



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II

DOTTORATO DI RICERCA INTERNAZIONALE
IN FILOSOFIA DELL'INTERNO ARCHITETTONICO

XXVI ciclo

L'INTERNO MEDITERRANEO
ATTRAVERSO L'OCCHIO CRITICO DEL REGISTA

Tutor: Prof. L.M. Fusco CoTutor : Prof. R. Pititto

Autore: Alessia Oliviero

INDICE

Prefazione	6
Parte Prima:	
Capitolo 1:	
1_Visione peripatetica dello spazio architettonico	
1.1 Costruire, Abitare Pensare e Filmare	12
1.2 Lo spazio architettonico e lo spazio filmico	22
1.3 Linguaggio dimora dell'essere: Abitare è una pratica comunicativa	28
1.4 L'aspetto esperenziale dell'architettura	36
Capitolo 2:	
2_La messa in scena dell'abitare Mediterraneo	
2.1 Mediterranee identità: I caratteri della mediterraneità	44
2.2 Soglie mediterranee: Abitare lo spazio tra dentro e fuori	56
2.3 Una passeggiata tra architettura e cinema	66
2.4 Interno filmico	82
2.4.1_analisi di sequenze filmiche: <i>Adulterio all'Italiana</i>	84
2.4.2_analisi di sequenze filmiche: <i>Una giornata particolare</i>	86
Capitolo 3:	
3_Il mito di giano	
3.1 Abitare la soglia	92
3.1.1_analisi di sequenze filmiche: <i>Indiana Jones</i>	102
3.2 Sulla soglia: tra pubblico e privato	106
3.2.1_analisi di sequenze filmiche: <i>Baaria</i>	120
3.2.2_analisi di sequenze filmiche: <i>Il canto delle spose</i>	128

3.3 Spazi di transizione	130
3.3.1_analisi di sequenze filmiche: <i>The truman show</i>	140
3.4 Concetti spaziali: La porta	144
3.4.1_analisi di sequenze filmiche: <i>Alice nel paese delle meraviglie</i>	152
3.4.2_analisi di sequenze filmiche: <i>Il labirinto del fauno</i>	156
3.5 Soglia nel tempo: il corridoio	164
3.5.1_analisi di sequenze filmiche: <i>La famiglia</i>	170

Parte Seconda:

Capitolo 4:

4_Passaggi di soglia

4.1 La cornice e i due spazi	174
4.2 Proiezione come pro-jectum: un film a finale aperto	184
4.2.1_analisi di sequenze filmiche: <i>Memento</i>	192
4.2.2_analisi di sequenze filmiche: <i>Inception</i>	196

Ringraziamenti	202
Filmografia essenziale	204
Ricerca bibliografica	206



—Otto e mezzo, Federico Fellini (1963)

«Un linguaggio diverso è una diversa visione della vita»

Federico Fellini¹

Solo poche righe di presentazione per esprimere le premesse di questa ricerca; che si propone, sin dal titolo, non solo come articolata lettura del fenomeno cinematografico, ma anche come studio delle sue costitutive relazioni con la filosofia e con l'architettura in particolare. Nessuno al cinema è mai esclusivamente spettatore di un accadimento perché diveniamo "soggetti" di un'esperienza entrando a farne parte. Il cinema viene vissuto e si stabilisce con esso una condizione davvero straordinaria ed unica perché l'occhio che vede (ovvero lo schermo nella cui cornice tutto quel che accade, accade) non vede la scena sempre dallo stesso punto di vista. Al cinema si vede sempre a partire dallo schermo e dalle sue infinite prospettive che ci vengono regalate dalla macchina da presa e dall'interpretazione critica del regista.²

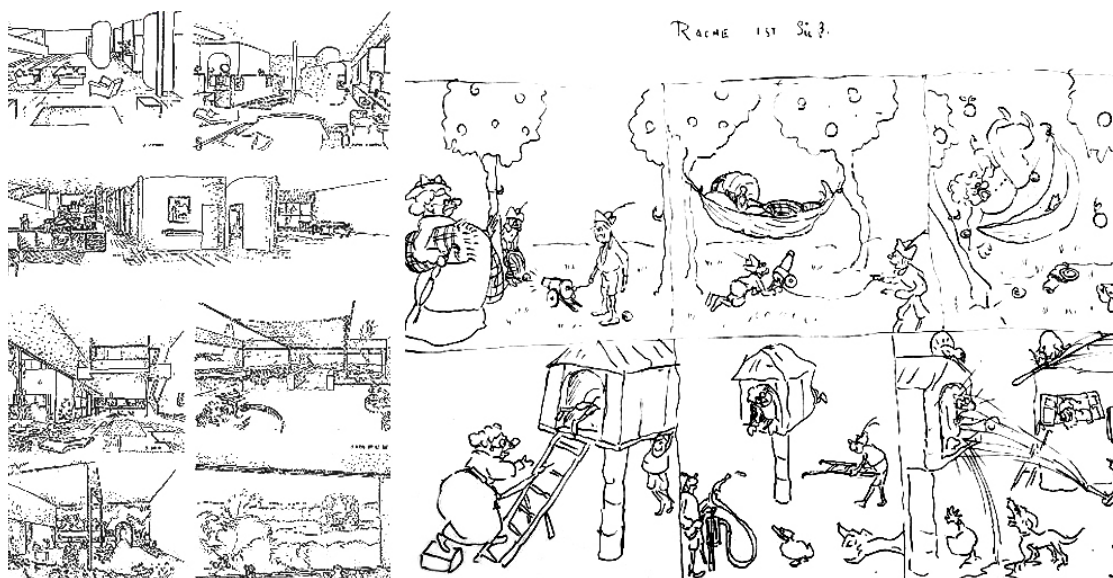
1. F. Fellini, *Fare un film, con l'autobiografia di uno spettatore di Italo Calvino*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 1993

2. cit. *Una premessa* in M. Donà, *Abitare la soglia. Cinema e filosofia*, Mimesis Edizioni, Milano, 2010, pag 11

INTRODUZIONE

Guardare lo spazio architettonico attraverso l'occhio critico del regista significa analizzare, interpretare e comunicare un'idea di interno domestico reale o virtuale, ricostruito o immaginario, potenzialmente in grado di trasformare la percezione visiva artefatta in un'esperienza sensoriale finalizzata a educare alla cultura dell'abitare mediterraneo. La lettura della letteratura cinematografica, intesa come lettura di luoghi e di spazi, è un viaggio alla scoperta delle capacità dell'architettura di servirsi del cinema per avvicinare l'osservatore alle sue qualità spaziali. Le sequenze filmiche, panoramiche e piani lunghi, primi piani e inquadrature di dettaglio sono gli strumenti del regista quali chiavi di accesso alla comprensione dell'architettura. E a sua volta il regista utilizza lo spazio architettonico come veicolo comunicativo.

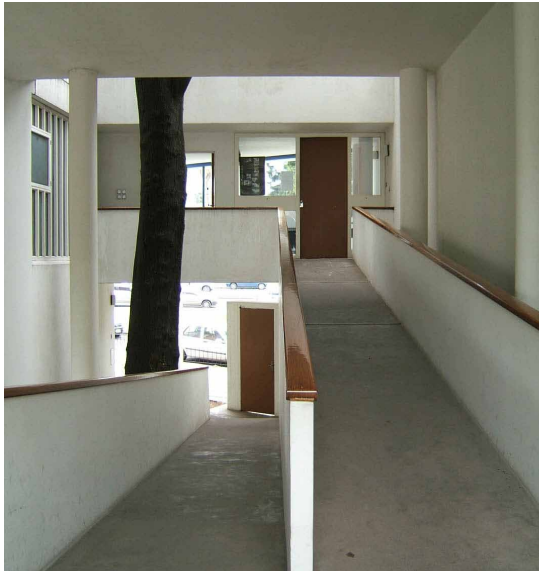
Dal momento della sua nascita, il cinema ha determinato il sorgere di un sistema di relazioni con l'architettura esplorato e reso visibile in tutte le diverse epoche della cultura umanistica mediterranea. Il cinema, cioè, ha saputo mettere in atto mezzi capaci di elaborare ambienti, ambiti e spazi architettonici per trasferire a un pubblico sempre istruito e preparato (ancorché di massa) suggestioni, emozioni e interpretazioni; l'architettura, dal canto suo, ha scoperto nel cinema uno straordinario mezzo d'indagine e divulgazione della cultura dell'abitare, riconoscendogli il valore di mezzo capace di mostrare ciò che le parole, i disegni o le immagini fotografiche non possono mettere in evidenza. Un viaggio a ritroso nella storia del cinema è quindi un viaggio nella storia dell'abitare, dei nostri interni, degli stili di vita dell'uomo, della sua cultura e di tanto altro ancora. Un viaggio nel quale i protagonisti saranno le case, reali o fantastiche, costruite o solo progettate, nelle quali gli interni, gli arredi, i colori, le luci, i rumori e gli odori sono gli elementi/frammenti di una messa in scena immateriale frutto di una mediazione colta tra il rigore metodologico della ricerca e l'interpretazione fantastica, creativa del regista. La ricerca intende propor-



_Le Corbusier - Sergej Michajlovič Ejzenštejn (schizzi)

re uno studio approfondito del rapporto tra cinematografia e interno architettonico e in particolare vuole indagare gli aspetti nascosti all'osservatore, minutamente studiati dalla regia, ovvero scoprire metodologie di ricerca e applicative delle fonti scrittografiche e/o iconografiche più o meno disponibili dallo staff della regia per la messa in scena di spazi verosimilmente realisti oppure intenzionalmente alterati. L'immagine architettonica veicolata dal cinema rende lo spettatore un osservatore privilegiato, poichè egli si ritrova immerso in una riproduzione della realtà addizionata dal movimento, quindi dal fattore tempo, diversamente dalla staticità pittorica e fotografica. Lo spostamento del corpo – in questo caso dell'attore – all'interno dello spazio cinematografico si lega alla percezione fisica dei sensi, l'idea del movimento si lega a significati più profondi del sentire che sono individuabili nella rappresentazione architettonica degli interni. Punto di partenza e fulcro della ricerca è stata la riflessione sul concetto di abitare, nel senso fenomenologico di essere dell'uomo nel mondo, come chiave di lettura della modernità. Abitare, come esperienza di uno spazio che, attraverso il movimento, viene riconosciuto come proprio, abitare dunque come pratica centrale nel processo di ridefinizione identitaria. Sulla base della considerazione del movimento come atto percettivo e conoscitivo, e dello spazio come luogo di esperienza, lo studio si concentra inizialmente sull'analogia tra pratica architettonica e pratica cinematografica. Nei rispettivi ambiti di competenze Le Corbusier¹ e Ejzenštejn² mettono a punto considerazioni e ragionamenti intorno alle dinamiche che accomunano il fatto cinematografico e il fatto architettonico arrivando ad analizzare l'ipotesi di una loro azione e influenza congiunta sull'immaginario della cultura dell'abitare.

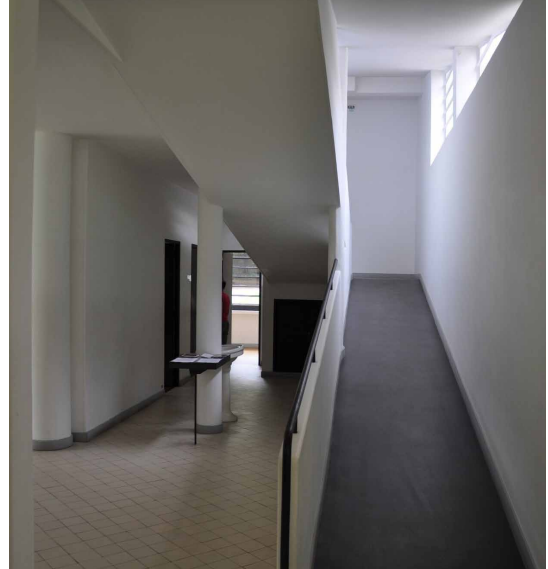
Il fondamento comune risiede per Ejzenštejn³, come per Le Corbusier, nell'idea di montaggio, ovvero nell'assemblaggio sequenziale dei diversi frammenti visivi in cui è organizzato



—Villa Curutchet, Le Corbusier, Buenos Aires (1949)

lo spazio; frammenti che si percepiscono nel corso dello spostamento, della “*passeggiata*”⁴ che mette in moto il movimento percettivo tanto nell’architettura quanto nel cinema. L’una come l’altro, infatti, possono essere interpretati a tutti gli effetti in quanto media, nel senso proprio di mezzi negoziali che implicano una messa in forma dello spazio e del tempo circoscrivendo un ambiente di esperienza.⁵ Questo ambiente è esperito, in entrambi i casi, attraverso il movimento che consente di pensare allo spazio come a un luogo praticato, ovvero, secondo la definizione di Michel De Certeau⁶, come a “un incrocio di entità mobili”⁷.

L’idea della mobilità del soggetto è concetto proprio della modernità che rafforza la considerazione di architettura e cinema come dispositivi mediali sostanzialmente affini. La reinvenzione dello spazio attraverso il movimento consente inoltre di pensare all’ambiente esperienziale, tanto architettonico quanto cinematografico, come a un ambiente sostanzialmente narrativo, in cui il coinvolgimento dell’attore/spettatore si attua a livello aptico⁸, tattile, mobile, polisensoriale. Poichè implica un movimento fisico e geografico e, nello stesso tempo, un movimento emozionale, memoriale, psichico e culturale. L’esperienza architettonica e quella cinematografica, consentono dunque di abbracciare lo spazio⁹ innescando un doppio processo che è conformativo da una parte e rappresentativo dall’altra. Sulla base di queste riflessioni ha preso corpo l’idea di indagare quella che si potrebbe definire come un’operazione di “*architettura per immagini o meglio ancora per sequenze*”, ovvero, più nello specifico, di individuare le forme del contributo congiunto di architettura e cultura visuale alla configurazione dell’immagine del domestico mediterraneo. L’abitazione si pone infatti come terreno privilegiato di confronto tra cinema, architettura e immaginario sociale. Soprattutto, l’abitazione diventa manifestazione esplicita di quella progressiva mobilità che, grazie ai mezzi di comunicazione di massa, l’abitare acquisisce nel passaggio dalla



Interno di villa Savoye, Le Corbusier, Poissy - Francia (1929 - 1931)

modernità alla postmodernità. Se, infatti, agli albori della modernità, con l'affermazione dell'appartamento borghese descritto da Benjamin come *intérieur*¹⁰, era stata sancita una presa di distanza dell'intimità privata del domestico rispetto all'esterno pubblico urbano, con la successiva affermazione della società di massa, l'abitare va incontro a una progressiva mediatizzazione che rimette in discussione il limite tra dimensione privata e dimensione pubblica dell'esistenza. Il progressivo approccio ai differenti testi visivi, che qui trova il suo punto di inizio nell'analisi filmica e alcuni spunti di apertura ad altre forme di espressione, mira, attraverso lo studio dell'evoluzione delle forme, a dare conto del clima culturale che favorisce le migrazioni degli elementi formali dell'immaginario della domesticità da un contesto visivo all'altro. I processi di appropriazione, rimediazione e rilocazione che sottostanno a questa migrazione di forme e strutture sono infatti quelli che fanno del paesaggio visuale un ambiente esperienziale complesso. È dunque il domestico stesso ad essere posto in oggetto in questa sede come ambiente, come campo, come territorio di esperienza che è al contempo fisica e immaginaria ma soprattutto mediale. La progressiva messa in scena dell'abitare come pratica dello spazio esistenziale dell'individuo e l'individuazione dell'interno domestico come spazio immaginario di rappresentazione di questa esperienza mobile, consente di far emergere in particolare l'idea di spazio domestico come spazio di comunicazione messo in forma dalle immagini. La ricerca inizia affrontando prima una ricognizione fenomenologica sull'abitare che, passando principalmente per Heidegger e Merleau-Ponty, arriva alle teorie architettoniche di Norberg-Schultz¹¹. L'architetto norvegese individua infatti proprio nell'approccio fenomenologico la possibilità di interpretare l'architettura come appropriazione esperienziale del mondo. L'individuo, sulla base del *genius loci* e dello *stimmung* di uno spazio dato, elabora il proprio senso di appartenenza a quello

stesso spazio in cui si identifica grazie alla sua qualità figurale, l'immagine specifica di un ambiente. Si indaga quindi la possibilità di assumere lo spazio, soprattutto quello abitativo, come uno spazio che è psichico oltre che fisico. Attraverso l'esercizio dell'immaginazione infatti l'individuo riesce a recuperare il proprio senso di appartenenza al luogo; è questo l'approccio delle teorie di Bachelard che, individuano proprio nell'immagine della casa lo strumento preferenziale per un'operazione di topoanalisi¹². L'approccio topoanalitico intende lo spazio intimo dell'interno domestico espressamente come immagine, legandolo a un universo immaginario che rivela le dinamiche profonde, memoriali e psicanalitiche, che sottostanno all'essere dell'uomo nel mondo. La lettura cinematografica sarà posta in relazione con la parallela evoluzione della disciplina architettonica, cercando di individuare le dinamiche di interconnessione dell'immaginario cinematografico con la più generale operazione di configurazione dell'ambiente. La ricerca si basa sul concetto che la cultura architettonica possa essere aiutata dalla pratica cinematografica, ad elaborare nuovi modelli dell'abitare il domestico Mediterraneo. Tenendo presente che la lettura cinematografica ha anticipato in molti casi l'evoluzione della disciplina architettonica, esiste una analogia tra pratica architettonica e pratica cinematografica, basata su un elemento comune e unificante, il ruolo del movimento, che introduce il concetto di spazio-tempo nell'esperienza spaziale: lo spazio viene letto e reinventato attraverso il movimento. La distinzione tra spazio come estensione geometrica e spazio come tempo è al centro dell'obiettivo ed è il filo conduttore che permetterà di approfondire questi temi dando un ulteriore apporto alla strategia progettuale finalizzata alla costruzione di nuovi principi adatti alla nostra contemporaneità.

