.

La ricerca dunque "chiude con un'apertura" su questi possibili scenari, che a partire dai presupposti indagati, possono offrire un panorama di sguardi possibili e di direzioni culturali rispetto alle quali il progetto può orientarsi nella città in rovina, indicando gli elementi notevoli da recuperare e potenziare e quelli da trasformare. Emerge in tal modo una strategia selettiva e mirata, sperimentale, aperta e continua.

Questa possibilità dimostra come il *percorso di ricerca*, incentrato sul tema delle rovine e del progetto riletto attraverso la postproduzione, si ponga esso stesso come un percorso *in divenire*, come un discorso sul quale si è solo posto l'accento e che pertanto potrebbe essere ulteriormente articolato in molteplici aspetti e sviluppi di ricerca.

## Bibliografia

### Introduzione *Rovine nella città della postproduzione*

AUGÈ, M. 2004. *Rovine e Macerie. Il senso del tempo*, Bollati Boringhieri, Torino. [ed. originale: Augè, M. 2003. *Le temps en ruines*, Éditions Galilée, coll. “Lignes fictives”, Paris].

BENINCASA, F. 2015. “Cinema e rovine, rovine di cinema”, pp. 46-51, in M. Barbanera, A. Capodiferro (ed.), *La forza delle rovine*, Mondadori Electa, Milano.

BENJAMIN, W. 1971. *Il dramma barocco tedesco*, Einaudi, Torino. [ed. originale: Benjamin, W. 1963. *Ursprung des deutschen Trauerspiels*, Frankfurt am Mian, Suhrkamp Verlag].

BOURRIAUD, N. 2004. *Post-production. Come l'arte riprogramma il mondo*. Postmedia Books, Milano. [ed. originale: Bourriaud, N. 2002. *Post Production. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Presses Du Reel, Paris].

CAPUANO, A. (ed.), 2014. *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, Quodlibet, Macerata.

CAPUANO, A., Toppetti, F. 2017. *Roma e l'Appia. Rovine, utopia, progetto*, Quodlibet, Macerata.

CARNICERO, I. 2016. “Architecture Non finito”, pp. 16-31, in *Unfinished, Spanish Pavilion, 15th International Architecture Exhibition*, Catalogo del Padiglione della Spagna, Biennale Architettura 2016, Venezia.

CARPENZANO, O. 2013. “La post-produzione in architettura”, pp. 35-40, in S. Marini, V. Santangelo (ed.), *Recycland*, Aracne, Roma.

CORBOZ, A. 1985. “Il territorio come palinsesto”, in *Casabella*, n. 516, pp. 22-27.

DIDI-HUBERMAN, G. 2001. “Montage des ruines. Conversation avec Georges Didi-Huberman”, in *Simulacres*, «Ruines 1», n° 5, settembre-dicembre 2001, pp. 8-17.

FERLENGA, A. 2013. “Imparare dalle rovine”, in *Engramma. La tradizione classica nella memoria occidentale*, n. 110, ottobre 2013.

KOOLHAAS, R. 2012. “Cronocao”, testo integrale tradotto e riportato in *Dromos – Libro Periodico di Architettura*, n. 2, Il Melangolo.

MARINI, S. (ed.), 2014. *Esercizi di postproduzione*, Università IUAV di Venezia, Dipartimento di Culture del Progetto. Quaderni della Ricerca, Aracne, Roma.

MARINI, S., DE MATTEIS, F. (ed.), 2014. *La città della post-produzione*. Edizioni Nuova Cultura, Roma.

MARINI, S., Corbellini, G. (ed.), 2016. *Recycled Theory: Dizionario illustrato*, Quodlibet, Macerata.

MONEO, R. 2007. *Costruire nel costruito*, Allemandi, Torino, (ed. M. Bonino).

OTERI, A. M. 2009. *Rovine. Visioni, teorie, restauri del rudere in architettura*. Roma, Argos.

PETRUCCI, E., ROMAGNI, L. 2018. *Alterazioni. Osservazioni sul conflitto tra antico e nuovo*, Quodlibet SAAD, Ascoli Piceno.

ROCCA, A. 2017. *Lo spazio smontabile*, LetteraVentidue, Siracusa.

SCHULZ, C. N. 1979. *Genius loci. Paesaggio ambiente architettura*, Documenti di architettura, Electa, Milano.

SOLNIT, R. 2000. *Storia del Camminare*, Bruno Mondadori, Milano. [ed. originale: Solnit, R. 2000. *Wastderlust, A history of Walking*, Viking, New York].

SETTIS, S. 2010. *Rovine. I simboli della nostra civiltà che rischiano di diventare macerie*, la Repubblica, 11 novembre 2010.

TORTORA, G. (ed.), 2006. *Semantica delle rovine*. Manifestolibri, Roma.

UGOLINI, A. (ed.), 2010. *Ricomporre la rovina*, Alinea, Firenze.

VENEZIA, F. 2011. *Che cosa è l'architettura. Lezioni, conferenze, un intervento*, Mondadori Electa, Milano.

### CAPITOLO PRIMO: “Rovine”

ANDREW, P. 2006. “The Aesthetics of Ruins”, *The Authors. Journal Compilation*, n. 13, vol. 2, pp. 47-49.