NOTE

1. Il principale contributo di Le Corbusier, (*La Chaux-de-Fonds*, 1887 – Roquebrune-Cap-Martin, 1965) all'architettura moderna consiste nell'aver concepito la costruzione di abitazioni ed edifici come fatti per l'uomo e costruiti a misura d'uomo: "*solo l'utente ha la parola*", afferma in *Le Modulor*, l'opera in cui espone le sue teorie. Le case di Le Corbusier si innalzavano spesso su una serie di punti dominanti, di postazioni di comando da cui era possibile sovrastare i panorami esterni, ma anche gli interni della casa. Spesso costruiva delle "*passeggiate architettoniche*" che accompagnano lo sguardo alla scoperta degli spazi della casa.

2. Secondo Ėjzenštejn «L'indubbio progenitore del cinema [...] è l'architettura», cit. in G. Bruno, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano, 2006, p. 15.

3. Sergej Michajlovič Ėjzenštejn (Riga, 1898 – Mosca, 1948) è stato un regista, sceneggiatore, montatore, scrittore, produttore cinematografico e scenografo sovietico, ritenuto tra i più influenti della storia del cinema per via dei suoi lavori, rivoluzionari per l'uso innovativo del montaggio e la composizione formale dell'immagine.

4. Cfr. G. Bruno, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano, 2006, pp. 54-55.

5. Come afferma Henry Lefebvre, «In senso sociale lo spazio [...] esiste solo in rapporto a un'attività... in funzione del (e in virtù del) camminare [...] o viaggiare», H. Lefebvre, *La Production de l'Espace*, Paris, Anthropos, 2000 p.15.

6. «È un luogo l'ordine, (qualsiasi) secondo il quale degli elementi vengono distribuiti entro rapporti di coesistenza. Ciò esclude dunque la possibilità che due cose possano trovarsi nel medesimo luogo. Vale quindi la legge del “luogo proprio” [...] Un luogo è dunque una configurazione istantanea di posizioni. Si ha uno spazio dal momento in cui si prendono in considerazione vettori di direzione, quantità di velocità e la variabile del tempo. Lo spazio è un incrocio di entità mobili. È in qualche modo animato dall'insieme dei movimenti che si verificano al suo interno. È spazio l'effetto prodotto dalle operazioni che l'orientano, lo circostanziano, lo temporalizzano e lo fanno funzionare come unità polivalente di programmi conflittuali o di prossimità contrattuale. [...] In breve: lo spazio è un luogo praticato» Cit. M. De Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma, 2001, p.175.

7. Cfr. *ivi*, p. 176.

8. Il termine *aptico* si spiega secondo il suo significato etimologico come “a capacità di entrare in contatto con, questo particolare scambio di informazioni e sensazioni tra soggetto e ambiente coinvolge due sensi cognitivi, il tatto, che fornisce la consapevolezza degli stimoli che avvengono sulla superficie del corpo, e il senso cinestetico, che fornisce informazioni sulla posizione e sui movimenti del proprio corpo nello spazio. L'introduzione del termine nel campo delle teorie visuali si deve all'idea di spazialità sviluppata da Alois Riegl; il termine sarà ripreso tra gli altri da Walter Benjamin, attento lettore di Riegl, che lo applicherà alla teoria del cinema. A proposito delle teorie antiche tra arte e cinema si veda G. Bruno, *Atlante delle emozioni, op.cit.*, pp. 223-234.

9. Si veda M. Heidegger, *Costruire, abitare, pensare*, in *Saggi e Discorsi*, trad. di G. Vattimo, Mursia, Milano, 1976, pp. 97-108.

10. W. Benjamin, *I «passages» di Parigi*, a cura di Enrico Ganni, Einaudi, Torino, 2000, in particolare il capitolo *L'intérieur, la traccia*, pp. 223-242.

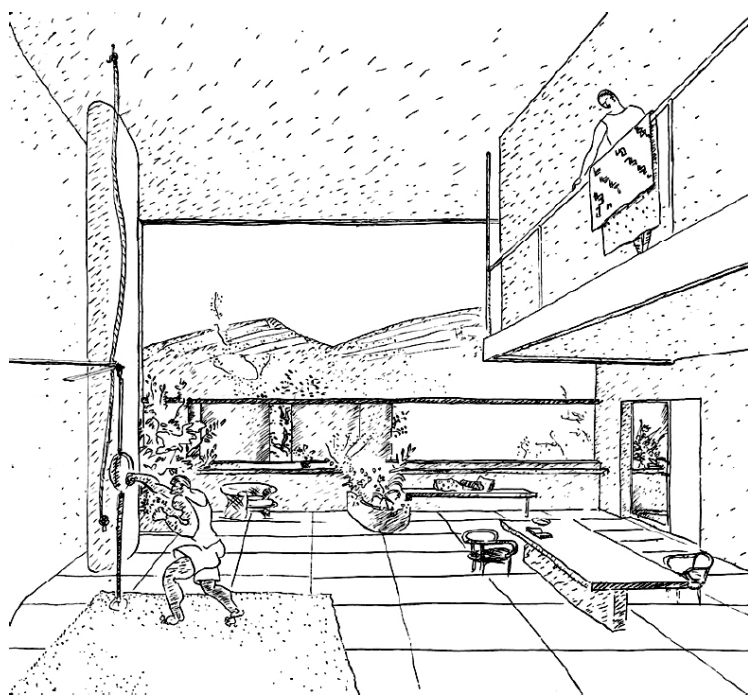
11. C. Norberg-Schulz, *L'abitare. L'insediamento, lo spazio urbano, la casa*. Electa, Milano, 1984.

12. «L'immagine della casa pare diventare la topografia del nostro essere intimo; [...] ha senso assumere la casa come uno strumento di analisi per l'anima umana» Cfr. G. Bachelard, *La poetica dello spazio*, Dedalo, Bari, 1957, p. 27.

PARTE PRIMA

I_Visione peripatetica dello spazio architettonico

1.1_Costruire, Abitare Pensare e Filmare



Immeuble Villa, schizzo di Le Corbusier. In una vista dall'alto si percepisce che chi guarda si trova in un livello più alto, in uno spazio dalle grandi dimensioni, aperto sulla natura circostante. Un uomo molto simile all'autore si esercita osservato dalla donna al piano di sopra. È solo uno schizzo, eppure, partendo da un semplice indizio si può fantasticare sull'intero mondo domestico strutturato sui canoni di una vita dedicata allo sport e alla natura. L'architettura degli interni è l'espressione di una visione e di un modo di vivere la vita, la materializzazione di una cultura attraverso la costruzione dello spazio abitato.



_una casa mobile in Guinea
(Bernard Rudofsky, "Architettura senza architetti")

“In queste pagine, cercheremo di pensare a proposito dell’«abitare» e del «costruire!»”.

È proprio con questa frase che inizia il celebre saggio di Martin Heidegger *Costruire, abitare, pensare*, un elaborato necessario per la maggior parte delle riflessioni sull’abitare come stato connaturato all’essere dell’uomo. Quello dell’abitare è un concetto articolato e oscuro, quasi sfuggente per le innumerevoli implicazioni che sottende e difficile da definire perché oggetto mutevole e vario a seconda del contesto nel quale viene affrontato. La definizione dell’abitare e l’analisi dello spazio privato, intimo, domestico, dell’interno abitativo sono state, infatti, affrontate non solo dal punto di vista progettuale o architettonico ma molto spesso anche da un punto di vista filosofico, antropologico, psicanalitico, sociologico, comunicativo. Tuttavia la natura ontologica di questo concetto, senza tempo eppure così intrinsecamente legato alla modernità, sembra fare da sostrato a tutte le letture alle quali questa pratica dell’uomo ha dato avvio. Uno degli elementi comuni alle differenti letture sembra consistere nell’interpretazione dell’abitare come azione dell’uomo sullo spazio, cioè come pratica connaturata all’essenza stessa dell’essere umano e contraddistinta dal suo bisogno indispensabile di porsi in relazione con l’ambiente.

In sintesi è attraverso l’abitare che l’uomo si colloca e si riconosce nello spazio riuscendo a trovare una propria definizione identitaria. In questo senso *Abitare* è da interpretare come *Costruire*: mettere in forma cioè lo spazio aprendolo all’orientamento, alla relazione, al tempo e attraverso la pratica, trasformarlo in habitat, ovvero in uno spazio relazionale riconosciuto come proprio. Ma abitare è anche, analogamente, da intendersi come comunicare: instaurare cioè delle relazioni intersoggettive che si basano sulla dialettica tra il sé e l’altro da sé, tra l’habitus sociale e l’habitus intimo, tra il dentro e il fuori, il pubblico e

il privato dell'individuo. È partendo da queste due accezioni dell'abitare in quanto pratica che cercheremo di capire come l'architettura possa intendersi come medium e cioè come mezzo di organizzazione dello spazio e del tempo e, al contempo, mezzo di definizione di un ambiente esperenziale.

Uno degli orientamenti fondamentali alle teorie dell'abitare è l'approccio fenomenologico. Già Maurice Merleau-Ponty in *Fenomenologia della percezione*, pur non costruendo esplicitamente una vera e propria teoria dell'abitare, come farà invece Heidegger, si interessa ampiamente al tema come fondante l'esistenza dell'uomo nel mondo e avvia diversi concetti chiave di questa analisi. Partiamo dal concetto di legame con l'ambiente da parte del soggetto come atto determinante per il riconoscimento di se stesso e quindi della propria identità. Di fondamentale importanza è il concetto del movimento inteso come modalità essenziale della percezione spaziale: l'individuo muovendosi, percepisce infatti attraverso il corpo la sua posizione ma soprattutto l'assetto della situazione spaziale con cui si sta misurando. Infine Merleau-Ponty sviluppa il concetto di abitare come pratica comunicativa, elaborato a partire dalle analogie derivate tra gesto corporeo e gesto verbale.

Il corpo è l'elemento che legittima l'esperienza spaziale del mondo da parte dell'uomo: è proprio attraverso il movimento che il corpo riesce a fare esperienza dello spazio, ad abitarlo sporgendosi verso le cose. Il corpo non è nello spazio, né d'altra parte è nel tempo, piuttosto esso *abita lo spazio e il tempo*²: l'abitare quindi diventa il sistema con cui il corpo fa esperienza dello spazio. L'abitare è una pratica ontologicamente decisiva in questa prospettiva, tanto che Merleau-Ponty arriva ad estendere il carattere abitativo dell'esperienza spaziale del corpo anche all'esperienza percettiva dello sguardo. Attraverso lo sguardo l'uomo arriva alla partecipazione intima, all'essenza dell'oggetto guardato; in questo senso, partecipando, lo sguardo si appropria della conoscenza del mondo: attraverso lo sguardo dunque, oltre che attraverso il corpo, l'uomo abita il mondo³.

La partecipazione del soggetto al mondo, conseguita attraverso la percezione corporea e lo sguardo, genera uno specifico senso di riconoscimento dell'ambiente di cui si fa esperienza e di cui si ottiene conoscenza; a questo ambiente l'uomo si sente ancorato. Quello che si determina come il proprio mondo di appartenenza attraverso la dinamica percettiva legata al movimento⁴, è dunque un paesaggio situato, al contempo fisico e psicologico⁵, che può essere letto pertanto come habitat psicogeografico⁶. Poiché l'habitat psicogeografico, inteso come spazio praticato materialmente e virtualmente, attiva una doppia dinamica di appropriazione attraverso il movimento corporeo e attraverso il movimento psicologico⁷, Merleau-Ponty elabora anche un'ulteriore distinzione: tra spazio concreto e spazio astratto.

“Il movimento astratto scava una zona di riflessione e di soggettività all'interno del mondo pieno nel quale

si svolgeva il movimento concreto, sovrappone allo spazio fisico uno spazio virtuale o umano; il movimento concreto è dunque centripeto, mentre il movimento astratto è centrifugo: il primo ha luogo nell'essere o nell'attuale, il secondo nel possibile o nel non essere, il primo aderisce a uno sfondo dato, il secondo dispiega esso stesso il suo sfondo. La funzione normale che rende possibile il movimento astratto è una funzione di proiezione...⁸. Poiché però la rappresentazione visiva “è anch'essa abitata da quella stessa capacità di proiettare uno spettacolo che si manifesta nel movimento astratto e nel gesto di designazione”⁹, i tre termini correlati alle espressioni “rappresentazione visiva”, “movimento astratto” e “tatto virtuale” vengono spiegati dallo stesso Merleau-Ponty come nomi diversi di uno stesso fenomeno. Il fenomeno cui fa riferimento è il “movimento di esistenza”. La manifestazione di questo movimento di esistenza che rende attivo l'essere dell'uomo nel mondo, prende forma all'interno di uno spazio che non è meramente fisico-geometrico né puramente virtuale-psicologico ma è uno spazio che si definisce, piuttosto, come “spazio antropologico”. Appropriandosi, aderendo, conoscendo, abitando questo spazio l'uomo lo fa proprio poiché vi agisce attraverso la propria personale modalità di proiezione. Lo spazio antropologico si connota dunque come uno spettacolo visibile che il corpo dell'uomo “mette in scena” attraverso il gesto. La funzione della gestualità corporale viene in questo modo ad attivare quelle analogie con la gestualità verbale. Il fine ultimo di entrambi i gesti, è infatti comunicare¹⁰ nel senso della possibilità di recepire e interpretare la gestualità dell'altro. In questa natura relazionale del gesto si trova infatti, o meglio abita, l'opportunità dell'uomo di condividere la pratica dello spazio antropologico. Solo alcuni anni più tardi rispetto alla prima edizione di *Fenomenologia della percezione*, nel 1951, un altro allievo di Husserl, Martin Heidegger tenne a Darmstadt, nell'ambito di un convegno su uomo e spazio, la relazione dal titolo *Costruire, abitare, pensare*. Il testo della conferenza verrà dato alle stampe tre anni più tardi, ma già dalla data della conferenza questo rapido intervento si presenta come uno degli assi basilari della filosofia heideggeriana, tanto che il suo pensiero sull'abitare raggiunge la definizione neologistica di “oikosofia”¹¹. La sintesi della teoria dell'abitare maturata dal filosofo tedesco sta nell'espressione diventata nota “l'uomo è in quanto abita”¹². Una volta fissato questo assioma e averlo messo in relazione con il costruire, sulla base di una provenienza etimologica per la quale si rimanda esplicitamente al testo¹³, Heidegger approfondisce un concetto chiave ovvero il rapporto tra luogo e spazio e, da questo, quello tra uomo e spazio.

L'approdo finale è proprio la determinazione della relazione tra uomo e spazio inteso come abitare pensato, come essenza dell'essere dell'uomo stesso nel mondo. Dopo una dissertazione che distingue tra luogo e spazio identificando il primo come ciò che permette al secondo di ricevere la propria essenza, il filosofo conclude la riflessione con un'asserzione che sottolinea quanto il senso di appartenenza a uno spazio sia profondamente connesso con l'essere dell'uomo: “Che i mortali sono vuol dire che, abitando, abbracciano spazi e

si mantengono in essi sulla base del loro soggiornare presso cose e luoghi. E solo perché i mortali, conformemente alla loro essenza, abbracciano spazi stando in essi, possono anche percorrerli.”¹⁴. Quando Merleau-Ponty poneva il discorso dell’essenza dell’uomo nei termini della partecipazione corporea e visiva al mondo, chiamava in causa il concetto di orizzonte come “ciò che assicura l’identità dell’oggetto.”¹⁵

Nell’interpretazione heideggeriana l’orizzonte diventa limite, nel senso particolare di ciò che permette allo spazio di definirsi in quanto tale: proprio perché collocato entro dei limiti lo spazio riceve la sua essenza¹⁶ e può essere svincolato, circoscritto, percorso, abitato, in una parola praticato. I limiti sono pertanto ciò che, attribuendo a uno spazio la sua essenza, lo riportano ad un contesto identificabile per il soggetto, permettendone l’agibilità e l’utilizzabilità. Se in ogni caso, secondo Heidegger, è la presenza di luoghi che consente allo spazio di essere posto entro i propri limiti, è il costruire luoghi che diviene atto spaziale indispensabile. Il costruire rappresenta inoltre “un far abitare privilegiato”¹⁷, in quanto crea luoghi e mette in forma disponibile lo spazio. È in questo senso che sono da interpretare le opere architettoniche secondo l’architetto norvegese Christian Norberg-Schulz¹⁸, che impiega infatti l’oikosofia heideggeriana come *fil rouge* attraverso il quale sviluppare il suo saggio sulla fenomenologia dell’abitare.

Pensando, heideggerianamente, alla consapevolezza poetica come all’essenza dell’abitare¹⁹, egli studia la fenomenologia come lo strumento che può collaborare a una riscoperta del mondo da parte dell’uomo: proprio grazie “all’uso del metodo fenomenologico – scrive – si potrà ricominciare a pensare le cose e a disvelare la loro cosità”²⁰; si potrà cioè riacquistare il senso proprio dell’abitare come presa di possesso di un mondo di cose attraverso la capacità di fare proprio e comprendere i significati che esse radunano. In questo consiste secondo Norberg-Schulz la relazione tra architettura e fenomenologia: nell’idea dell’abitare come atto di appropriazione del mondo. Attraverso la fenomenologia, appunto, si potrebbero riacquisire le parti costitutive della struttura generale dell’abitare lasciate a seguito degli stravolgimenti dell’età moderna: l’identificazione e l’orientamento. Queste sarebbero però raggiungibili solo attraverso la pratica architettonica che progetta lo spazio e costruisce la forma. Utilizzando fenomenologicamente gli strumenti architettonici, ovvero lo spazio organizzato e la forma costruita, si possono edificare dunque luoghi nel senso heideggeriano del termine. Ma lo spazio, benché disposto dall’uomo attraverso l’erezione di luoghi – gli edifici – risulta anche connotato da una sua distinta e connaturata “qualità figurale”. Questa qualità corrisponde all’immagine ambientale. La caratteristica specifica dell’ambiente è anche ciò che assicura l’opportunità dell’abitare come identificazione del sé in quanto facente parte di quello spazio organizzato e messo in forma. Il concetto di qualità figurale di un ambiente come fattore favorevole all’identificazione introduce anche

altri due elementi chiave per la teoria dell'architettura e in particolare per Norberg-Schulz: quello di *genius loci*²¹ e quello di *stimmung*. L'identificazione, appunto, implica innanzitutto individuare e condividere il carattere locale di un luogo, il suo spirito, la sua atmosfera. Favorendone e considerandone il carattere proprio, l'uomo si adatta allo spazio specifico; individuandone il carattere, si orienta all'interno dello spazio che ha fatto proprio. Il passaggio di Heidegger che Norberg-Schulz richiama a proposito del dibattito del limite – sebbene in una riflessione leggermente differente – è quello cui si è accennato rispetto al discorso sull'orizzonte di Merleau-Ponty²². Solo in uno spazio delimitato, sgomberato e connotato da una sua specifica qualità figurale quindi l'individuo si riconosce, si identifica e si orienta: abita. Il limite è perciò condizione necessaria all'abitare²³, sia esso inteso in senso collettivo, in senso pubblico o in senso privato.

Riferendosi all'abitare come pratica, l'architetto norvegese opera, infatti, questa classificazione in tre eventuali declinazioni: l'abitare collettivo, che ha come teatro l'insediamento e ha come presupposto il bisogno sociale dell'individuo di fare conoscenza con altri individui e scambiare con essi esperienze, sentimenti, conoscenze; l'abitare pubblico, il cui teatro è l'edificio pubblico e il cui fondamento sono l'accettazione e la condivisione di alcuni valori comuni; e infine l'abitare privato, il cui teatro è ovviamente la casa e il cui fondamento è la demarcazione di una parte di mondo personale. In ognuna di queste modalità di espressione dell'abitare abbiamo a che fare con un luogo cioè con uno spazio configurato che si definisce, più nello specifico, come interno. Abitare è infatti sempre e comunque praticare un interno dotato di un'immagine strutturata. Non si tratta di uno spazio chiuso: lo spazio architettonico, infatti, non è mai chiuso. Anche se definito lo spazio architettonico “è piuttosto un circoscritto-aperto, uno spazio delimitato e insieme aperto, aperto all'accoglienza, all'insediamento e al gesto umano”²⁴.

L'interno è pertanto da interpretare come spazio conformato e praticato, uno spazio di relazione che si crea laddove si definisca un vuoto, si comprenda una parte di spazio attraverso una interruzione della continuità spaziale. È questa la definizione di Bruno Zevi che individua proprio nello spazio interno così concepito, l'essenza dell'architettura²⁵. Approcciare il concetto di abitare attraverso la fenomenologia, implica una riflessione anche sugli scritti che, appena qualche anno più tardi dello stesso Heidegger, Gaston Bachelard dedica proprio alla fenomenologia dello spazio e, più nello specifico, alla poetica dello spazio domestico. La sua lettura, che si spinge sempre in stretta interconnessione con la psicanalisi, segnerà rilevanti corrispondenze nell'idea dell'immagine cinematografica della casa come teatro della rappresentazione del sé. Lo spazio dell'abitare privato, viene infatti assunto da Bachelard come punto strategico di accesso a un altro tipo di interno, quello dell'intimità psichica dell'individuo²⁶. L'immagine della casa diviene dunque strumento per

una “topografia dell’intimo”: integrando pensieri, ricordi e sogni, attraverso la *rêverie*, la casa sintetizza e proietta l’immaginazione intima del suo abitante. La *rêverie* – nel senso dello stato di coscienza che consente l’esercizio concreto dell’immaginazione – è uno strumento di connessione delle capacità immaginarie dell’uomo; grazie alla *rêverie* l’uomo riesce difatti a muoversi lungo un viaggio fatto di immagini psichiche, che gli permettono di ritrovare il proprio senso di appartenenza ai luoghi e di intendere l’abitare come una rappresentazione immaginaria del costruire. Ma la funzione di queste immagini non è unicamente psichica. Queste immagini, scolpite dall’immaginazione nella nostra memoria, consentono all’individuo di muoversi dal piano del vissuto a quello dell’immaginazione; in questo modo le immagini stesse hanno la capacità di essere vissute esplicitamente considerandole avvenimenti della vita²⁷. Lo spazio posto in essere da Bachelard come abitato e indagato attraverso la *rêverie* è dunque da considerarsi uno spazio al contempo fisico e psichico del tutto analogo allo spazio antropologico postulato da Merleau-Ponty. Esso è però anche uno spazio conformato, delimitato, strutturato dalle immagini: un interno da abitare come quello teorizzato da Norberg-Schultz. L’idea dell’interno come caratterizzato da una doppia natura di condizione spaziale e di immagine è alla base delle analisi cinematografiche e visuali di questo studio; la spazialità dell’interno non può infatti essere ridotta a una questione di pura tridimensionalità fisica dello spazio, legata unicamente alla sua origine progettuale, ma deve necessariamente includere le immagini come fattore generativo e strutturante specifico²⁸.

Lo stesso Bachelard nella sua evocazione dell’immagine della casa natale, prospetta un modello di analisi dello spazio memoriale del vissuto proprio sulla base di una ricostruzione delle immagini psichiche di quello spazio. L’immaginare la propria casa secondo il suo sviluppo verticale – polarizzata nella dialettica tra cantina e solaio – consente all’individuo di ripercorrerne le stanze e di localizzarvi il proprio vissuto orientandosi all’interno di essa grazie al riconoscimento che le immagini stesse hanno innescato. L’individuo, nello spazio della casa natale messo in forma attraverso le immagini psichiche, riconosce il proprio ambiente e vi colloca la propria esperienza. Nella sua lettura dell’abitare come attività dell’immaginazione, Bachelard considera anche che il limite che delimita lo spazio identificato come interno, fissa al contempo l’essenza di un esterno. In funzione del secondo, che si estende estraneo e perturbante, il primo si dà come concentrato e rassicurante. La relazione che si instaura tra l’al-di-qua e l’al-di-là del limite viene posta in essere da Bachelard come una vera e propria lotta: un confronto doloroso e lacerante in cui identità e alienazione interagiscono instabili avvicinandosi alla continua possibilità di trasformarsi nel proprio opposto.

Dentro e fuori si presentano dunque come due modalità immaginative in rapporto di interdipendenza, due dimensioni distaccate ma anche messe in comunicazione da un limen mo-

bile. Poiché la casa, interpretata in questa prospettiva dialettica, diviene anche lo strumento grazie al quale l'individuo affronta la grandezza inimmaginabile dell'universo, il limite mobile assume, per Bachelard, la forma metaforica della porta come “cosmo del socchiuso”²⁹. Dalla porta stessa si origina una rêverie in cui si raccolgono desideri, tentazioni, proiezioni immaginarie che rappresentano l'universo simbolico, spaventoso e insieme attraente, della soglia.

NOTE

1. Il testo della lezione è tradotto in italiano da G. Vattimo in Martin Heidegger, *Saggi e Discorsi*, *op. cit.*, pp. 97-108.
2. M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, Il Saggiatore, Milano, 1965, p. 194.
3. “Guardare un oggetto significa venire ad abitarlo”, cit. M. Merleau-Ponty, *op. cit.*, p.115; su questo argomento dello stesso autore si veda anche *L'occhio e lo spirito*, SE, Milano, 1989.
4. “Considerando il corpo in movimento, risulta più chiaro che 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”, cit. Maurice Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, *op. cit.*, p. 156.
5. “Corpo e mente, dopo tutto, non sono due entità separate ma due modi di descrivere la stessa cosa – o meglio lo stesso processo – cioè l'attività situata dell'essere umano-persona”, cit. T. Ingold, *The Perception of the Environment. Essays in Livehood, Dwelling and Skill*, Routledge, London and New York, 2001, p. 171.
6. Il riferimento alla *psicogeografia* rimanda alle teorizzazioni del movimento situazionista: nel primo numero del bollettino dell'Internazionale Situazionista, pubblicato nel 1958, la psicogeografia viene infatti definita come “studio degli effetti precisi dell'ambiente geografico, disposto coscientemente o meno, che agisce direttamente sul comportamento affettivo degli individui”, cfr. G. Bruno, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, *op. cit.*, pp. 237-241.
7. “[...] lo spazio corporeo non è posizionale, non è cioè l'ambito reale o logico in cui le cose si dispongono in base a un sistema astratto di coordinate, presupposte da uno spirito geometrico che prescinde da qualsiasi punto di vista, ma è situazionale, perché si misura partendo dalla situazione in cui viene a trovarsi il corpo di fronte ai compiti che si propone e alle possibilità di cui dispone. Il corpo, infatti, è l'unico sfondo da cui può nascere uno spazio interno, è il «rispetto a cui» un ogget-

to può apparire... Lo spazio omogeneo e oggettivo della geometria acquista senso solo partendo dallo spazio orientato del corpo da cui, per astrazione, è stato costruito.”, cit. U. Galimberti, *Il corpo*, Feltrinelli, Milano, 1989, p. 135.

8. M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, op. cit., p. 166.

9. ivi, p. 169.

10. “La comunicazione o la comprensione dei gesti è resa possibile dalla reciprocità delle mie intenzioni e dei gesti altrui, dei miei gesti e delle intenzioni leggibili nella condotta altrui. Tutto avviene come se l’intenzione dell’altro abitasse il mio corpo o come se le mie intenzioni abitassero il suo. Il gesto di cui io sono testimone traccia come il disegno punteggiato di un oggetto intenzionale. Questo oggetto diviene attuale ed è pienamente compreso quando i poteri del mio corpo vi si conformano e combaciano con esso. Il gesto è di fronte a me come un quesito, mi indica certi punti sensibili del mondo, ove mi invita a raggiungerlo. La comunicazione si compie quando la mia condotta trova in questo cammino il suo proprio cammino.”, ivi, p. 256.

11. V. Cesarone, *Per una fenomenologia dell’abitare. Il pensiero di Martin Heidegger come oikosofia*, Marietti, Milano, 2008.

12. “L’abitare è il tratto fondamentale dell’essere in conformità del quale i mortali sono”, cit. M. Heidegger, *Saggi e Discorsi*, op. cit., p. 107.

13. Secondo Heidegger il costruire e l’abitare stanno non solo in un rapporto di relazione analogo a quello che intercorre tra il fine e il mezzo, ma il costruire è anche già in se stesso un abitare: “Costruire significa originariamente abitare. Là dove la parola abitare parla ancora in modo originario, essa dice anche fin dove arriva l’essenza dell’abitare. *Bauen* (costruire), *buan*, *bhu*, *beo* sono infatti la stessa parola che il nostro *bin* (sono) nelle sue varie forme... Il modo in cui tu sei e io sono, il modo in cui noi uomini siamo sulla terra, è il *Buan*, l’abitare. Essere uomo significa: essere sulla terra come mortale; e cioè: abitare”, ivi, pp. 97-98.

14. ivi, p. 105.

15. M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, op. cit., p. 114.

16. “[...] il limite non è il punto in cui una cosa finisce ma, come sapevano i greci, ciò a partire da cui una cosa inizia la sua essenza (*Wesen*)”, cit. M. Heidegger, *Saggi e Discorsi*, op. cit., p. 103.

17. ivi, p. 106.

18. “Le opere architettoniche sono oggetti di identificazione umana in quanto incarnano significati essenziali, portando in presenza il mondo così com’è”. Cit. C. Norberg-Schulz, *L’abitare. L’insediamento, lo spazio urbano, la casa*. Electa, Milano, 1984, p. 19.

19. “[...] è il poetare (das Dichten) che, in primissimo luogo, rende l’abitare un abitare. Poetare è l’autentico far abitare (Wohnenlassen) [...] Poetare, in quanto far abitare, è un costruire”, cit. M. Heidegger, *Poeticamente abita l’uomo*, in M. Heidegger, *Saggi e Discorsi*, op. cit., p. 126.

20. C. Norberg-Schulz, *L’abitare*, op. cit., p. 135.

21. “Il genius loci non è opera dell’uomo, bensì un «astante», qualcosa insomma che sta dinanzi, con

l'uomo deve imparare a convivere. Infatti solo allora l'uomo abita", cit. C. Norberg-Schulz, *Genius Loci. Paesaggio Ambiente Architettura*, Electa, Milano, 1979.

22. "Il limite non è il punto in cui una cosa finisce ma, come sapevano i greci, ciò a partire da cui una cosa inizia la sua essenza (Wesen). Spazio è essenzialmente ciò che è sgombrato, ciò che è posto entro i suoi limiti", cit. M. Heidegger, *Costruire, abitare, pensare*, in M. Heidegger, *Saggi e Discorsi*, *op. cit.*, p. 103. Nel testo di Norberg-Schulz la citazione di Heidegger è così parafrasata: "Un confine non è quello che mette fine – dice Heidegger – ma come già intendevano i greci, il confine è il dove del principio della presenza di una forma", in C. Norberg-Schulz, *L'abitare*, *op. cit.*, p. 27.

23. "La casa è un problema di limiti (come del resto quasi ogni altro dell'esistenza). Ma la definizione dei limiti è un problema di cultura e proprio a esso si riconduce la casa (come, infatti, gli altri dell'esistenza)", cit. E. N. Rogers, *Programma: Domus, la casa dell'uomo*, in *Domus* n. 205, gennaio 1946, pp. 2-3.

24. G. Ottolini, *Forma e significato in architettura*, Laterza, Roma e Bari, 1996, p. 8. Si noti per inciso come il ricorrere del termine gesto nel passaggio citato riporti istintivamente il pensiero alla gestualità qualificante lo spazio antropologico di Merleau-Ponty. Non a caso, infatti, Ottolini continua: "Nel termine spazio e nella genesi dell'architettura si pone un atto di qualificazione e di donazione di senso. Esso nasce col gesto dell'uomo, che è sempre atto relazionale: con se stessi, con gli altri, col mondo. [...] «Gesto» equivale a «nascita dello spazio». Diciamo gesto, e non azione o funzione, che termini neutrali, privi di soggetto e figura, perché è parola che meglio coinvolge la corporeità di chi opera e insieme il manifestarsi materiale e figurale di un'intenzione, dei suoi fondamenti di pensiero e di emozione. [...] Il coinvolgere, attraverso la dinamica del gesto, la corporeità di chi abita, conoscerne così sostanzialmente lo spazio architettonico, fa sì che si possa dire che non c'è architettura se non ci sta il corpo dell'uomo ovvero se in essa la vita umana non può svolgersi, in senso specifico", p. 12.

25. "È lo spazio interno, lo spazio che ci circonda e ci include, che dà il là nel giudizio su un edificio, che forma il sì o il no di ogni sentenza estetica sull'architettura; [...] l'architettura non è solo arte, non è solo immagine di vita storica o di vita vissuta da noi e da altri; è anche e soprattutto l'ambiente, la scena ove la nostra vita si svolge", cit. B. Zevi, *Saper vedere l'architettura*, Einaudi, Torino, 2000, p. 30.

26. "Non solo i nostri ricordi, ma anche le nostre dimenticanze sono «alloggiate», il nostro inconscio è «alloggiato», la nostra anima è una dimora e, ricordandoci delle «case» e delle «camere», noi impariamo a «dimorare» in noi stessi.", G. Bachelard, *La poetica dello spazio*, Dedalo, Bari, 1999, p. 28.