AUGÈ, M. 2004. *Rovine e Macerie. Il senso del tempo*, Bollati Boringhieri, Torino. [ed. originale: Augè, M. 2003. *Le temps en ruines*, Éditions Galilée, coll. “Lignes fictives”, Paris].

- AUGÈ, M., MENEGUZZO, M., 2013. *Non-finito, infinito. Paolo delle Monache Benoit Felici*, Electa, Roma.
- BARBANERA, M., CAPODIFERRO, A. (ed.) 2015. *La forza delle rovine. Catalogo della mostra*, Mondadori Electa, Milano.
- BARBANERA, M. (ed.), 2009. *Relitti riletti. Metamorfosi delle rovine e identità culturale*, Bollati Boringhieri, Torino.
- BASSO PERESSUT, L., BOSONI G., SALVADEO P. 2014. *Mettere in scena. Mettere in mostra*, Lettera-Ventidue, Siracusa.
- BENJAMIN, W. 1971. *Il dramma barocco tedesco*, Einaudi, Torino. [ed. originale: Benjamin, W. 1963. *Ursprung des deutschen Trauerspiels*, Frankfurt am Mian, Suhrkamp Verlag].
- BIGIOTTI, S., CORVINO, E. (ed.), 2015. *La modernità delle rovine. Temi e figure dell'architettura contemporanea*, Prospettive Edizioni, Roma.
- BOCCHI, R. 2016. “Un progetto per le “rovine al contrario” della coda della cometa”, in D. Nencini e A. Capanna, *Progetti di riciclo. Cinque aree strategiche nella coda della cometa di Roma*, Aracne editrice, Ariccia.
- BROGGINI, O. 2009. *Le rovine del Novecento. Rifiuti, rottami, ruderi e altre eredità*, Diabasis, Reggio Emilia.
- CAPUANO, A. (ed.), 2014. *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, Quodlibet, Macerata.
- CAPUANO, A. Toppetti, F. 2017. *Roma e l'Appia. Rovine, utopia, progetto*, Quodlibet, Macerata.
- CARNICERO, I. 2016. “Architecture Non finito”, pp. 16-31, in *Unfinished, Spanish Pavilion, 15th International Architecture Exhibition*, Catalogo del Padiglione della Spagna, Biennale Architettura 2016, Venezia.
- CASANOVA, G. 2013. “I ruderi e le rovine: l'archeologia nel cinema italiano”, pp. 54-6, in Vincenzo Trione (ed.), *Post-Classici*. Mondadori Electa, Milano.
- DE SOLÀ MORALES, I. 1985. “Dall'analogia al contrasto. Trasformazioni nella concezione dell'intervento architettonico”, pp. 37-45, in *Interpretazione del passato*, Lotus n. 46, Electa, Milano.
- DE MARTINO, G. 2017. *Rovine e ruderi. Conservazione e progetto*, Gangemi, Roma.
- EISENMAN, P. 2005. *Contropiede*, Skira, Milano.
- FABBRIZZI, F. 2015. *Con le rovine*, Edifir, Firenze.

- FERLENGA, A. 2013. “Imparare dalle rovine”, in *Engramma. La tradizione classica nella memoria occidentale*, n. 110, ottobre 2013.
- FERLENGA, A. 2010. “Il dialogo interrotto delle rovine di ogni tempo”, p. 2, in *Archeologia e Contemporaneo*, IUAV Giornale dell'Università, 81, settembre 2010.
- FERLENGA, A. 2014. “Segni”, pp. 290-301, in A. Capuano (ed.), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, Quodlibet studio, Macerata.
- FIDONE, E. 2010. “Frammenti. Il progetto e la potenza innovatrice delle rovine”, pp. 29-34, in A. Ugolini (ed.), *Ricomporre la rovina*, Alinea, Firenze.
- FIORANI, D. 2009. “Architettura, rovina, restauro”, pp. 339-356, in M. Barbanera (ed.), *Relitti riletti. Metamorfosi delle rovine e identità culturale*, Bollati Boringhieri, Torino.
- FROIO, G. 2014. “Visioni e eterotopie: l'iconografia della rovina nella definizione di scenari urbani contemporanei”, in *Town files-uTopie/eTeroTopie*, 13 aprile 2014.
- GORGERI, F. 2015. *Frammenti in architettura. Durata e mutamento*, Edifir, Firenze.
- GRASSI, G. 2000. “Un parere sul restauro”, pp. 295-296, in G. Grassi, *Scritti scelti 1965-1999*, Franco Angeli, Milano.
- LINAZASORO, J.I. 2010, “Rovine”, pp. 17-19, in *Ricomporre la rovina*, A. Ugolini (ed.), Alinea, Firenze.
- MARINI, S. 2010. *Nuove terre. Architetture e paesaggi dello scarto*, Quodlibet, Macerata.
- MARINI, S., CORBELLINI, G. (ed.), 2016. *Recycled Theory: Dizionario illustrato*, Quodlibet, Macerata.
- MARZO, M. 2012. “Schizzi e Rovine. Relazioni tra cose nascenti e cose in via di estinzione nella didattica di Francesco Venezia”, in *Engramma. La tradizione classica nella memoria occidentale*, n. 96, gennaio/febbraio 2012.
- MATTEINI, T. 2009. *Paesaggi del tempo. Documenti archeologici e rovine artificiali nel disegno di giardini e paesaggi*, Alinea, Firenze.
- MENZIETTI, G. 2016. *Resti*, in S. Marini, G. Corbellini (ed.), *Recycled Theory: Dizionario illustrato*, Quodlibet, Macerata.
- MIANO, P. (ed.), 2017. *Heritage, temporality and materiality. Perspectives Exchange between Italy and Philippines*, Clean, Napoli.
- MIANO, P., IZZO, F., PAGANO L. (ed.), 2016. *I Campi Flegrei. L'architettura per i paesaggi archeologici*, Quodlibet, Macerata.