27. G. Bachelard, *La poetica dello spazio*, *op. cit.*, p. 59.

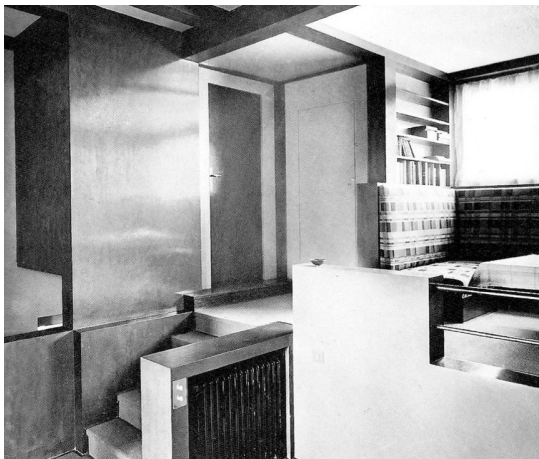
28. C. Rice, *The Emergence of the Interior. Architecture, Modernity, Domesticity*, Routledge, London and New York, 2007, in particolare il paragrafo *Recognizing the interior: Space and Image*, pp. 94-111.

29. G. Bachelard, *La poetica dello spazio*, *op. cit.*, p. 257.

PARTE PRIMA

I_Visione peripatetica dello spazio architettonico

1.2_Lo Spazio Architettonico e lo Spazio Filmico



_Casa Müller, Adolf Loos - Praga (1928-30)

La determinazione dell'abitare nel rapporto fra interno ed esterno: spazi in movimento percettivo. La definizione in termini progettuali e costruttivi della "pianta nello spazio", sintetizzata con il termine *Raumplan*, corrisponde ad una modalità di traduzione, in termini di spazio, dell'idea di abitazione e dell'idea propria di spazio nel linguaggio dell'architettura.

La penetrazione dall'esterno all'interno, come sottolinea Benedetto Gravagnuolo, avviene con una «*calcolata e scenica sequenza spaziale*»



_scena tratta dal film *The Truman Show*, Peter Weir, 1998. Lo spazio filmico è un diverso modo di guardare la scena reale, è un insieme di modi di guardare una scena

“L’architettura è giudicata dagli occhi che vedono, dalla testa che gira, dalle gambe che camminano. (...) L’architettura non è un fenomeno in sincronia, ma successivo, fatto di spettacoli che si aggiungono gli uni agli altri e si susseguono nel tempo e nello spazio”¹.

Le Corbusier continuava confrontando l’architettura, in virtù di queste sue proprietà, alla musica, ma in realtà sembra che le sue parole esprimano la condizione percettiva propria del cinema. Sì, perché se è possibile vedere delle corrispondenze tra cinema e architettura è proprio in virtù del fatto che entrambe sono arti dello spazio e del tempo.

Lo spazio architettonico è fatto per essere abitato, vissuto, in modo che le coordinate spazio-temporali derivino dalla percezione soggettiva del fruitore, che decide autonomamente i propri percorsi all’interno di uno scenario sì organizzato ma mutevole, cangiante a seconda degli interessi e dei desideri che guidano l’attenzione e lo sguardo.

Allo stesso modo si può dire dello spazio cinematografico, definito a priori dai confini dello schermo e dell’inquadratura, ma le cui modalità di visione mutano soggettivamente da spettatore a spettatore, a seconda della sua posizione nella sala di proiezione, dei suoi interessi, delle sue aspettative, delle sue capacità di usufruire di più livelli di lettura, della sua inclinazione o meno all’identificazione come abitante di quello spazio. Non è rilevante che gli spazi rappresentati siano reali oppure ricostruiti, essi esistono. Sono gli spazi a bloccare i film nella propria dimensione, e tramite l’immagine siamo in grado di contestualizzare, in termini di spazio e tempo, la storia senza che ci vengano fornite informazioni aggiuntive. Il movimento è infatti nell’immagine, laddove per quanto riguarda l’architettura (i cui pro-



_Faust (Faust-Eine deutsche Volks Sage) (1926) - F. W. Murnau_frame 0:59:31_0:59:33_1:06:14_1:16:03

dotti sono fisicamente “stabili”, per quanto percettivamente mutevoli) deve essere creato dallo sguardo². Fra tutti i cineasti, Friedrich Wilhelm Murnau³ è uno di quelli che ha saputo organizzare lo spazio dei suoi film in modo rigoroso e inventivo. La prima impressione che producono le sue opere è quella di una animazione dell’intera superficie dello schermo, nei suoi minimi particolari, in ciascun momento della proiezione. Dunque, di un comando assoluto di tutti gli elementi che partecipano all’espressione plastica, di un’immaginazione capace di creare e combinare nuove forme. Il film *Faust*⁴ si presta particolarmente a uno studio dell’organizzazione del suo spazio. L’importanza dell’espressione plastica prende chiaramente il sopravvento sulla trama. In questo film Murnau, all’apice della sua carriera, ha saputo e ha potuto mettere in atto tutti i mezzi capaci di tutelare quel dominio totale dello spazio. Eric Rohmer⁵, regista e critico cinematografico francese, analizzando l’opera di Murnau, da una definizione di quello che può essere interpretato come spazio architettonico: *”Un’architettura è una forma (o un insieme di forme) proposta al nostro sguardo: forma di un edificio, di un oggetto, di un paesaggio. Adesso ci limiteremo a considerarne la funzione. (...) Abbiamo continuamente sotto gli occhi delle forme architettoniche, ma sono statiche, passive, relegate molto spesso in secondo piano. Sembra che la messa in scena tragga dalla presenza dell’architettura soltanto le idee più banali. Pensiamo invece al ruolo attivo che svolge. Tutti questi luoghi non si presentano soltanto come una cornice dell’azione, ma pesano sugli atteggiamenti dei personaggi, influiscono sulla recitazione, dettano i loro spostamenti. (...) Architettura e paesaggio sono a rigor di termini elementi profilmici, cioè dotati di un’esistenza e di una significatività preesistente alla ripresa cinematografica. L’architettura, oltre a produrre spazi dotati di una funzionalità, è sempre anche rappresentazione; il paesaggio non costituisce solo un genere pittorico, né è solo il modo in cui una cultura vede la natura, è propriamente la forma in cui una società organizza il rapporto tra natura e cultura. Molti film fanno uso di architetture preesistenti; anzi*



L'Inhumaine, Marcel L'Herbier, (1924)

*la particolare espressività o i valori plastico-simbolici di quello spazio preesistente (che è già per se stesso un prodotto culturale) diventano elementi essenziali dell'opera. Questi elementi profilmici, una volta ripresi diventano elementi costitutivi dello spazio filmico, ma non sono lo spazio filmico*⁶.

Mallet-Stevens⁷, allievo di J. Hoffmann, scriveva, nel 1925: “L’architettura moderna è essenzialmente fotogenica: grandi piani, linee rette, sobrietà d’ornamenti, superfici uniformi, netta opposizione tra ombra e luce; si può sperare in uno sfondo migliore per le immagini in movimento, una migliore opposizione per mettere in risalto la vita? In un prossimo avvenire, l’architetto sarà il collaboratore indispensabile del regista. [...] Le esigenze del cinema hanno creato un’architettura semplice, i nuovi materiali da costruzione, come il cemento armato, hanno lavorato nella stessa direzione, i risultati devono dunque convergere verso uno stesso fine e se a questo aggiungiamo l’odierna ‘economia’ che non ammette il superfluo, nonché il gusto attuale per la ‘macchina’ essenzialmente pura e geometrica, dovremo arrivare a una concezione unitaria tra architettura-cinema e l’architettura abitativa in senso proprio”⁸. Mallet-Stevens aveva realizzato per il cinema le ‘architetture sceniche’ di *L’inhumaine*⁹ (1924; Futurismo). Realizzando per *L’inhumaine* l’esterno del laboratorio dell’ingegnere Norsen, cui fanno da contrappunto, come interni, la ‘sala del laboratorio’ (ideata da F. Léger) e la ‘sala della resurrezione’ (di Alberto Cavalcanti), Mallet-Stevens riuscì a offrire una specie di quintessenza, di idea sublimata della sua architettura, come un cubismo onirico, che esprimeva i principi formali soggetti a necessari compromessi di carattere pratico e funzionale negli edifici realizzati. Voleva essere programmaticamente una sintesi temporanea della ricerca plastica in Francia due anni prima dell’Esposizione di arti figurative del 1925, quindi un vero e proprio manifesto dell’arte francese, da opporre alle influenze dell’Espressionismo tedesco, e da divulgare attraverso il nuovo medium cinematografico. Come scrive M. Canosa¹⁰ il film trascrive nei *décors* le forme prodotte dalle ricerche pittorico-plastiche che si sono espresse fino alla metà

degli anni Venti. E viceversa: a quelle ricerche, il cinema offre la superiorità di uno spazio di sperimentazione, e la garanzia di una diffusione di massa. Il conflitto secolare del corpo del comico (per essenza goffo) con l'organizzazione iper-regolata dello spazio e degli arredi viene fedelmente resa da Jacques Tati¹¹, opponendo il calore e la semplicità dell'architettura tradizionale alla imperturbabilità artificiosa di quella moderna in *Mon oncle* (1958), in cui appaiono sconvolte le regole ossessive di comportamento causate da una grottesca villa piena di gadget elettrocomandati, ovvero ponendosi come buffo corpo alieno nei décors a un tempo reali e fantascientifici di *Playtime* (1967; *Playtime – Tempo di divertimento*) o di *Traffic* (1971; *Monsieur Hulot nel caos del traffico*). Diverso è il caso in cui l'architettura è l'argomento stesso del film come in *The fountainhead* (1949; *La fonte meravigliosa*) di King Vidor, ispirato molto liberamente alla vita dell'architetto Frank Lloyd Wright, ma il cui assunto di base, più che nella tutela dell'architettura moderna contro gli architetti e i critici conservatori, sembra consistere nell'esaltazione della creatività individuale, cui non vanno poste barriere. Il rapporto tra architettura e cinema¹², ricco di connessioni, scambi e sfumature, non può essere esaminato unicamente come un problema di scenografia vincolato alla scelta o all'invenzione degli ambienti più appropriati a funzionare da sfondo o da contenitore per il movimento dei personaggi e della macchina da presa, ovvero allo svolgimento dell'azione in genere; né è possibile spiegarlo solo come la fusione tra rappresentazione filmica e luoghi interni che, in quanto organismi complessi, ricchi di risvolti storici, urbanistici e sociali, oltre che architettonici, implica aspetti particolari e suggestioni che richiedono un differente tipo di approfondimento. E non può essere risolto rappresentandolo come un insieme di soluzioni inventive e tecnico-organizzative che più precisamente devono essere affrontate trattando di scenotecnica e della struttura del set. Affinità e diversità tra le due arti ruotano proprio intorno al loro comune principio come arti dello spazio, che nel caso dell'architettura è costruito, più o meno duraturo, fruibile, funzionale al vissuto umano e, a volte, espressione simbolica di merito e potere. Il cinema a sua volta, decollato dagli intenti documentari del suo primo periodo (i fratelli Lumière), ha finito per sviluppare i principi di una propria spazialità specifica, fondata sulla grammatica dei piani e del movimento (degli attori e della macchina da presa), sulle tecniche di montaggio e di illuminazione, e così via.

NOTE

1. Cit. Le Corbusier, 1973
2. Per esempio la tecnica dello *stop-motion*; essa sfrutta una particolare cinepresa che impressiona un fotogramma alla volta. Con questo processo è possibile creare di conseguenza un'animazione.
3. F. W. Murnau, è stato un regista e sceneggiatore tedesco, tra i massimi esponenti dell'espressionismo e del *kammerspiel*, che si svilupparono in Germania negli anni venti. Dei suoi film solo pochi sono stati conservati e sono oggi reperibili; buona parte sono andati perduti, ma le pellicole sopravvissute sono ora considerate da critici e studiosi di storia del cinema come dei capolavori assoluti.
4. *Faust (Faust - Eine deutsche Volkssage)* è un film muto del 1926 diretto da Friedrich Wilhelm Murnau
5. Sceneggiatore, montatore e critico cinematografico francese, nato a Tulle (Corrèze) il 21 marzo 1920. Personalità tra le più ricche e originali del cinema francese del dopoguerra, fu protagonista della stagione della Nouvelle vague, dapprima come critico dei "Cahiers du cinéma", rivista che diresse dal 1957 al 1963, poi come regista.
6. Cit. Rohmer, 1991
7. R. Mallet-Stevens, *Le cinéma et les arts: l'architecture*, in "Les cahiers du mois - Cinéma", 1925, pp. 95-98 (trad. it. in "Cinema & cinema", dicembre 1986, p. 47).
8. R. Mallet-Stevens, *Le cinéma et les arts: l'architecture*, *op.cit.*, pp. 28-29.
9. *L'Inhumaine*, 1924 diretto da Marcel l'Herbier.
10. *Lo spazio del film*, in "Cinema & cinema", dicembre 1986, p. 47, nr. monografico (in partic. R. Mallet-Stevens, G.P. Brunetta, S. Soggi, L. Quaresima, A. Costa, G. Cremonini, P. Sorlin, L. Gandini, A. Artese, M. Dall'Asta, M. Canosa).
11. J. Gorostiza, *La arquitectura según Tati: naturaleza contra artificicio*, in *Nosferatu. Revista de cine*, 1992, pp. 48-55.
12. A. Cappabianca, *Il rapporto tra architettura e cinema, Spazialità del cinema e spazio dell'architettura*, in *Enciclopedia del Cinema* (2003)

PARTE PRIMA

I_Visione peripatetica dello spazio architettonico**1.3_LINGUAGGIO DIMORA DELL'ESSERE** *abitare è una pratica comunicativa*

La tensione dialettica tra interno ed esterno, “nucleo vitale”¹ dell’abitare, rappresenta la pratica stessa come principalmente relazionale. Il luogo architettonico, edificato come un sistema di superfici che servono da limite, mette appunto in relazione il dentro con il fuori, conciliando le due funzioni primarie dell’abitare dell’uomo. Gli elementi costitutivi esterni svolgono infatti la funzione rappresentativa pubblica, mentre le volumetrie interne permettono di rispondere alla funzione intima privata. Progettando lo spazio e mettendolo in forma, il luogo architettonico mette dunque in movimento lo spazio esistenziale dell’individuo, conferendogli una specifica attitudine comunicativa attraverso la mediazione del rapporto dentro-fuori. In questo senso il luogo architettonico può essere letto come *medium* e l’architettura come *linguaggio*. La considerazione dell’architettura come linguaggio apre un fronte di dibattito; lo stesso Norberg-Schultz offre un’ampia trattazione dell’architettura come linguaggio facendo sempre riferimento ad Heidegger e, nello specifico, alla definizione di linguaggio come “dimora dell’essere”². Il linguaggio, e anche quello architettonico, non è per l’architetto norvegese unicamente una struttura culturalmente determinata, ma ha in se una fondamentale base esistenziale. Come la creazione poetica infatti, anche quella architettonica “*mette in opera la verità*” nel senso che svela, l’essere del mondo, e lo fa attraverso la sua qualità figurale. Il linguaggio architettonico è dunque il mezzo attraverso il quale la forma costruita acquisisce la sua qualità figurale. La capacità comunicativa dell’architettura consiste proprio in questo e non nella riduzione dei suoi elementi costitutivi a segni, è la manifestazione dei rapporti che sussistono, in termini heideggeriani, tra “cielo” e “terra”³.

Il punto di vista semiologico vede l’architettura, proprio sulla base della sua fondamentale funzione comunicativa, come un sistema linguistico fatto di segni. Questo ambito di ricerca ha avuto notevole seguito in Italia coinvolgendo a vario livello diverse personalità tra

cui l'architetto e teorico napoletano Renato De Fusco⁴. Accogliendo la definizione di De Saussure che vuole la semiologia come “*scienza che studia la vita dei segni nel quadro della vita sociale*”⁵, De Fusco definisce il segno architettonico come un sistema dialettico articolato in *significato* e *significante* che ha come fine quello di delimitare un'entità spaziale funzionale e comunicativa⁶. L'invaso corrisponde al significato in quanto ragion d'essere funzionale di ogni ambiente architettonico, mentre l'involucro corrisponde al significante in quanto componente materiale del segno. Il confronto teorico sull'applicazione della semiologia all'architettura si sviluppa e si articola secondo diverse prospettive. Queste si legano da una parte al tradizionale dibattito che oppone i sostenitori del primato della forma a quelli della funzione, dall'altra al dibattito che si sviluppa invece intorno al problema della polisemia dei sistemi segnici visuali rispetto a quelli puramente linguistici. Al di là delle posizioni che hanno preso i vari teorici sussiste comunque una formulazione di una serie di analogie tra l'architettura e i mezzi di comunicazione di massa⁷. Secondo l'ipotesi argomentata da De Fusco infatti, le analogie tra i due mezzi comunicativi non stanno tanto nell'interpretazione dall'architettura come medium quanto piuttosto nell'individuazione di manifestazioni architettoniche simili a quelle dei moderni media.