MIANO, P. 2014. “Indagine archeologica e programma architettonico”, pp. 252-261, in A. Capuano (ed.), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, Quodlibet studio, Macerata.

MONEO, R. 1999. *La solitudine degli edifici e altri scritti [vol.I]. Questioni intorno all'architettura [1976-1988]*, Umberto Allemandi & C., Torino.

NORCIA, A. 2015. “La rovina come nuovo paradigma del XX e del XXI secolo: per una riflessione sull'umanità”, pp. 34-45, in M. Barbanera, A. Capodiferro (ed.), *La forza delle rovine. Catalogo della mostra*, Mondadori Electa, Milano.

OTERI, A. M. 2009. *Rovine. Visioni, teorie, restauri del rudere in architettura*. Roma, Argos.

PALLASMAA, J. 2012. *Frammenti. Collage e discontinuità nell'immaginario architettonico*, M. Zambelli (ed.), Giavedoni, Pordenone.

PURINI, F. 2000. *Comporre l'architettura*, Editori Laterza, Bari.

PURINI, F. 2006. “Il frammento come realtà operante”, in *Il frammento*, Firenze Architettura, n.1.

PURINI, F. 2015. “Il nuovo e tre forme dell'antico”, pp. 76-81, in S. Bigiotti, E. Corvino (ed.), *La modernità delle rovine. Temi e figure dell'architettura contemporanea*, Prospettive Edizioni, Roma.

ROSSI, A. 1999. “Architettura, architettura analitica, città analoga (1972)”, 5 novembre 1972-31 dicembre 1972, in F. Dal Co (ed.), A. Rossi, *I Quaderni Azzurri: 1986-1992*, Electa, Milano.

ROSSI, A. 1987. “Frammenti”, in A. Ferlenga (ed.), *Architetture 1959 1987*, Electa, Milano.

SENNET, R. 2013. *Incompleta, flessibile, senza confini. La città ideale è un romanzo aperto*, in Atti Convegno internazionale in onore di Guido Martinotti, Corriere della Sera, 13 aprile 2013.

SETTIS, S. 2004. “Eternità delle rovine”, in *Futuro del classico*, Einaudi, Milano.

SETTIS, S. 2010. *Rovine. I simboli della nostra civiltà che rischiano di diventare macerie*, la Repubblica, 11 novembre 2010.

SIMMEL, G. 1981. “La rovina”, in G. Carchia (ed.) *Rivista di Estetica*, 8, pp. 121-127. [ed. originale: G. Simmel, 1911. “Die Ruine”, in *Philosophische Kultur. Gesammelte Essays*, Klinkhardt, Leipzig (1919 II, pp. 125-133)].

SPERONI, F. 2002. *La rovina in scena, per un'estetica della comunicazione*. Maltemi editore, Roma.

SMITHSON, R. 2006. *Un recorrido por los monumentos de Passaic, Nueva Jersey*, Barcelona, Gustavo

Gili.

TAFURI, M. 1980. *La sfera e il labirinto. Avanguardie e architettura da Piranesi agli anni '70*, Einaudi, Torino.

TORTORA, G. (ed.), 2006. *Semantica delle rovine*. Manifestolibri, Roma.

UGO, V. 2007. *Architettura e temporalità*, Edizioni Unicopli, Milano.

UGOLINI, A. (ed.), 2010. *Ricomporre la rovina*, Alinea, Firenze.

VENEZIA, F. 2011. *Rovine e non finito*, pp. 88-97, in F. Venezia, *Che cosa è l'architettura. Lezioni, conferenze, un intervento*, Electa, Milano.

VENEZIA, F. 2011. *La separazione fatale*, pp. 12-25, in F. Venezia, *Che cosa è l'architettura. Lezioni, conferenze, un intervento*, Mondadori Electa, Milano.

VIDLER, A. 2006. *Il perturbante dell'architettura. Saggi sul disagio nell'età contemporanea*, Einaudi, Torino.

WOODWARD, C. 2008. *Tra le rovine. Un viaggio attraverso la storia, l'arte e la letteratura*, Ugo Guanda Editore, Parma. [ed. originale: C. Woodward, 2001, *In Ruins*, Vintage, London].

### **Riviste:**

*Above ruins*, Lotus, n. 144, Editoriale Lotus, Milano 2010.

*Archeologie e paesaggi del quotidiano*, Rivista di AIAPP, Architettura del paesaggio, n. 29, semestrale n. 2, Paysage Editore, Milano 2013.

*Distuggere*, Psiche. Rivista di cultura psicoanalitica, n. 1, gennaio-giugno, Il Mulino, Bologna 2016.

*Il frammento*, Firenze Architettura, anno X, n.1, Dipartimento di progettazione dell'architettura, Firenze 2006.

*L'architettura allo stato di rudere*, Confronti, Quaderni di restauro architettonico, anno I, n. 0, Arte'm, Napoli 2012.