Questa possibilità troverebbe origine nella natura stessa dell'architettura, che si articola in una componente *conformativa* – il cui scopo è quello di pianificare il territorio configurandolo e conformandolo secondo le esigenze socio-economiche, geografiche ed ecologiche imposte dalla società – e una componente *rappresentativa* – il cui scopo è quello di tradurre a livello simbolico i significati comunicativi della cultura di massa. L'architettura, pur non nascendo come mass medium, riesce tuttavia, grazie a questa sua doppia attitudine, ad accostarsi alla natura dei media di massa facendone propri i due caratteri fondamentali: la tendenza a presentificare il proprio essere e quella a tecnologizzare la propria natura. Secondo De Fusco infatti, in architettura come nei media di massa, “*ogni forma nasce dalla moderna tecnologia, tende a essa o finge di derivarvi*”. L'architettura perderebbe così ogni “*riferimento indicativo di valore*”⁸, cedendo alla legge del consumo e assestandosi sulla dinamica ripetizione-proiezione di formule rassicuranti tipica dei mass media. Questa conclusione non è però una condanna del processo di “*consumizzazione*” cui va incontro la disciplina architettonica; si tratta piuttosto di inserire l'architettura, e quella dello spazio domestico in particolare, in quel processo che, appena qualche anno prima, Edgar Morin⁹ aveva descritto come declinazione “*fluttuante*” della noosfera¹⁰. Con questa espressione si intendeva identificare nello specifico l'entrata massiccia della vita privata e della cultura del quotidiano nel circuito commerciale e industriale che si era manifestato progressivamente nel secondo dopoguerra. La nuova posizione cardine assunta dal quotidiano interessa quindi anche l'architettura che avanza verso quella graduale consumizzazione evidenziata da De Fusco. In questo contesto, lo spazio domestico assume sicuramente un ruolo guida nell'elaborazione

di una strategia di mercificazione del quotidiano. Una strategia che passa innanzitutto per l'elaborazione di un immaginario visuale della casa rispetto al quale i mezzi di comunicazione di massa assumono un ruolo fondativo. Non solo perché pubblicità, cinema e televisione in modo specifico cooperano a designare lo spazio domestico come elemento proprio di quel processo di massificazione del sentire comune¹¹ che intorno alla metà del secolo scorso raggiunge il culmine. Ma anche perché la casa diventa centro di comunicazione e ricezione mediatica, ridefinendo, anche grazie all'apporto determinante¹² delle immagini, la propria natura di interno.

Se i mezzi di comunicazione di massa contribuiscono all'annessione del quotidiano all'universo merceologico¹³ – fin dall'epoca delle grandi esposizioni universali¹⁴ – l'origine della questione dello spazio domestico come interno risale a un fenomeno pre-moderno: la nascita dell'*intérieur* come spazio privato e manifestazione borghese. È con Luigi Filippo che secondo Benjamin¹⁵ l'uomo privato fa irruzione sulla scena storica. In quel momento lo spazio privato, *l'intérieur*, acquista un significato nella sua stessa opposizione allo spazio lavorativo, al *comptoir*. Le due sfere restano a distanza trovando la propria ragion d'essere nel meccanismo di complementarità che le lega e i rispettivi ambienti si fanno indice della condizione dell'uomo borghese ottocentesco, quando l'identità di classe è costruita slegando la facciata pubblica dall'intimità dell'interno privato. *Comptoir* e *intérieur* si danno come spazi organizzati in successione che gradualmente allontanano l'individuo dalla rappresentatività della dimensione pubblica per offrirgli invece il ritiro intimo del privato: quella "custodia" in cui Benjamin identifica la funzione principe dell'*intérieur*, lo spazio intimo in cui affiorano le tracce dell'esistenza quotidiana. Se i concetti di *intérieur* e di uomo privato nascono come pre-moderni, l'idea di domesticità come tensione tra la dimensione pubblica e quella privata dell'esistenza si afferma come propria della modernità. Il concetto di spazio domestico come spazio stabile, organico, di riconoscimento si oppone infatti a quello di spazio pubblico urbano come spazio frammentario, nervoso, discontinuo, avverso. Proprio in questa nuova tensione moderna, l'*intérieur* borghese ottocentesco entra in crisi, quando cioè l'abitare come pratica connaturata all'essere dell'uomo si trova a dover fronteggiare la rivoluzione della modernità¹⁶. La crisi prende corpo, secondo Benjamin, a fine Ottocento, con il *liberty*, che cercando la completa corrispondenza estetico-funzionale tra interno ed esterno pensa all'edificio come pura rappresentazione scenica; quando cioè "*l'idea dell'intérieur come spazio di rifugio collassa sotto il peso dell'illusione di una vita artistica nell'interno stesso*"¹⁷. Questo passaggio fondamentale che affronta l'*intérieur* a cavallo del secolo è quello che ridefinisce la domesticità stessa. Se lo spazio architettonico urbano è rivoluzionato dalla serialità, dal dinamismo, dalla frammentarietà introdotti dalla civiltà delle macchine, nello spazio abitativo, minato come abbiamo visto nella sua natura di isola stabile e privata, l'architettura guarda all'interno della casa con un'attenzione nuova¹⁸, legando il suo ruolo direttamente allo sviluppo

della città e concependo la progettazione abitativa in modo inseparabile dalla pianificazione urbanistica. Inoltre la sequenzialità e la dinamicità che definiscono gli spazi dell'ambiente urbano moderno implicano un cambiamento più generale del modello spaziale che coinvolge anche lo spazio abitativo. Alla stregua delle vetrine che animano le vie cittadine, della fotografia che svela la sequenzialità del movimento, e certamente del cinema che analizza le potenzialità emotive della transitorietà delle immagini, il nuovo modello spaziale che si propone alla percezione dell'individuo urbano non trova un punto prospettico centrale fisso, ma si basa su una concezione mobile, data dal divenire e dal flusso continuo degli stimoli. Il mutamento delle condizioni spaziali in cui è immerso l'individuo nella moderna realtà urbana ha pertanto, proprio nell'azione sociale dei media, una delle sue cause determinanti¹⁹.

È questo il punto forte delle teorie moderniste di Le Corbusier. Il modello sostanzialmente comunicativo proposto da Le Corbusier e l'uso specifico fatto dall'architetto della fotografia e delle immagini diffuse dai media come nuovi modelli di strutturazione dell'immaginario spaziale è rivelato fin dall'impostazione grafica dei suoi testi dell'epoca. Nei montaggi di *Vers un architecture* (1923) o nel *found footage* che raccoglie locandine, pubblicità, manifesti, cartoline in *L'art decoratif d'aujourd'hui* (1925) per esempio, appare chiaro come la rimediazione²⁰ dell'immagine trovata, il suo metterla in movimento attraverso questa operazione sia alla base del rivolgimento in atto nella percezione spaziale moderna. L'elemento cardine attorno al quale si costruisce la concezione spaziale moderna secondo Le Corbusier è la finestra. La finestra, come la fotografia, delimita infatti un *frame*, un frammento che ritagliando una porzione di spazio ne costruisce il significato rispetto a ciò che dall'inquadratura è invece escluso. Mettendo in successione questi frammenti, come avviene in modo esplicito nella *fenêtre en longueur* pensata dall'architetto, l'esperienza dello spazio risulta profondamente rivoluzionata: trascendendo la funzione basilare di illuminazione e aerazione, associando la trasparenza e la sovrapposizione alla sequenzialità, si avvia a rappresentare una complessa e dinamica messa in relazione del dentro con il fuori. Non più risolto nell'equazione dentro-privato/fuori-pubblico, questo spazio frammentato e sequenziale richiama in causa anche la questione del riconoscimento del sé: come la percezione del limite che si fa labile e permeabile grazie alla continuità e alla sequenzialità, anche l'identità dell'individuo, nella città moderna, diventa frammentata, mobile, non un'acquisizione ma un processo in continuo divenire che si adegua ai modi discontinui e mobili della comunicazione di massa.

Interrogarsi sulla mobilità del limite tuttavia non significa negare la presenza di un'identità intima e di un'identità pubblica dell'individuo, quanto piuttosto cercare di capire quali siano le nuove modalità di negoziazione di questo equilibrio. Le Corbusier stesso nello sviluppo della cosiddetta *unité d'habitation*, elabora, in nome del funzionalismo più spinto, una ridefinizione dello spazio privato della casa. La questione dell'abitare infatti, secondo l'architetto,

non è stata risolta fino all'epoca moderna perché non è mai stata posta nei termini corretti delle reali esigenze dell'individuo. La casa non deve essere pensata come un deposito ma come lo spazio per l'essenziale. In questo senso, per giungere all'estrema pianificazione razionale e funzionale dello spazio abitativo, la casa deve essere investita dal processo di standardizzazione seriale. Solo in questo modo, diventato *machine à habiter*²¹, la casa può rispondere alla sua fondamentale funzione sociale. In quanto cellula base del sistema sociale, la casa spogliata di ogni orpello retorico, diventa dunque manifestazione pura della sua funzione. La trasparenza²² si pone pertanto come limite impalpabile tra pubblico e privato la cui negoziazione risulta, di conseguenza, investita da una nuova modalità di continua riddiscussione²³. In questo senso si è parlato di antidomesticità dell'avanguardia architettonica, proprio perché essa si pone, con Le Corbusier sopra tutti, come antagonista alle funzioni convenzionali della casa come rifugio privato e roccaforte dell'identità individuale²⁴. Benché il concetto di domesticità venga intensamente rimesso in discussione dall'avanguardia, non si tratta realmente di una completa negazione quanto piuttosto di una sua ridefinizione sulla base della nuova dinamicità percettiva moderna²⁵. Questa ridefinizione dell'interno domestico sulla base della mutata dialettica pubblico-privato riporta ad una riconversione stessa del concetto di domesticità²⁶. Il fenomeno che si verifica nel periodo tra la seconda metà del XIX secolo e fino a tutti gli anni Sessanta, è stato definito come una progressiva "domesticizzazione della vita sociale"²⁷: la casa viene studiata come punto centrale per lo sviluppo economico e politico delle società occidentali. Da un lato, si crea un mercato specifico attraverso la veicolazione mediatica di un gusto condiviso, dall'altra, s'individua nella casa un territorio particolarmente dedicato alla ri-mediazione dell'immaginario del domestico: la casa diviene infatti un centro speciale di diffusione del messaggio mediatico. In questo senso si può pensare all'architettura, e a quella dello spazio domestico in particolare, non più soltanto come a un interprete delle istanze imposte dalla modernità ma come a un agente produttore della realtà industriale²⁸, una realtà rispetto alla quale le immagini hanno un ruolo costitutivo e strutturante.

NOTE

1. M. Vitta, *Dell'abitare. Corpi spazi oggetti immagini*, Einaudi, Torino, 2008, p. 156
2. Norberg-Schultz fa riferimento specifico a M. Heidegger, *La dottrina di Platone sulla verità. Lettera sull'umanesimo*, Società Editrice Internazionale, Torino, 1975.
3. "L'abitare ci appare in tutta la sua ampiezza quando pensiamo che nell'abitare risiede l'essere dell'uomo, inteso come il soggiornare dei mortali sulla terra. Ma «sulla terra» significa già «sotto il cielo» [...] C'è un'unità originaria entro la quale i Quattro, terra e cielo, i divini e i mortali, sono una cosa sola", M. Heidegger, *Saggi e Discorsi, op.cit.*, p. 99.
4. Si veda U. Eco, *La funzione e il segno (Semiologia dell'architettura)*, in *La struttura assente*, Bompiani, Milano 1968; e dello stesso autore *Le forme del contenuto*, Bompiani, Milano, 1971
5. F. De Saussure, *Corso di linguistica generale*, Laterza, Roma e Bari, 2005, p. 26.
6. Lo spazio architettonico è "[...] l'unità dialettica di un vaso abitabile (significato) e di un involucro (significante) che lo delimita. Si tratta in sostanza di uno spazio interno, comunque definito, e di un volume, una serie di muri o quant'altro che delimita quello spazio, che rende l'intero segno (una stanza, un cortile, uno spazio in ogni caso delimitato) un'entità funzionale e comunicativa. Significato e significante, vaso e involucro hanno evidentemente un rapporto dialettico", cit. R. De Fusco, *Architettura come mass medium. Note per una semiologia architettonica*, Dedalo, Bari, 2005, p. 158.
7. L'interesse per questo tipo di approccio alla disciplina architettonica si sviluppa soprattutto in Italia proprio intorno alla figura dell'architetto napoletano Renato De Fusco. Il primo saggio dal titolo *Architettura come mass medium* in cui l'architetto affronta teoricamente una lettura mass-mediatica dell'architettura è pubblicato in R. De Fusco, *Dentro e fuori l'architettura. Scritti brevi (1960-1990)*, Jaca Book, Milano, 1992, pp. 29-40.
8. R. De Fusco, *Dentro e fuori l'architettura. Scritti brevi (1960-1990)*, *op. cit.*, pp. 29-40.
9. E. Morin, *L'industria culturale. Saggio sulla cultura di massa*, Il Mulino, Bologna, 1963, p. 30.
10. Il termine *noosfera* indica la "sfera del pensiero umano".
11. "[...] Non sono mezzi per la massa, al servizio della massa; sono i mezzi della massa, nel senso che la costituiscono come tale, come sfera pubblica del consenso, dei gusti e del sentire comuni", cfr. G. Vattimo, *La fine della modernità*, Garzanti, Milano, 1999, p. 63.
12. "L'interno è costituito da e riconosciuto attraverso la relazione tra immagine e spazio. [...] L'interno non è solo rappresentato dalle immagini, ma è invero costituito attraverso una dinamica di trasmissione e ricezione delle immagini stesse", cfr. C. Rice, *The Emergence of the Interior, op.cit.*, p. 118
13. "Lo sviluppo delle forze produttive ha distrutto i sogni e gli ideali del secolo scorso, prima ancora che fossero crollati i monumenti che li rappresentavano. [...] Comincia l'architettura come costruzione tecnica. Segue la riproduzione della natura nella fotografia. La creazione fantastica si prepara a diventare pratica come grafica pubblicitaria. La letteratura si sottomette al montaggio nel feuilleton. Tutti questi prodotti sono in procinto di trasferirsi come merci sul mercato.", cfr. W. Benjamin, *Angelus Novus*, Einaudi, Torino, 1995, p. 160.

14. Cfr. veda W. Benjamin, *I «passages» di Parigi, op.cit.*, in particolare il capitolo *Esposizioni, pubblicità, Grandville*, pp. 179-211.

15. Si veda ivi il capitolo *L'intérieur, la traccia*, pp. 223-242.

16. “Se isoliamo i valori che comprendono la nozione di domesticità – la separazione dal luogo di lavoro, la privacy, il comfort, la focalizzazione sulla famiglia – scopriamo che ciascuno di questi è stato identificato dagli storici come una caratteristica peculiare della modernità. La domesticità, insomma, è un fenomeno specificatamente moderno, un prodotto della confluenza dell'economia capitalistica, delle svolte tecnologiche e della nozione illuministica di individualità”, cfr. C. Reed, *Not at Home. The Suppression of Domesticity in Modern Art and Architecture*, Thames and Hudson, London, 1996, p. 7.

17. C.Rice, *The Emergence of the Interior, op.cit.*, p. 18 .

18. “Per gli architetti, la casa ha il fascino dell'esperimento. In situazioni più ridotte, compatte e controllate, diventa infatti possibile congetturare. La casa diventa allora un laboratorio di idee.”, cfr. B. Colomina, *The Exhibitionist House*, in Aa. Vv., *At the End of the Century: One Hundred Years of Architecture*, Harry N. Abrams, Los Angeles 1998, p. 128

19. “L'architettura moderna è un mezzo di comunicazione; non è cioè semplicemente una serie di edifici nelle strade, ma viene anche costruita come immagine nelle pagine delle riviste e dei giornali. [...] I media hanno trasformato l'architettura in immagine da diffondere nel mondo”, cfr. B.Colomina, *Media as Modern Architecture*, in A.Vidler, *Architecture between Spectacle and Use*, Sterling and Francine Clark Art Institute, Williamstown 2008, pp. 59 e 67.

20. La rimediazione o *remediation* è un neologismo coniato da Jay David Bolter e Richard Grusin: è la rappresentazione di un *mass medium* in un altro, ovvero l'utilizzo di alcune caratteristiche tipiche del primo all'interno di un altro.

21. “La casa, in effetti, è come una fabbrica dove tutto deve essere disposto e ordinato con lo scopo di ottenere dall'insieme degli organi il massimo rendimento economico”, P. Bourdeix, *Urbanisme, La construction moderne*, 3 aprile 1921, citato da G. Teyssot, *L'invenzione della casa minima*, in Philippe Ariès e Geroges Duby, *La vita privata. Il Novecento*, Laterza, Roma e Bari, 1988, p. 208; si veda l'intero paragrafo *La casa e la città nell'epoca della loro riproducibilità tecnica*, pp. 207-215.

22. Sul tema della trasparenza è importante il lavoro di Sergej Ejzenštein, un regista molto legato alle teorie architettoniche di Le Corbusier. Nello sviluppo del suo progetto *Glass House*, Ejzenštein partendo appunto dalla trasparenza architettonica del grattacielo di vetro riflette sul rapporto tra trasparenza e opacità della visione. “Il vetro diventa la materia attraverso cui immaginare una nuova costruzione, l'edificio capace di mettere in atto la visibilità totale (la libertà e la conoscenza totali). L'edificio stesso non è più semplicemente il luogo dell'abitare, ma diventa il dispositivo attraverso cui ridisegnare ruoli e comportamenti sociali”, D. Dottorini, *Glass House. L'opacità del cinema*, in *Fata Morgana*, n° 3, settembre-dicembre 2007, Luigi Pellegrini Editore, Cosenza, p. 47.

23. “La casa del ventesimo secolo è caratterialmente esibizionista. Non è semplicemente progettata per la pubblicazione o per la fotografia. Piuttosto è concepita assecondando nuove fortemente condizionata dal fatto che è tanto costruita attraverso i media quanto infiltrata dai media stessi. Sempre in mostra, essa è dunque diventata completamente esibizionista”, B. Colomina, *The Exhi-*

Exhibitionist House, *op. cit.*, p. 164 .

24. A questo proposito si veda nello specifico C. Reed, *Not at Home*, *op. cit.*, pp. 7-17.

25. “L’interno non è annullato da un’architettura della trasparenza e del movimento. Un interno è piuttosto progettato in una particolare maniera percettiva invece che essere semplicemente identificabile in termini di delimitazione e chiusura. Per Colomina, questa condizione significa che la casa non è solo esperita come cinema, ma diventa essa stessa una sorta di macchina da presa. Così, piuttosto che come un confine di vetro che si dissolve nella trasparenza, la finestra opera come una sorta di dispositivo che cattura immagini in movimento dentro all’interno”, C. Rice, *op. cit.*, pp. 107-108 . Per l’interpretazione della casa come sistema di sguardo frammentario sull’esterno si veda B. Colomina, *Privacy and Publicity*, *op. cit.*, in particolare il paragrafo «*Window*», pp. 281-335 in cui la casa viene descritta appunto come “Un sistema per catturare delle immagini”, p. 311. S. Previti a tal proposito: “la trasparenza dell’immagine-cinema è un dispositivo del vedere ben più complesso (e sicuramente meno ingenuo), già per la mediazione forte di un’istanza di enunciazione, o meglio di monstration, sempre ben presente anche nei casi di massima illusione che il cinema classico, appunto definito “della trasparenza”, ha voluto dare. [...] In fondo il cinema tenta di confondersi con la sua stessa rappresentazione, non vuole essere notato ma per ciò che mostra”, cit. S. Previti, *Come un vetro con obblighi di trasparenza*, in *Fata Morgana*, n° 3, *op. cit.*, p. 97

26. “La città non può mai essere separata dallo spazio domestico. Ciò che si svolge nella pubblica piazza mette in forma anche lo spazio domestico che sembra essere isolato da quella, e viceversa. Nel ventesimo secolo, le due dimensioni – privata e pubblica – si sono completamente interlacciate. Ma questo stesso intreccio ha una lunga storia. L’elettricità, i dispositivi, le nuove tecnologie e i nuovi materiali da costruzione, le nuove forme di comunicazione, hanno radicalmente trasformato la casa. Attraverso il telefono, la radio, la televisione, il computer, i fax, le e-mail, la casa ha subito continui assalti, implicando una continua rinegoziazione di ciò che è pubblico e ciò che è privato. La casa è stata rivoltata.”, B. Colomina, *The Exhibitionist House*, *op. cit.*, p. 130.

27. G. Teyssot, *L’invenzione della casa minima*, in Philippe Ariès e Geroges Duby, *La vita privata*, *op. cit.*, p. 184.

28. “La casa, ancora una volta, diventa una fabbrica, un negozio, un laboratorio, un luogo di produzione, come lo è stata nell’era preindustriale. [...] Il significato di casa sta cambiando”, B. Colomina, *The Exhibitionist House*, *op. cit.*, p. 130.

PARTE PRIMA

I_Visione peripatetica dello spazio architettonico**1.4_L'ASPETTO ESPERENZIALE DELL'ARCHITETTURA**

«L'architettura è spazio mentale costruito»

Keijo Petäjä

I nessi tra interno ed esterno, tra ambito pubblico e privato, tra natura in sé e ricostruzione artificiale di essa sono oggi ciò che caratterizza maggiormente l'architettura: si tratta del prevalere dello spazio relazionale e dinamico rispetto a quello statico, che trasforma necessariamente lo spazio architettonico in un luogo organico di relazioni, in un progetto topografico che tiene conto dei collegamenti spaziali e fisici, integrandoli in modo diretto con i caratteri geografici del contesto di riferimento.

Ruolo dell'architettura moderna - così come viene definita da Siegfried Giedion nel suo testo *Spazio tempo architettura*¹ - e di chi la vive dal suo interno è interpretare lo spazio attraverso un'osservazione che metta in relazione i concetti di limite, muro, incisione, linea d'orizzonte, che permetta la scoperta e l'individuazione dei filtri, delle infinite trasparenze a vari livelli, delle introspezioni, e ancora delle vibrazioni, del vuoto stesso², creando, attraverso l'esperienza della composizione architettonica, continue e mutevoli relazioni tra interno ed esterno.

Lo spazio così vissuto viene inteso dal regista Eisenstein nella sua teoria del montaggio³, che parte, per sua stessa ammissione, dai testi di Le Corbusier e dai suoi riferimenti in *Vers une architecture* all'analisi dell'Acropoli proposta da Auguste Choisy⁴, alla quale egli affianca una personale rilettura dello spazio nelle *domus* pompeiane.⁵

L'attenzione tipicamente classica alla “visione peripatetica dello spazio” e al cinematismo che essa comporta nella composizione dell'architettura si possono considerare il punto di

partenza del concetto lecorbusieriano di *promenade architecturale*, messo in opera nella *villa La Roche*, in *villa Savoye* o, più tardi, negli edifici indiani e nella *casa Currutchet* a La Plata. È proprio nel concetto di *promenade architecturale* che troviamo introdotto il concetto di movimento come categoria di definizione spaziale che documenta l'interesse di Le Corbusier per il meccanismo che, sviluppando il movimento sequenziale e scensionale all'interno degli edifici, permette di collegare visivamente e percettivamente gli spazi interni della casa con quelli esterni, fa leggere i rapporti tra le diverse altezze dei vani, rompe la rigidità spaziale sia in pianta sia soprattutto in alzato e quindi in sezione.

Questo interesse di Le Corbusier per la visione dinamica dello spazio si può ritrovare anche negli studi realizzati nell'ambito del paesaggio urbano, in particolare nella celebre comparazione tra il progetto del palazzo dei Soviet a Mosca e la Piazza dei Miracoli di Pisa: il muro del camposanto a Pisa, il fiume a Mosca sono gli elementi che raccordano il sistema di rapporti tra i corpi distinti delle singole architetture, riunendoli in un orizzonte unico che avvolge come in un "dominio, recinto", lo spazio fatto di relazioni tra "centri di massa" interni⁶. Una maggiore "fluidità" e dinamicità degli spazi, intesa come liberazione dal limite tra interno ed esterno, si può individuare ancora di più nella "pianta libera" di Mies van der Rohe: in essa lo spazio viene costruito per montaggio e sequenze e viene vissuto come spazio in movimento, privo di "involucri", tanto da eliminare addirittura il concetto di "facciata" nel senso letterale⁷.

Nelle ricerche sull'architettura contemporanea delle avanguardie storiche del Novecento, come anche nelle concezioni architettoniche di Mies van der Rohe si assiste quindi ad una formulazione nuova dello spazio, che presuppone una percezione non più di vuoto ma di materia costruttiva in movimento anche temporale. Questo dinamismo emerge anche dal costruttivismo sovietico e si realizza compiutamente negli edifici di Mies, dagli spazi fluidi e dinamici del *padiglione barcellonese* e di *casa Tugendhat* fino ai casi-limite delle scatole di cristallo della *casa 50x50* e di *casa Farnsworth*, gabbia di osservazione calata entro il bosco, montata su una piattaforma artificiale, intesa a captare un ordine astratto del paesaggio, una costruttivistica "impalcatura" che tende a "caratterizzare" e "ordinare" il paesaggio stesso.

Il dinamismo architettonico e spaziale, inteso come percezione del movimento, trova idonea collocazione nell'opera di Steven Holl, strettamente connessa alle ricerche che proseguono il filone dell'architettura multisensoriale di John Hejduk, sulla scia di Piranesi, Le Corbusier, Lewerentz e Aalto⁸. Il principio geometrico della parallasse è ciò che, meglio di qualsiasi altro esempio, permette di comprendere a fondo tutta la ricerca architettonica di Holl: da termine solitamente riferito all'astronomia la "parallasse" passa con Holl ad indicare il cambiamento della disposizione delle superfici che definiscono lo spazio come risultato del cambiamento della posizione dell'osservatore, che si modifica tramite lo spo-

stamento dalla dimensione orizzontale a quella verticale e obliqua moltiplicando di conseguenza le esperienze⁹ (Holl, *Parallax*). Si crea in questo modo una relazione tra l'oggetto (lo spazio architettonico), e il soggetto (lo spettatore), che sono il frutto di una architettura dinamica legata ad una nuova percezione dello spazio attraverso la durata. L'architettura non può esistere senza un osservatore che la percorra: il punto di vista cambia in continuazione modificando così anche la percezione dell'architettura stessa.¹⁰

Nascono così, attraverso il principio della parallasse, nuove e personali percezioni spaziali, che risentono del giudizio e dell'esperienza individuale, che utilizzano la mobilità e il soggetto-corpo come strumenti per misurare lo spazio architettonico. E' lo stesso Holl a sottolineare come le sue architetture siano basate sulla creazione di spazi a percezione complessa e su un uso raffinato e complesso dei materiali, della luce, delle textures, per raggiungere un senso percettivo multiplo, multisensoriale. *“La sintesi architettonica di primo piano, piano intermedio e sfondo, insieme a tutte le qualità soggettive dei materiali e della luce – scrive Holl – forma la base di una percezione completa. La logica concettuale che guida un progetto è legata alla sua percezione finale. Dobbiamo considerare spazio, luce, colore, geometria, dettaglio e materiale come esperimento continuo. Un collegamento complesso tra tempo, luce, materiale e dettaglio, crea il “tutto” cinematografico all'interno del quale non riusciamo più a distinguere i singoli elementi?”*¹¹ Il ruolo di Steven Holl in questo contesto è quello di offrire nuove possibilità alla formazione di una innovativa idea di architettura legata allo spazio, al movimento e alla percezione sensoriale, dando uno sguardo al futuro e ai nuovi materiali: un'idea di architettura che legge i fenomeni naturali in modo dinamico, affidando all'esperienza della parallasse la percezione soggettiva di spazio e luce. Come egli stesso enuncia nel suo *Parallax* il cambiamento della disposizione delle superfici che definiscono lo spazio è il risultato del cambiamento della posizione dell'osservatore e si trasforma quando gli assi del movimento lasciano la posizione orizzontale.

L'idea storica della prospettiva come volumetrie concluse, basate su uno spazio orizzontale si apre così alla dimensione verticale, l'esperienza architettonica viene liberata dalla sua situazione storicamente racchiusa e gli slittamenti verticali e obliqui diventano la chiave di nuove percezioni spaziali. Il movimento del corpo che “vive” e attraversa le prospettive interne degli spazi è il legame tra i fruitori dell'architettura e l'architettura stessa: “l'orizzonte apparente” costituisce il fulcro dell'interpretazione dei movimenti del corpo e dello spazio. Nelle metropoli moderne, spesso, questo orizzonte manca, e, delegando l'esperienza degli spazi alle immagini di uno schermo o alle fotografie di una rivista, viene a perdersi la facoltà di giudizio personale che verrebbe invece esercitata da un rapporto diretto e “fisico” con l'ambiente.

Questo aspetto esperienziale dell'architettura consiste, dunque, in una osservazione sotto più punti di vista e sotto varie angolature, al centro della quale troviamo sempre lo sguardo



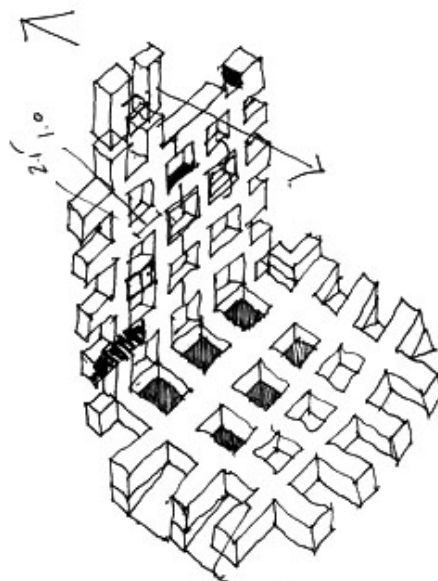
Fino all'ultimo respiro, Jean-Luc Godard (*À bout de souffle*) (1960) - punti di vista

del fruitore dell'architettura che non è più osservatore statico, ma vive gli oggetti, li vede trasformarsi e partecipa a tale trasformazione dello spazio, fino all'esperienza di "dimorarvi". Su questa linea di pensiero si muove Iñaki Abalos. *"La modernità – scrive Abalos - ha costruito e istituito la nozione di paesaggio-oggetto, un tipo di paesaggio che si guarda, si utilizza e si sfrutta, ma con il quale non si stabilisce mai un rapporto di uguaglianza."*

Il paesaggio viene dunque "ascoltato" in maniera sensoriale, mettendo in atto un processo conoscitivo complesso attraverso il quale da oggetto esso diventa soggetto: non si tratta più semplicemente di uno sfondo, ma di un mezzo di comunicazione affettiva tra gli uomini e i luoghi. Lo spazio così inteso permette di creare un paesaggio-soggetto che rivendica una sua vita propria, uno spazio mentale da esperire tramite i sensi, attraverso il reciproco contatto tra noi e l'ambiente. E' quella sintesi dei sensi che Giuliana Bruno riassume nell'"ap- ticità": *"ap- tico significa – spiega Giuliana Bruno – capace di venire a contatto con...; l'ap- tico costituisce il reciproco contatto fra noi e l'ambiente. E' per mezzo del tatto che apprendiamo lo spazio, trasformando il contatto in un'interfaccia di comunicazione. In quanto interazione sensoriale, l'ap- tico è legato anche alla cinestesia, ossia all'abilità del nostro corpo di percepire il movimento nello spazio"*.

L'architettura viene vissuta, quindi, quasi in maniera corporea, diventa – secondo Pallasmaa¹⁴, uno spazio mentale, un microcosmo in cui lo spazio stesso è il risultato di un'esperienza concreta: *"Un'opera d'arte o d'architettura – scrive - è un oggetto-immagine mentale reale, un microcosmo completo che si colloca direttamente nella nostra coscienza ed esperienza esistenziale ... Tutti i paesaggi e tutti gli edifici sono mondi condensati, rappresentazioni microcosmiche"*.

L'architettura a cui Pallasmaa fa riferimento è dunque un microcosmo spazio-temporale basato non sulla staticità ma sul cinematismo: è uno spazio da sperimentare come universo in movimento, il cui fruitore – l'uomo – occupa un ruolo di privilegio. Si può dire che da qui derivi l'attenzione di Pallasmaa per il rapporto tra architettura e cinema e per una lettura emozionale e cinematica degli spazi. Benchè cinema ed architettura concepiscano diversamente le categorie di spazio e tempo, esistono tuttavia fitte relazioni che possono collegare queste due manifestazioni dell'arte: l'architettura ricerca forme nuove attraverso



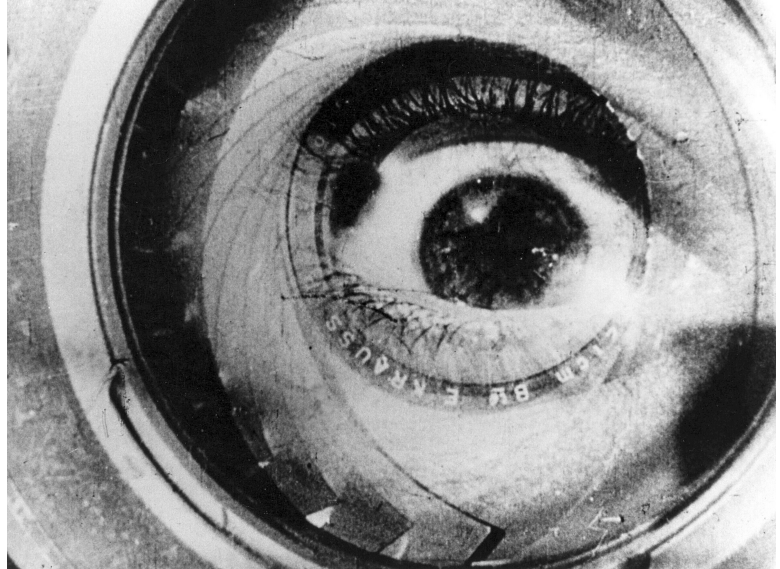
_Peter Eisenman, il rapporto tra la lettura di un film e la visione dell'architettura

cui manifestarsi, crea percorsi progettuali nei quali gli spazi vengono definiti da azioni e processi, giungendo a rappresentare “una mediazione tra l'oggetto concreto, l'edificio reale e quella che può essere chiamata l'architettura dell'interiorità¹³⁷”.

In questa direzione vanno gli studi di Eisenman, volti proprio a sottolineare queste analogie tra architettura e cinema, partendo dall'analisi di alcuni film di Godard (esemplificativo in merito è “*All'ultimo respiro*”¹⁴) da cui emerge “l'idea di una sequenza di tempo continuato, ma contemporaneamente fermo nel suo dilatarsi dove il trascorrere del tempo si può notare solo da minuscoli dettagli¹⁵”.