## CAPITOLO SECONDO: “Cinema di rovine”

BALDACCI, C., BERTOZZI, M. (ed.), 2018. *Montages. Assembling as a form and symptom in contemporary arts*, Università Iuav di Venezia - Dipartimento di Culture del Progetto, Mimesis International, Venezia.

BENINCASA, F. 2015. “Cinema e rovine, rovine di cinema”, pp. 46-51, in M. Barbanera, A. Capodiferro (ed.), *La forza delle rovine*, Mondadori Electa, Milano.

BENINCASA, F. 2013. “The explosion of Rome in the fragments of a postmodern iconography”, in D. Holdaway, F. Trentin (ed.), *Rome, Postmodern Narratives of a Cityscape*, Pickering & Chatto, Londra.

BENJAMIN, W. 2011. *L'opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*. Trad. E. Filippini, Torino. [ed. originale: Benjamin, W. 1936. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, “Zeitschrift für Sozialforschung”].

BERTOZZI, M. 2012, *Recycled cinema. Immagini perdute, visioni ritrovate*, Marsilio, Venezia.

BOCCHI, R. 2009. *Progettare lo spazio e il movimento. Scritti scelti di arte, architettura e paesaggio*, Gangemi editore, Roma.

BOURRIAUD, N. 2004. *Post-production. Come l'arte riprogramma il mondo*. Postmedia Books, Milano. [ed. originale: Bourriaud, N. 2002, *Post Production. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Presses Du Reel, Paris].

BRUNO, G. 2006. *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano. [ed. orig. inglese: *Atlas of Emotion. Journey in Art, Architecture and Film*, Verso, New York 2002].

BRUNO, G. 1995. *Rovine con vista. Il cinema perduto di Elvira Notari*, La Tartaruga, Milano.

BURSI, G., VENTURINI, S. 2011. *Quel che brucia (non) ritorna. Lost and Found Films*, Udine, Campanotto.

CASSANI, D. 2013. *Manuale del montaggio. Tecnica dell'editing nella comunicazione cinematografica e audiovisiva*, Utet, Novara.

CHOISY, A. 1899. *Historie de l'Architecture*, Bibliothèque de l'Image, Paris.

COSTANZO, M. (ed.), 2002. *Bernard Tschumi. L'architettura della disgiunzione*, Testo e immagine, Bologna.

DELEUZE, G. 2017. *Che cos'è un dispositivo?*, Cronopio, Napoli. [ed. originale: Deleuze, G. 1989. *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Éditions du Seuil, Paris].

DELEUZE, G. 2016. *L'immagine-movimento. Cinema 1*, Einaudi editore, Torino. [ed. originale: Deleuze, G. 1983. *L'image-mouvement. Cinéma 1*, Les éditions de Minuit, Paris].

DELEUZE, G. 2017. *L'immagine-tempo. Cinema 2*, Einaudi, Torino. [ed. originale: Deleuze, G. 1985. *L'image-temps. Cinéma 2*, Les Éditions de Minuit, Paris].

DIDI-HUBERMAN, G. 2005. *Immagini malgrado tutto*, Cortina, Milano. [ed. originale: Didi-Huberman, G. 2003. *Images malgré tout*, Les Éditions de Minuit, Paris].

DIDI-HUBERMAN, G. 2001. “Montage des ruines. Conversation avec Georges Didi-Huberman”, in *Simulacres*, «Ruines 1», n° 5, settembre-dicembre 2001, pp. 8-17.

DIDI-HUBERMAN, G. 2007. *Storia dell'arte e anacronismo delle immagini*, Bollati Boringhieri, Torino. [ed. originale: Didi-Huberman, G. 2000. *Devant le temps. Histoire de l'art et anachronism des images*, Les Éditions de Minuit, Paris].

DOTTORINI, D. 2006. “Che cosa resta della storia (del cinema)”, pp. 233-244, in G. Tortora (ed.), *Semantica delle rovine*, Manifestolibri, Roma.

DOTTORINI, D. 2009. “(Ar)resto dell'immagine. Pratiche di rifiuto del cinema”, in *Kaions*, n. 4-5, 2004.

ÉJZENŠTEJN, S. M. 2000. *Lezioni di regia*. Piccola Biblioteca Einaudi, Torino. [ed. originale: S. Ejzenštejn, 1958. *Na urokiach režissury*, Iskusstvo, Moskva].

ÉJZENŠTEJN, S. M. 1989. *Montage and Architecture*, “Assemblage”, n. 10.

ÉJZENŠTEJN, S. M. 1992. *Montaggio*, Marsilio, Venezia.

ÉJZENŠTEJN, S. M. 1985. *Teoria generale del montaggio*, P. Montani (ed.), Marsilio, Venezia. [ed. originale: *Izbrannye proizvedenija v šesti tomach* (Opere scelte in sei volumi), Moskva, Iskusstvo, 1963-1970, *Montáž*, vol. II].

ÉJZENŠTEJN, S. M. 1980. *Piranesi, or the Fluidity of Forms*, in M. Tafuri, *La sfera e il labirinto. Avanguardie e architettura da Piranesi agli anni '70*, Einaudi, Torino.

FORNARA, B. 2001. *La geografia del cinema. Viaggi nella messinscena*, Holden Maps, Milano.