Il cinema può infatti esprimere l'idea della percezione del tempo, così come avviene per l'architettura: a questo proposito Eisenman, nel descrivere una sequenza di disegni che appariva in un suo film presentato alla Triennale di Milano del '75, sottolinea l'importanza di determinare un rapporto tra la lettura di un film e la visione dell'architettura.

In tale direzione va anche un progetto successivo del 1996, anch'esso realizzato per la Triennale: si tratta di un lavoro intitolato “*Delirium*”, ispirato ad un racconto di Dagles Cooper in cui il protagonista, l'architetto Ariel Price, pianifica l'omicidio del suo biografo. La narrazione dei fatti si svolge in una cella, realizzata sul modello della struttura di un cristallo, sottoposta ad una forza estrema: “*Le forme risultanti non rappresentano il processo, ma ne sono il risultato e ne portano l'impronta. Le forme non sono immagini di alcunché, imprime solo se stesse. In questo senso le forme danno luogo ad un ambiente affettivo, che può essere soltanto rappresentato per mezzo del corpo che si muove attraverso di loro nello spazio*”¹⁶ questo scrive nel testo che accompagna il progetto. Si tratta, quindi, di una visione che l'autore ha espresso più volte, dove rivediamo il concetto ‘dell'architettura dell'interiorità’ che interagisce con lo spazio e dove “*le forme*



—L'uomo con la macchina da presa, Dziga Vertov (1929)

non si intendono più dello spazio dell'installazione, non sono più un oggetto inquadrato nello spazio. Al contrario, riconfigurano lo spazio dell'esperienza stessa¹⁷⁷.

Cinema ed architettura si trovano così a perseguire obiettivi comuni e allo stesso tempo diversi: realizzano ambienti ed ambientazioni, nel primo caso rivolti all'evocazione della realtà, nel secondo destinati a conservare la loro storia nel tempo, ma condividono la stessa intenzione di riprodurre ed anticipare la realtà, di offrire una lettura degli spazi dall'interno, attraverso uno sguardo che si sofferma sui luoghi e attribuisce ad essi un'importanza quasi superiore rispetto a quella dei protagonisti stessi.

NOTE

1. S. Giedion, *Spazio, tempo e architettura* (1941), trad. di E. e M. Labò, Hoepli, Milano, 1964
2. A tal proposito si vedano i primi 5 capitoli della collana *Land&ScapeSeries*, diretta da Daniela Colafranceschi per l'Editoriale Gustavo Gili.
3. “Questo effetto è costruito sulla capacità del nostro occhio di continuare per inerzia il movimento, una volta avviato. La collisione di questo movimento suggerito con un altro percorso improvvisamente sostituito produce l'effetto di un sobbalzo. E' sull'analogia abilità di mantenere le impronte di una impressione visuale che si costruisce il fenomeno del movimento cinematografico” (cit. Èjzenštejn 1977).
4. “Èjzenštejn trova nelle vedute prospettiche attentamente messe in sequenza da Choisy l'unione dell'effetto della ripresa cinematografica con quello del montaggio, dove l'effetto è ottenuto dalla giustapposizione sequenziale delle riprese. Il regista medita sulla durata temporale più desiderabile per ciascun quadro scoprendo la possibilità che ci possa essere una relazione netta tra la velocità del movimento dello spettatore e il ritmo degli edifici stessi con una solennità temporale data dalla distanza tra ciascuna costruzione”. cit. A. Vidler, “*Viste frammentarie di ricorrenti spazi urbani*”, in *archinfo.it - magazine*.
5. “L'architetto assegna degli scopi agli assi. Questi scopi sono il muro (il pieno, sensazione fisica) o la luce, lo spazio (sensazione fisica). Nella realtà, gli assi non si percepiscono a volo d'uccello, ma si individuano sul terreno; l'uomo sta in piedi e guarda davanti a sé. L'occhio vede lontano e, obiettivo imperturbabile, vede tutto anche al di là delle intenzioni e delle volontà. L'asse dell'Acropoli va dal Pireo al Pentelico, dal mare alla montagna. Dai Propilei, perpendicolare all'asse, lontano all'orizzonte, il mare. Dai Propilei nell'altro senso la statua colossale di Atena, sull'asse, e il Pentelico sul fondo. Questo è importante. E essendo al di fuori di questo asse perentorio, il Partenone a destra e l'Eretteo a sinistra, avete la possibilità di vederli di tre quarti, nel loro aspetto globale. Non bisogna sempre mettere le architetture sugli assi, dal momento che sarebbero come persone che parlano tutte in una volta... Nella Casa del Poeta Tragico a Pompei ecco le raffinatezze di un'arte consumata. Tutto è costruito intorno all'asse, ma difficilmente potrebbe esservi tracciata una linea retta. L'asse è nelle intenzioni e il fasto da esso prodotto si estende alle cose umili che con un gesto abile (i corridoi, il passaggio principale, ecc) investe mediante l'illusione ottica. L'asse non è qui aridità teorica, ma collega dei volumi portanti e nettamente iscritti e differenziati gli uni dagli altri... Bisogna tenere conto che gli elementi architettonici di interno non sono che delle superfici che si incastrano per ricevere la luce e mettere in evidenza i volumi. Si deve pensare in termini di spazio” (cit. Le Corbusier 1921).
6. Christian Norberg-Schulz (1971)
7. Per l'analisi dello spazio dinamico in Mies si vedano gli scritti di C.Rowe, *The Mathematics of the ideal Villa and other Essays*, MIT, Cambridge 1976, trad.it. di P. Berdini, Zanichelli, Bologna, 1990.
8. Alberto Perez-Gomes, in *Questions of Perception. Phenomenology of Architecture, Architecture and Urbanism: July 1994 Special Issue*, collega questa visione dell'architettura dello spazio al concetto platonico di *Chora* “La natura della *chora* – scrive – è leggibile come un'opera architettonica paradigmatica. Essa è simultaneamente l'opera e lo spazio, il suo terreno o la sua illuminazione; è ciò che è svelato, la verità intrinseca all'arte e lo spazio fra la parola e l'esperienza. E' sia uno spazio per la contempla-

zione sia un tempo trovato per la partecipazione. Spazio per la danza, coreografia: questa è l'origine ancestrale dell'opera architettonica, un'approssimazione del suo invisibile significato...L'opera di architettura come chora è una materia-spazio, domanda una sintesi delle immaginazioni materiali e spaziali.”

9. S. Holl, *Parallax. Architettura e percezione*, Postmedia books, 2004

10. Postfazione al libro di Juhani Pallasmaa, *Lampi di pensiero*, (a cura di) M.Fratta e M.Zambelli, Pendragon, Bologna, 2011

11. S. Holl, *op.cit.*

12. J. Pallasmaa, *Lampi di pensiero. Fenomenologia della percezione in architettura* (Collana Tecnica e tradizione) Editore Pendragon, 2012

13. P. Eisenman, *Contropiede*, (a cura di) S.Cassarà, Skira editore, 2005

14. *Fino all'ultimo respiro (À bout de souffle)* 1960 scritto e diretto da Jean-Luc Godard.

15. P. Eisenman, *Contropiede, op.cit.*, 2005

16. P. Eisenman, *Delirium*, catalogo XIX Triennale di Milano, 1996

17. Ivi., pag.110

PARTE PRIMA

II_La messa in scena dell'abitare Mediterraneo

2.1_MEDITERRANEE IDENTITÀ: i caratteri della mediterraneità

Il signor Mare, Alberto Savino (1942)



Nel paesaggio fisico come in quello umano, il Mediterraneo crocevia, il Mediterraneo eteroclito si presenta al nostro ricordo come un'immagine coerente, un sistema in cui tutto si fonde e si ricompone in un'unità originale. Come spiegarla? Come spiegare l'essenza profonda del Mediterraneo? Sarà necessario moltiplicare gli sforzi. La spiegazione non risiede soltanto nella natura, che pure molto ha operato in tal senso, né soltanto nell'uomo, che ha ostinatamente legato insieme il tutto, ma nel confluire dei favori e delle maledizioni – numerosi entrambi – della natura e degli sforzi molteplici degli uomini, ieri come oggi.

Fernand Braudel'

Il termine Mediterraneo è commistione di termini, una sorta di gioco dialettico di influenze, di differenze, di inclusioni, di contrapposizioni, di contrasti. Lo storico francese Fernand Braudel scrive: *“Che cosa è il Mediterraneo? Mille cose insieme. Non un paesaggio ma innumerevoli paesaggi, non un mare ma un susseguirsi di mari. Non una civiltà ma una serie di civiltà accatastate le une sulle altre. [...] Un crocevia antichissimo. Da millenni tutto vi confluisce, complicandone e arricchendone la storia: bestie da soma, vetture, merci, navi, idee, religioni, modi di vivere”*. Descrive come è fatto il Mediterraneo ma si interroga anche su chi e come lo abita, collegando i luoghi alle civiltà, alla cultura e alle popolazioni che lo vivono, guardando questo luogo in tutta la sua complessità.²

Il Mediterraneo, prima ancora che un modo di vivere, è un modo di essere, un modo di abitare. Parafrasando una opera famosa di Benedetto Croce³ possiamo affermare che: *Non possiamo non dirci “mediterranei” perché tutto ciò che accade, viaggia, nasce o muore su questo mare ci riguarda. E' una realtà da cui non possiamo sottrarci perché le parole che usiamo, dal nome delle stelle ai*

termini della navigazione, il modo in cui pensiamo, navighiamo, coltiviamo e preghiamo si è formato in un medesimo spazio che comprende le due sponde del Mediterraneo che da secoli dialogano tra di loro, si confrontano, si scontrano, si interrogano. La questione mediterranea esiste quindi come nostra questione, la nostra stessa identità passata, presente e futura è definita dal modo in cui tale questione si evolve. Dobbiamo essere gli attori consapevoli in un palcoscenico che ci è familiare: il “Mare nostrum”.

Il Mediterraneo può essere inteso come uno spazio discorsivo nel quale il concetto di identità ha un senso in termini di dinamismo, che nasce dall'incontro, dal conflitto e soprattutto dal confronto. Un'identità ibrida che ha risentito e risente dell'azione esercitata dalle tre religioni monoteiste (Ebraismo, Cristianesimo e Islam) che hanno contribuito alla costruzione nel corso di millenni di un'appartenenza e di un'estraneità reciproche che si avvicinano e si distanziano, rendendo più vicini o più lontani mondi apparentemente diversi se non del tutto opposti. Il concetto Mediterraneo è in realtà per gran parte un'invenzione che deriva dalla cultura nordica. Senza le ricerche poetiche di Joahann Wolfgang Goethe, di Karl Friedrich Schinkel, di Friedrich Nietzsche, di Stendhal, di Claude Debussy, di Ferdinand Braudel e di tanti altri letterati, filosofi, artisti, poeti e storici, il Mediterraneo come *luogo* probabilmente non esisterebbe. Gli italiani hanno, a loro volta contribuito alla costruzione del Mediterraneo, e tra questi Eugenio Montale, che in *Ossi di seppia* ha reso memorabile il senso esistenziale di cui il Mediterraneo è emblema; Giorgio De Chirico, che partendo da Arnold Böcklin ha costruito con la pittura metafisica, una delle più potenti rappresentazioni del Mediterraneo come spazio ideale di un'assorta contemplazione immobilizzata; Adalberto Libera, che nel *Palazzo dei Congressi* dell'Eur ha costruito una scenografia vivente per la luce mediterranea, uno spazio che ritroviamo ne *Il conformista* di Bernardo Bertolucci. Ma ancora *Viaggio in Italia* di Roberto Rossellini, che scaverà a fondo nelle emozioni che il grande mare riesce a suscitare, e *L'avventura* di Michelangelo Antonioni, che renderà protagonista lo sfondo delle isole Eolie.

Spesso la visione del Mediterraneo è ancora molto legata a immagini stereotipate, di uno splendore ancora settecentesco che è stato alla base di oltre tre secoli di letteratura e che fu di ispirazione ai pellegrinaggi del Grand Tour: è un Mediterraneo identificato con le sue forme esaltate dalla luce, dalle ombre decise, dai blu profondi. Una visione dall'esterno, che non entra nelle dinamiche dei complessi meccanismi culturali delle popolazioni che da sempre hanno popolato con le loro forme espressive le coste del *Mare Nostrum* intrecciando una storia millenaria caratterizzata da continui scambi culturali e commerciali resi possibili dalla condivisione di uno stesso mare. Pedrag Matvejevic nel suo volume “Il Mediterraneo e l'Europa” (che raccoglie le lezioni tenute al *Collège de France* a Parigi nel 1997), restituisce una chiara immagine del Mediterraneo come crocevia culturale: «Non esiste una sola cultura mediterranea: ce ne sono molte in seno a un solo Mediterraneo. Sono caratterizzate da tratti per certi versi

simili e per altro differenti, raramente uniti e mai identici. Le somiglianze sono dovute alla prossimità di un mare comune e all'incontro sulle sue sponde di nazioni e forme di espressione vicine. Le differenze sono segnate da origini e storia, credenze e costumi, talvolta inconciliabili. Né le somiglianze né le differenze sono assolute o costanti: talvolta sono le prime a prevalere, talvolta le ultime. Il resto è mitologia»⁴.

Se il Mediterraneo è lo spazio dove le differenze non si compongono, ma neppure possono prescindere l'una dall'altra, interrogarsi su di esso vuol dire immediatamente farne emergere il carattere molteplice⁵. Il Mediterraneo non sembra essere nulla in sé, se non proprio quel luogo capace di accogliere le differenze. E' possibile, da diversi punti di vista (estetologico, simbolico, storico, politico, sociale, antropologico) sostenere l'esistenza quindi di uno *spazio mediterraneo, uno spazio che non è altro che una costruzione culturale*.

Riuscire a parlare di “*mediterraneità*” significa, quindi, analizzare in modo specifico il sistema di relazioni complesse delle civiltà del Mediterraneo per comprendere come per millenni queste popolazioni si siano confrontate sul versante culturale, religioso, commerciale ed economico; come si siano sviluppate in strettissima relazione con l'ambiente circostante *«attraverso quel connubio tra natura e artificio che ha generato l'atmosfera unica e particolare che le distingue nella intensità e coloritura della luce, negli odori e nei suoni, oltre che nella qualità morfologica e tipologica»*⁶. Braudel identifica tre diverse civiltà che hanno generato tre tipologie di modelli insediativi, dalle quali derivano le nostre attuali società: quella islamica, quella del levante e quella europea; civiltà che continuamente hanno adattato il loro sviluppo all'orografia dei luoghi e al clima, *«[...] dato unitario fondamentale del Mediterraneo [...], molto particolare, simile da un capo all'altro del mare e che unifica paesaggi e generi di vita»*⁷, e dalle quali potremmo trarre gli elementi caratterizzanti tutte le culture del bacino. La prima caratteristica si basa sul senso del gruppo che si identifica nel sistema urbano attraverso l'opposizione e l'interazione di spazi privati e pubblici. L'unità del Mediterraneo è nata da una rete di città e di borghi precocemente costituita: è proprio attorno a essa che si costituisce il “*luogo*” mediterraneo. Attraverso le città si proietta sul territorio un modello di organizzazione sociale. Nel Mediterraneo, *«anche il borgo modesto si presenta come un microcosmo urbano, nel quale tutta la vita sociale è organizzata in funzione del gruppo»*⁸. E ancora più nello specifico la vita sociale trova le sue basi nella piccola singola abitazione, spesso *«semplicissima, elementare [...] come nei centri della Grecia arcaica, in tutto il Maghreb, in Sicilia o nei 'bassi' di Napoli [...], che appena possibile, tuttavia, si ingrandisce, si moltiplica, si annette uno spazio chiuso – la *zariba* araba, si sviluppa intorno ad una corte interna – atrium o “cortile” delle dimore patrizie, al riparo dagli sguardi indiscreti. Il tutto in superficie, più che in altezza [...]. La casa corrisponde sempre alla stessa esigenza: non soltanto raggruppare sotto lo stesso tetto la famiglia e i suoi beni materiali, animali compresi, ma separarla nettamente dall'esterno e difendere così quel bene essenziale, superiore a tutti gli altri, che è l'onore del gruppo familiare e del suo capo»*⁹. Alla casa intesa come luogo interno, come spazio chiuso, privato, si contrappone

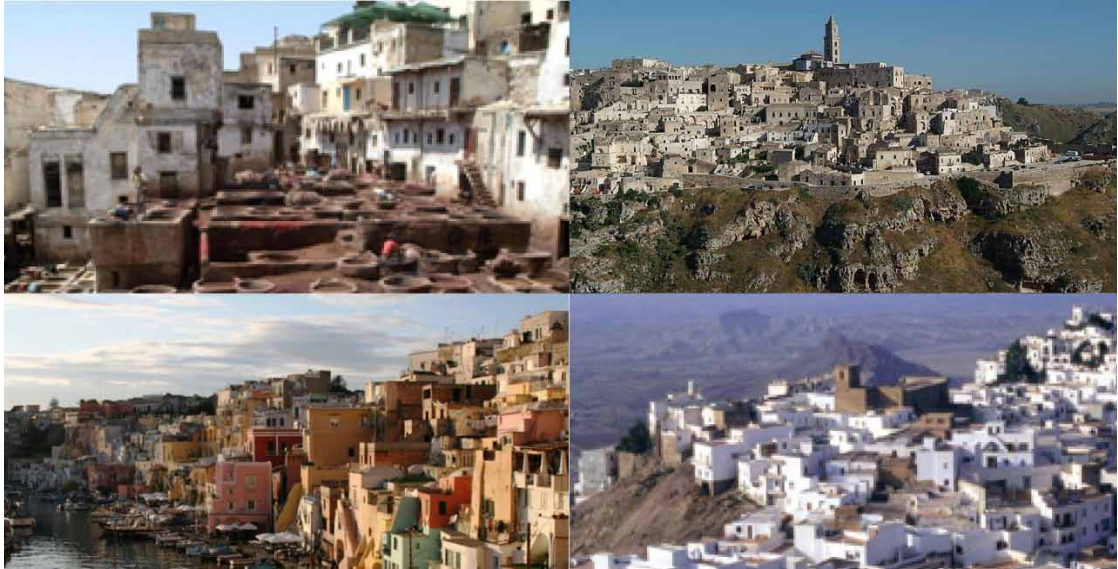


_Astypalea-Grecia/Monte Sant'Angelo-Foggia-Italia/Tunisia/Santorini-Grecia

lo spazio pubblico organizzato per lo scambio di beni, ma anche di segni e simboli, e che assume la configurazione della «*piazza* [...] *una costante dell'urbanistica mediterranea, a partire dall'agorà greca e dal forum romano* [...] *Anche nel più piccolo borgo è sempre sufficiente uno spazio, anche di modeste proporzioni* [...] *perché gli uomini vi si ritrovino tra loro e diano vita alla piazza*»¹⁰, che a differenza del mondo greco, nel mondo musulmano si apre alle porte della città, sostituita dalla moschea centrale e dal suo cortile circondato di *madrase, hans e bagni*.