GODARD, J.-L. 1998. *Le cinéma est fait pour penser l'impensable*, in A. Bergala (ed.), *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard, II, 1984-1998*, éd. Cahiers du cinéma, Paris.

GREGOTTI, V. 2018. *I racconti del progetto*, Skira, Milano.

HABIB, A. 2010. *L'attrait de la rîne*, Yellow and Now, Bruxelles.

HABIB, 2008. A. *Le temps décomposé: cinéma et imaginaire de la ruine*. Université de Montréal, Département de Littérature comparée Faculté des Arts et sciences, option littérature et cinéma. Montréal, Canada.

KOOLHAAS, R. 2014. *Architecture against Architecture: Radical Criticism within the Society of the Spectacle*, "AD Architecture and film", n. 112.

MORPURGO, G. 2018. "Per un'archeologia della narrazione in architettura", pp. 145-154, in V. Gregotti, *I racconti del progetto*, Skira, Milano.

PACIONI, M. 2016. *Distuggere le rovine*, pp. 241-260, in *Psiche. Rivista di cultura psicoanalitica*, n. 1, gennaio-giugno, Il Mulino, Bologna.

PALLASMAA, J. 2012. *Frammenti. Collage e discontinuità dell'immaginario architettonico*, M. Zambelli (ed.), Giavedoni, Pordenone.

PALLASMAA, J. 2008. *The Architecture of the Image: Existential Space in Cinema*, Rakennustieto Publishing, Helsinki.

PALLASMAA, J. 2014. *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone. [ed. Originale: Pallasmaa, J. 2011. *The Embodied Image: Imagination and Imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken, New Jersey].

PANELLA, G. 2006. "Frammento. Fotogramma. Montaggio: a partire da un saggio di Roland Barthes", pp. 138-145, in *Il frammento*, Firenze architettura, anno X, n.1, Firenze.

PERILLI, P. 2009. *Cinema/ Architettura. "Costruire lo sguardo"*, Gruppo Mancosu, Roma.

PERSICO, D. 2016. *Decostruire lo sguardo. Il pensiero di Jacques Derrida al cinema*, Mimesis, Milano-Udine.

POLESSELLO G., 2000. "Il 'montaggio' nella costruzione di architetture (per architetture, a mezzo di architetture)", in AA. vv., *Montaggio*, "Arc. Architettura Ricerca Composizione", p. 2.

RAKOWITZ G. (ed.), 2015. *Gianugo Polesello. Dai quaderni*, Il Poligrafo, Padova.

PRINA, V. 2009. *Cinema Architettura Composizione*, Maggioli editore, Santarcangelo di Romagna (RN).

SCHEFER, J. L. 1997. *Du monde et du mouvement des images*, coll. «Essais», Cahiers du cinéma, Paris.

SETTIS, S. 2004. *Remplois. Usage et conoissance de l'Antique au Moyen Age*, Paris, Macula.

SIMMEL, G. 1919. "Die Ruine", in *Philosophische Kultur. Gesammelte Essays*, Klinkhardt, Leipzig.

SPERONI, F. 2002. *La rovina in scena, per un'estetica della comunicazione*. Maltèmi editore, Roma.

STIERLI, M. 2018. *Montage and the Metropolis. Architecture, Modernity and the Representation of Space*, Yale University Press, New Haven and London.

SUBRIZI, C. 2004. *Verifica incerta. L'arte oltre i confini del cinema*, DeriveApprodi, Roma.

TARKOVSKIJ, A. 1988. *Scolpire il tempo*, Ubulibri, Milano.

TRIONE, V. 2014. *Effetto città. Arte, cinema, modernità*, RCS Libri, Milano.

TRIONE, V. 2014. *Il cinema degli architetti*, IULM, Milano.

TSCHUMI, B. 1995. *Questions of Space: Lectures on Architecture*, Architectural Association, London.

VIDLER, A. 2009. *La deformazione dello spazio. Arte, architettura e disagio nella cultura moderna*, Postmedia, Milano. [ed. originale: A. Vidler, 2000. *Warped Space. Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture*, Massachusetts Institute of Technology].

WEES, W. C. 1993. *Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Film*, New York, Anthology Film Archives.

### **Filmografia:**

*Histoire(s) du cinéma* (1988-1998), di Jean-Luc Godard.

*Verifica incerta* (1964), di Gianfranco Baruchello e Alberto Grifi.

*Decasia. A Symphony of Decay* (2000), di Bill Morrison.

*Light is calling* (2003), di Bill Morrison.

*L'uomo con la macchina da presa* (1929), di D. Vertov.

*Nostra Signora dei Turchi* (1968), di Carmelo Bene.

*Salomè* (1972), di Carmelo Bene.

*Matrix* (1999-2003), dei fratelli Wachowski.

*The Truman show* (1998), di Peter Weir.

*The polar express* (2004), di Robert Zemeckis.

*La leggenda di Beowulf* (2007), di Robert Zemeckis.

*Providence* (1977), di Alais Resnais.  
*The tree of life* (2011), di Terrence Malick.  
*Arca russa* (2002), di A. Sokurov.  
*Fino all'ultimo respiro* (1960), di Jean-Luc Godard.  
*Questa è la mia vita* (1962), di Jean-Luc Godard.  
*Due o tre cose che so di lei* (1967), di Jean-Luc Godard.  
*Film socialisme* (2010), di Jean-Luc Godard.  
*Adieu au langage* (2014), di Jean-Luc Godard.  
*L'anno scorso a Marienbad* (1961), di Alais Resnais.  
*Adaptation* (2002), di Spike Jonze.  
*The five obstructions* (2003), di Lars von Trier.  
*Det perfekte menneske* (1967), Jørgen Leth.  
*Il conformista* (1970), di Bernardo Bertolucci.  
*Ornamento e delitto* (1973), di Aldo Rossi, Franco Raggi e Gianni Braghieri.  
*Senso* (1954), di Luchino Visconti.  
*8 e mezzo* (1963), di Federico Fellini.  
*Senilità* (1962), di Mauro Bolognini.  
*Roma* (1972), di Federico Fellini.  
*Mulholland Drive* (2001), di David Lynch.  
*Inland Empire* (2006), di David Lynch.  
*With time* (2009), di Pèter Forgács.  
*Fahrenbeit 451* (1953), di François Truffaut.  
*The Tulse Luper suitcases* (2003-04), di Peter Greenway.  
*Blade runner* (1982), di Ridley Scott.  
*Videodrome* (1983), di David Cronenberg.  
*Crash* (1996), di David Cronenberg.  
*eXistenZ* (1999), di David Cronenberg.  
*Ottobre* (1927), di S. M. Ėjzenštejn.  
*The Clock* (2011), di Christian Marclay.  
*In the mood for love* (2000), di Wong Kar-wai.  
*Anonimatografo* (1972), di Paolo Gioli.

## CAPITOLO TERZO: “Architettura, rovina e postproduzione”

AA. VV. 2000. “Montaggio”, in *Arc Architettura Ricerca Composizione*, Rassegna dei dottorati italiani in progettazione architettonica e urbana, n. 6, maggio 2000.

ABALOS, I. 2005. *Atlas pintoresco, vol.1*, El observatorio, G. Gili, Barcelona.

BACHELARD, G. 2011. *La poetica dello spazio*, Dedalo, Bari.

BOCCHI, R. 2015. “Il futuro delle città: fra rigenerazione, rammendo, innesto e riciclo”, in M. Carta, B. Lino (ed.), *Urban Hyper-metabolism*, Quaderno n.15 Recycle Italy, Aracne, Roma.

BOCCHI, R. 2011. “Le strutture narrative e il progetto di paesaggio”, pp. 41-50, in C. Olmi (ed.), *Il Parco dell'Ariosto e del Boiardo. Progetti di luoghi come esercizi di fantasia*, Quodlibet, Macerata.

BOCCHI, R. 2018. “On Montage in Architecture”, pp. 137-154, in C. Baldacci, M. Bertozzi (ed.), *Montage. Assembling as a form and symptom in contemporary arts*, Università IUAV di Venezia, Mimesis International, Venezia.

BOCCHI, R. 2009. *Progettare lo spazio e il movimento. Scritti scelti di arte, architettura e paesaggio*, Gangemi editore, Roma.

BOURRIAUD, N. 2004. *Post-production. Come l'arte riprogramma il mondo*. Postmedia Books, Milano. [ed. originale: N. Bourriaud, 2002, *Post Production. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Presses Du Reel, Paris].

BRUNO, G. 2006. *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano. [ed. orig. inglese: *Atlas of Emotion. Journey in Art, Architecture and Film*, Verso, New York 2002].

CAPUANO, A., Toppetti, F. 2017. *Roma e l'Appia. Rovine, utopia, progetto*, Quodlibet, Macerata.

CARNICERO, I., Eiras, C. Q. (ed.), 2016. *Unfinished, Spanish Pavilion, 15th International Architecture Exhibition*, Catalogo del Padiglione della Spagna, Biennale Architettura 2016, Venezia.

CARPENZANO, O. 2013. “La post-produzione in architettura”, pp. 35-40, in S. Marini, V. Santangelo (ed.), *Recycland*, Aracne, Roma.

CARPENZANO, O. 2015. “Fantasticare la rovina”, pp. 70-75, in S. Bigiotti, E. Corvino (ed.), *La modernità delle rovine. Temi e figure dell'architettura contemporanea*, Prospettive Edizioni, Roma.

CHOISY, A. 1899. *Historie de l'Architecture*, Bibliothèque de l'Image, Paris.

CORBELLINI, G. 2016. *Lo spazio dicibile. Architettura e narrativa*, LetteraVentidue, Siracusa.

EISENMAN, P. 2005. *Contropiede*, Skira editore, Milano.

GANDOLFI, C. 2014. "Zoom in, zoom out", pp. 175-185, in G. Gubler, *Motion, émotions. Architettura, movimento e percezione*, Christian Marinotti edizioni, Milano.

GREGOTTI, V. 2018. *I racconti del progetto*, Skira, Milano.

HEJDUK, J. 1986. *Victims*. Architectural Association, London.

HOLL, S. 2004. *Parallax. Architettura e percezione*, Postmedia, Milano.

KOECK, R. 2013. *Cine-Scapes. Cinematic Spaces in Architecture and Cities*, Routledge, New York.

KOOLHAAS, R. 1994. *Architecture against Architecture: Radical Criticism within the Society of the Spectacle*, "AD Architecture and film", 112.

LAMBERTUCCI, E. 2013. *Esplorazioni spaziali*, Quodlibet, Macerata.

LE CORBUSIER, 1973. *Verso una Architettura*, Longanesi & C., Milano. [ed. originale: Le Corbusier, 1923 *Vers une Architecture*, Éditions Crès, Collection de "L'Esprit Nouveau", Paris].

MARINI, S. (ed.), 2014. *Esercizi di postproduzione*, Università IUAV di Venezia, Dipartimento di Culture del Progetto. Quaderni della Ricerca, Aracne, Roma.

MARINI, S., BERTAGNA, A. 2015. *Mirabilia Melfi*, Libria, Melfi.

MARINI, S., DE MATTEIS, F. (ed.), 2014. *La città della post-produzione*. Edizioni Nuova Cultura, Roma.

MAROTTA, A. 2015. *Archeologie. Il progetto e la memoria del tempo*, EdilStampa, Roma.

MATTEINI, T. 2009. *Paesaggi del tempo. Documenti archeologici e rovine artificiali nel disegno di giardini e paesaggi*, Alinea, Firenze.

MOLINARI, C. 2018. *Architettura in sequenza. Progettare lo spazio dell'esperienza*, Quodlibet, Macerata.

MORPURGO, G. 2018. "Per un'archeologia della narrazione in architettura", pp. 145-154, in V. Gregotti, *I racconti del progetto*, Skira, Milano.

PAGANO, L. 2014. "Architettura 'quarta natura'", pp. 262-271, in A. Capuano (ed.), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, Quodlibet, Macerata.

PALLASMAA, J. 2012. *Frammenti. Collage e discontinuità nell'immaginario architettonico*, Giavedoni editore, Pordenone.

PALLASMAA, J. 2014. *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone. [ed. Originale: Pallasmaa, J. 2011. *The Embodied Image: Imagination and Imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken, New Jersey].

PALLASMAA, J. 2008. *The Architecture of the Image: Existential Space in Cinema*, Rakennustieto Publishing, Helsinki.

PETRUCCI, E. ROMAGNI, L. 2018. *Alterazioni. Osservazioni sul conflitto tra antico e nuovo*, Quodlibet SAAD, Ascoli Piceno.

RICOEUR, P. 2008. "Architettura e narratività", in *Leggere la città*, F. Riva (ed.), Città aperta, Troina.

RICCI, A. 2013. "Progetto archeologico e racconto: sequenze, traiettorie e narrazioni", in *Archeologie e paesaggi del quotidiano*, Rivista di AIAPP, Architettura del paesaggio, n. 29, semestrale n. 2, p. 27.

ROCCA, A. 2017. *Lo spazio smontabile*, LetteraVentidue, Siracusa.

ROMAGNI, L. 2016. "Ribaltamenti temporali", in U. Gao, L. Romagni (ed.), *Scheletri. Ricilo di strutture incomplete*, Aracne editrice, Ariccia, pp. 107-117.

ROSSI, A. 2009. *Autobiografia scientifica*, il Saggiatore, Milano [ed. originale: Rossi, A. 1990. *Autobiografia scientifica*, Pratiche, Parma].

ROSSI, A. 1966. *L'architettura della città*, Città Studi, Novara.

ROSSI, A. 1976. "La città analoga", tavola in *Lotus*, n°13, pp. 4-9.

ROWE, C., KOTTER, F. 1981. *Collage city*, Il saggiatore, Milano.

TAFURI, M. 1980. *La sfera e il labirinto. Avanguardie e architettura da Piranesi agli anni '70*, Einaudi, Torino.

TSHUMI, B. 1996. *Architecture and Disjunction*. MIT Press Ltd, Massachusetts.

TSCHUMI, B. 1995. *Questions of Space: Lectures on Architecture*, Architectural Association, London.

TSCHUMI, B. 1983. *Sequences*, "The Princeton Journal: Thematic Studies - Architecture", I.

VIDLER, A. 2009. *La deformazione dello spazio. Arte, architettura e disagio nella cultura moderna*, Postmedia Srl, Milano. [ed. originale: *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern*

*Culture*, The MIT press, London 2001].

VENTURI, R. 2010. *Complessità e contraddizioni nell'architettura*, Dedalo, Bari.

VENTURI, R., BROWN, D. S. IZENOUR, S. 2010. *Imparare da Las Vegas. Il simbolismo dimenticato della forma architettonica*, M. Orazi (ed.), Quodlibet, Macerata.

VIGANÒ, P. 1999. *La città elementare*, Skira, Milano.

ZUMTHOR, P. 2003. *Pensare architettura*, Mondadori Electa, Milano.

## Il caso di Atene

ANGELIDAKIS, A. 2011. “Manifesto del rudere contemporaneo”, in *Domus*, 31 marzo 2011.

BIANCHINI, R. 2017. “Museo dell’Acropoli” in *Inexhibit*, 18 novembre 2017, Atene.

BOCCHI, R. 2018. “On Montage in Architecture”, pp. 137-154, in C. Baldacci, M. Bertozzi (ed.), *Montage. Assembling as a form and symptom in contemporary arts*, Università IUAV di Venezia, Mimesis International, Venezia.

CHOISY, A. 1899. *Historie de l'Architecture*, Bibliothèque de l'Image, Paris.

BRANDI, C. 1990. *Viaggio nella Grecia antica*, Editori Riuniti, Roma.

BRUNO, G. 2006. *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano. [ed. orig. inglese: *Atlas of Emotion. Journey in Art, Architecture and Film*, Verso, New York 2002].

CHOISY, A. 2006. “Il pittoresco nell’arte greca: partiti disimmetrici e ponderazione delle masse”, in *Parametro*, n. 264-265.

DEMIRI, K. 2012. “New architecture as an infill in historical context”, in *Architecture and Urban Planning*, n. 7, Technical University of Riga, Latvia.

DIDERO, M. C. 2011. “L’Atene spezzata di Andreas Angelidakis”, in *Domus*, 13 giugno 2011.

DOXIADIS, C. A. 1964. *Architecture in transition*, Hutchinson, London.

DOXIADIS, C. A. 1977. *Architectural space in ancient Greece*, The MIT Press, US Cambridge.

ĖJZENŠTEJN, S. M. 1985. “Percorsi architettonici. L’Acropoli e l’altare del Bernini”, pp. 78-102, in *Teoria generale del montaggio*, P. Montani (ed.), Marsilio, Venezia, pp. 78-79. [ed. originale: *Izbrannye proizvedenija v šesti tomach* (Opere scelte in sei volumi), Moskva, Iskusstvo, 1963-1970, *Montáž*, vol. II].

FERLENGA, A. 2013. “Imparare dalle rovine”, in *Engramma. La tradizione classica nella memoria occidentale*, n. 110, ottobre 2013.

FERLENGA, A. 2014. *Le strade di Pikionis*, LetteraVentidue, Siracusa.

FIERRO, L. (ed.), 2006. *Studi e progetti per Atene archeologica*, Araba Fenice, Boves.

YIAKOUMIS, H. 2000. *The Acropolis of Athens. Photos 1839-1959*, Potamos edizioni, Atene.

LE CORBUSIER, 1973. *Verso una Architettura*, Longanesi & C., Milano. [ed. originale: Le Corbusier, 1923 *Vers une Architecture*, Éditions Crès, Collection de "L'Esprit Nouveau", Paris].

MOLINARI, C. 2018. "Assonometrie e tableaux: Auguste Choisy e l'Acropoli di Atene", in *Architettura in sequenza. Progettare lo spazio dell'esperienza*, Quodlibet, Diap Print, pp. 46-48.

PAGANO, L. 2014. "Architettura 'quarta natura'", pp. 262-271, in A. Capuano (ed.), *Paesaggi di rovine. Paesaggi rovinati*, Quodlibet, Macerata.

PANZINI, F. 2013. "Affrettati lentamente. Il progetto di Dimitri Pikionis per i percorsi nel parco archeologico dell'Acropoli di Atene", in *Archeologie e paesaggi del quotidiano*, Rivista di AIAPP, Architettura del paesaggio, n. 29, semestrale n. 2, pp. 32-33.

PAPAGEORGIOU-VENESTAS, A. 1994. *Athens. The ancient heritage and the historic cityscape in a modern metropolis*, The archaeological society at Athens, Athens.

POLESELLO, G. 2000. "Il 'montaggio' nella costruzione di architetture (per architetture, a mezzo di architetture)", in AA. vv., *Montaggio*, "Arc. Architettura Ricerca Composizione", p. 2.

PUSIN, F. 1993. "Discorso sulle rovine", in *Rassegna*, n. 55, L'archeologia degli architetti.

SOMAINI, A. 2011. *Ejzenštejn. Il cinema, le arti, il montaggio*, Einaudi, Torino.

TORRICELLI, A. 2006. "Archeologia, città, museo. Atene come inizio", pp. 4-7, in L. Fierro (ed.), *Studi e progetti per Atene archeologica*, Araba Fenice, Boves.

TSCHUMI, B. 1981. *The Manhattan Transcripts*, John Wiley & Son Ltd, Hoboken.

VIDLER, A. 2009. *La deformazione dello spazio. Arte, architettura e disagio nella cultura moderna*, Postmedia, Milano. [ed. originale: A. Vidler, 2000. *Warped Space. Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture*, Massachusetts Institute of Technology].

ZACCAGNINI, I. 2016. "Il primo grande classico del Cinema fu un'Architettura", in *Polinice*, 4 ottobre 2016.

## Conclusioni *Scenari aperti per la città in rovina*

BENJAMIN, W. 1999. *Il dramma barocco tedesco*, Einaudi, Torino. [ed. originale: *Ursprung des deutschen Trauerspiels*, Frankfurt am Mian, Suhrkamp Verlag, 1963].

DE CARLO, G. 1995. *Nelle città del mondo*, Marsilio, Venezia.

ISOZAKI, A. 2006. *Japan-ness in Architecture*. MIT Press, Cambridge.

MARINI, S. (ed.), 2014. *Esercizi di prostproduzione*, Università IUAV di Venezia, Dipartimento di Culture del Progetto. Quaderni della Ricerca, Aracne, Roma.

MARINI, S., DE MATTEIS, F. (ed.), 2014. *La città della post-produzione*. Edizioni Nuova Cultura, Roma.

STIERLI, M. 2018. *Montage and the Metropolis. Architecture, Modernity and the Representation of Space*, Yale University Press, New Haven and London.

VIDLER, A. 2006. *Il perturbante dell'architettura. Saggi sul disagio nell'età contemporanea*, Einaudi, Torino. [ed. originale: Vidler, A. 1992. *The architectural uncanny: essays in the modern unbomehy*, The MIT Press, Cambridge].