Parliamo quindi di un'area ricca di caratteri tipologici comuni ma anche di profonde differenze che si manifestano negli insediamenti europei, turchi, balcanici e arabi, ossia nei tre modelli insediativi e culturali che dividono lo stesso mare, o meglio ancora che sono uniti dallo stesso mare, quel mare che è inteso come «*un sistema dove tutto si fonde e si ricompone in un'unità originale*»¹¹. Ciò che caratterizza il Mediterraneo è l'opera di trasformazione e di costruzione che si è andata evolvendo nel tempo, dell'ambiente naturale, di quel paesaggio «*fragile, interamente creato dalla mano dell'uomo*»¹². Un intervento che nel tempo ha disegnato progressivamente il territorio senza invaderlo, ma contribuendo ad esaltare ogni sito nel suo essere meravigliosamente diverso dall'altro, e scoprendo quindi attraverso «*i significati potenzialmente presenti nell'ambiente dato a priori*»¹³ il loro essere un «*luogo*». Gli insediamenti urbani appartengono ad un'area culturale, alla società della quale sono il manifesto delle espressioni, delle scelte e dei bisogni esplicitati attraverso tecniche e ricerche estetiche e formali; rappresentano il dialogo dell'uomo con l'ambiente naturale.

Come scrive Norberg-Schulz, «*Paesi, regioni, paesaggi, insediamenti, edifici (con i loro luoghi subordinati) formano una serie su scale gradualmente discendente, le cui gradazioni possono chiamarsi "livelli ambientali"*. In «*cima*» alla serie ci sono i luoghi naturali più comprensivi che «*contengono*» i luoghi artificiali



_Fez–Marocco/Sassi di Matera-Italia/Procida-Italia/Mojacar–Almeria–Spagna

di livello “inferiore”; questi ultimi hanno (...) funzione di “raduno” e “focalizzazione”. In altre parole, l'uomo riceve l'ambiente e lo focalizza su edifici e cose. Così le cose “spiegano” l'ambiente e ne manifestano il carattere divenendo a loro volta significative¹⁴. Il luogo è inteso quindi come la concretizzazione del modo di essere che si costruisce e si definisce attraverso il rapporto continuo con il paesaggio naturale instaurando relazioni esplicitate con un sistema di segni. È la sua identità di luogo che è implicitamente rappresentata dalle relazioni che si ripetono in uno spazio più o meno esteso, entro il quale il paesaggio si esprime. Identità mediterranea vuol dire identità e unicità di relazioni, sottintende relazioni comuni, ed è a questa identità che occorre risalire per circoscrivere l'area di relazioni che investe questo luogo. Un luogo sicuramente caratterizzato da segni che esprimono qualcosa dell'uomo e della società in cui lui vive, segni che vivono in rapporto e in relazione ad altri segni, segni che costruiscono una coerenza interna al luogo, un'armonia che si traduce anche in qualità formale e che è l'espressione dell'evolversi della vita, identificabile con il “genius loci”. Si può quindi parlare di antropologia del paesaggio, di usi specifici dell'ambiente in rapporto a determinate attività che si traducono in oggetti e forme che segnano lo spazio, attività riconducibili a 5 principali fattori¹³ legati alla presenza fisica dell'uomo, alla mobilità, alla sedentarietà, allo sfruttamento economico dell'ambiente nelle sue varie forme, alla difesa delle situazioni che l'uomo ha instaurato o nelle quali si è adattato a vivere. Nei luoghi le opere dell'uomo hanno un loro linguaggio nel quale viene espressa la cultura, le istituzioni sociali, la lingua, le attività economiche, ludiche, religiose. Orientamento e identificazione sono i processi tramite i quali l'uomo esperisce uno spazio: «per acquisire nel vivere un punto sicuro di appoggio, l'uomo deve essere capace di orientarsi, deve cioè conoscere dove egli è, ma deve essere anche capace di identificarsi con l'ambiente, il che significa sapere come è un certo luogo. [...] L'appartenenza vera e propria presuppone che entrambe le funzioni siano

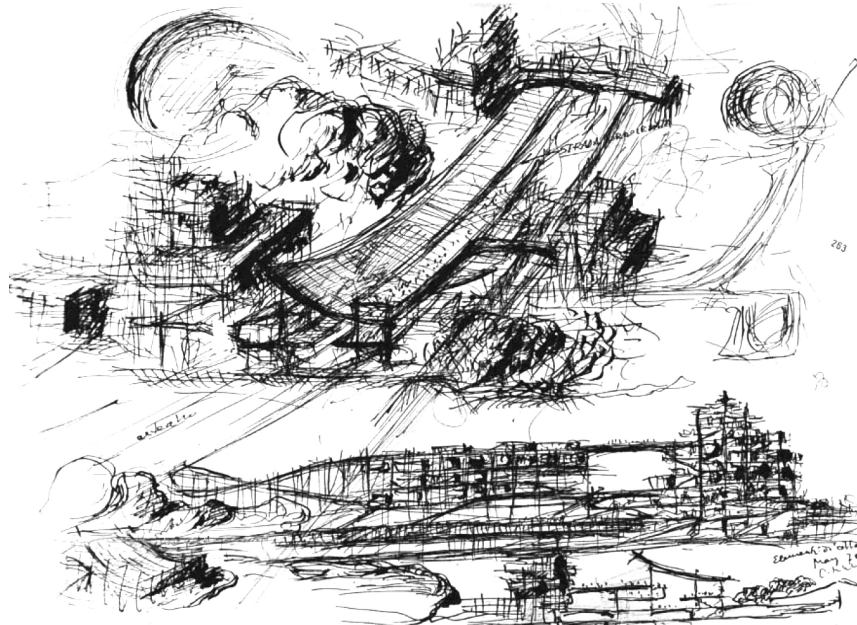


_Le Corbusier, itinerario del viaggio nel mediterraneo, schizzo

*sviluppatate pienamente*¹⁵. L'uomo esperisce l'ambiente costruito «*come fatto di comunicazione*»¹⁶.

Un processo di comunicazione è essenzialmente la trasmissione di un sistema di informazioni, o di un "messaggio", tra una "fonte" e un "destinatario". Un messaggio può essere formulato o interpretato nei termini di un "codice", ovvero un sistema di regole che permettono di assegnare ai costituenti del messaggio un "significato". Se la trasmissione avviene senza fare riferimento ad un codice, ovvero il messaggio vale di per sé, la comunicazione ha carattere presentativo; se invece la trasmissione implica il ricorso ad un sistema di regole interpretative, la comunicazione ha carattere rappresentativo.

Dall'analisi del processo di comunicazione linguistica si possono ricavare, per analogia, alcune indicazioni per la definizione dei modi di comunicazione che si attuano nel processo di costruzione della forma architettonica, e quindi per l'analisi dell'ambiente costruito alle sue diverse scale. Ogni singolo segno, quindi, assume valore e significato solo in rapporto all'intera struttura. Si può in questo senso affermare che l'ambiente costruito assume la forma di un "testo". Il problema è quello di fornire un procedimento di analisi mediante il quale un dato "testo" «*possa essere compreso tramite una descrizione coerente ed esauriente*»¹⁷. Quindi ciò che l'ambiente costruito comunica non è altro che la relazione tra la struttura della sua configurazione e la struttura di ciò che di essa è percepito, è solo in funzione delle caratteristiche semiologiche, dei significati culturali prodotti per associazione dalla memoria, che si evince il significato di una configurazione architettonica. È possibile instaurare a questo punto un'analogia tra struttura dell'ambiente costruito e processo linguistico, tra sistema architettonico e sistema di segni. L'approccio semantico nel ricercare le regole che hanno portato alla costruzione storica del territorio è uno strumento utile per comprendere i prin-



_Giovanni Michelucci, schizzo, elementi di città solidale, conviviale, inclusiva

cipi insediativi del passato, nonché quelli soggiacenti alle diverse tecniche di costruzione dello spazio. Il fine è creare la base cognitiva indispensabile ad operare con coscienza, in una prospettiva di continuità con contesti caratterizzati da profonde stratificazioni storiche come quelli del bacino del Mediterraneo. La ricerca dei parametri che permettano di definire le “soglie” entro le quali un ambiente costruito possa essere definito e percepito quale “mediterraneo”, una ricerca che potrebbe portare all’elaborazione di nuovi linguaggi architettonici più sensibili ed aperti al dialogo con i contesti culturali e ambientali. Ricercare le matrici di questi nuovi linguaggi significa indagare i luoghi della mediterraneità definendo una struttura di invarianti insediative e di elementi in grado di definirne i caratteri. Queste invarianti possono condurre alla generalizzazione di una struttura di segni sui quali, e attraverso i quali, sperimentare potenzialità e possibilità di riqualificazione. La ricerca prende l’avvio da una ricognizione di immagini di paesaggi, villaggi e architetture mediterranee, al fine di ricostruire i caratteri della mediterraneità, per poi focalizzarsi sulle caratteristiche invarianti, a livello funzionale, tipologico-costruttivo e configurazionale delle architetture, degli interni ed in particolar modo delle strutture insediative popolari e “*spontanee*” del Mediterraneo.

L’influenza della cultura mediterranea sull’architettura è stata da sempre notevole, basti pensare alle configurazioni spaziali dei templi greci, al rapporto tra le loro singole parti e il tutto, all’interezza del costruito e al suo rapporto con la natura circostante. Sono architettura mediterranea le costruzioni domestiche di Ercolano e Pompei dove il rapporto tra pieni e vuoti, tra luce ed ombra della casa entra a far parte di quel carattere protettivo e configurativo che l’architettura ha sempre assunto. L’insieme di questi caratteri vive nell’architettura spontanea delle case che ritroviamo sulla nostra costa in modo apparentemente

parole chiave

mediterraneo mare nostrum il viaggio
 collettività connettività mare-terra
 rapporto interno esterno il limite
 i colori e la luce
 il pergolato filtro tra luogo costruito e natura
 il patio successione degli spazi

disordinato, ma che invece configurano quegli aspetti morfologici e tipologici propri della mediterraneità. Il Mediterraneo non sembra essere nulla in sé, se non proprio quel luogo capace di accogliere le differenze. E' possibile, da diversi punti di vista (estetologico, simbolico, storico, politico, sociale, antropologico) sostenere l'esistenza quindi di uno *spazio mediterraneo, uno spazio che non è altro che una costruzione culturale*, come scrive Matvejević: «*Il Mediterraneo e il discorso sul Mediterraneo sono inseparabili fra loro*»¹⁸. Un discorso che si traduce immediatamente in contraddizione, non appena inizia ad articolarsi, alternando tra logica e mistica, scienza e fede, legge e anarchia, universalità e particolarismi. Un discorso avvalorato da riflessioni sulla pluralità della cultura estetica che ritroviamo nelle argomentazioni di Solà-Morales sull'architettura, riflessioni sulla dimensione mediterranea intesa come un modo di immaginare lo spazio nei suoi caratteri qualitativi e differenziali e non come un'identità unitaria. Solà-Morales intende [...] *l'architettura del movimento moderno come un'architettura astratta, collegata alla produzione meccanizzata, a materiali di tipo artificiale [...]. Una concezione dalla quale traspare qualcosa di talmente rigido da essere quasi considerato inumano, senza luogo né tempo, senza differenziazioni. La mediterraneità come atteggiamento per l'architettura nasce come reazione contro tutto ciò [...]. Ora, questa idea di architettura mediterranea [...] non è nulla di molto preciso né di molto esatto, bensì è soprattutto un topos, non nel senso peggiorativo che ha la parola, bensì che è soprattutto un topos, nel senso di un luogo, di un punto di riferimento [...], del quale fanno parte epoche, geografie, culture, situazioni completamente svariate e diverse*¹⁹.

Il modernismo e la mediterraneità, convergono ad esempio, quando Le Corbusier si trova a realizzare alcune opere in città fortemente caratterizzate da una matrice mediterranea come Algeri, Barcellona e Marsiglia, dove viene attratto dagli aspetti dell'area mediterranea e attraverso le sue architetture riesce a far dialogare, ad esempio, nell'uso dei materiali, elementi

parole chiave

i vicoli interni aggregativi

le terrazze luoghi di scambio

le finestre luce catturata luce negata

luoghi del raccoglimento

luoghi dell'accoglienza l'ospitalità

luoghi dell'isolamento

naturali e artificiali, in una mediazione fra le specificità del luogo e la loro rivisitazione simbolica e culturale.

Le architetture si lasciano quasi penetrare dai passaggi pedonali, riproducendo al proprio interno la mobilità delle relazioni sociali della comunità. I punti di passaggio, i collegamenti, i portici sembrano voler riprodurre quella vicinanza fra spazio privato e spazio pubblico che caratterizza l'esperienza delle città mediterranee. Un sistema di spazi, pieni di complessità, luoghi dove si intravede e si nasconde, un'alternanza, anche questa tipicamente mediterranea, fra dentro e fuori. *“Il mare non si guarda in modo sfacciato come chi si pone di fronte a qualcosa di infinito: il mare appare e scompare tra le forature, lo troviamo e ci si nasconde, con una straordinaria capacità di trasformare il paesaggio in qualcosa non simile ad un telone di fondo sempre immobile, ma come un elemento in più dell'architettura stessa”*²⁰. Le città mediterranee sono esempi significativi di una centralità dello spazio urbano riposta nell'apertura, secondo Amelang *“La città mediterranea è il luogo di incontro di due miti: il mito della città, e quello del Mediterraneo”*²¹. Il mito di cui parla non è però un carattere illusorio quanto piuttosto un inizio. Il Mediterraneo accoglie un tipo di città, un modello di relazione sociale e politica, una cultura dell'abitare, inventando così se stesso. Gli aggregati urbani nascono da confini che vengono “inventati” dividendo uno spazio più significativo, quello sacro, da uno spazio indeterminato.

Nel Mediterraneo i piccoli insediamenti presentano notevoli analogie perché nella loro costituzione hanno influito fattori comuni quali il clima, la struttura geologica dei luoghi, i materiali da costruzione disponibili sul posto. Il villaggio è costruito per lo più su alture, in porti naturali e in alcuni casi, soprattutto nell'interno, in piccole valli protette dalle montagne circostanti. Nell'organizzazione generale prevale la massa costruita, mentre gli



Adriano Parracciani, *Mediterraneo*, acrilico su tela 50x40cm (2007)

spazi aperti sono subordinati ai volumi, alla forma e all'esposizione delle singole abitazioni. L'esperienza della città mediterranea continua con l'agorà, il punto di incontro delle diverse strade, che rappresenta il luogo della mediazione, a partire dal linguaggio, come scrive Casano *«Questa differenza emergeva già nella struttura urbanistica delle poleis. Al loro centro non è il Palazzo reale o il tempio, ma l'agorà, il luogo in cui gli uomini si incontrano alla pari, il luogo non di una sola verità, ma di più verità in conflitto. Il centro commerciale con l'agorà, è ben più che il semplice luogo dello scambio di merci, ma, come aveva visto polemicamente Ciro (Erodoto, Storie, I, 53), il luogo in cui emerge il significato convenzionale e non naturale del nomos: la plurivocità delle città dell'Arcipelago greco si erge contro l'univocità della parola religiosa o imperiale»*². Nei nuclei aggregativi mediterranei hanno grande importanza gli spazi collettivi, dove hanno luogo tutti gli eventi comunitari nei quali si manifesta la coesione dei gruppi sociali. Eredi dell'agorà greca e del foro romano essi si sono concretizzati nelle varie forme che vanno dalla piazza al *souk* delle città musulmane. Allo spazio pubblico, corrisponde lo spazio chiuso e privato della casa: generalmente la forma più comune è quella accentrata che testimonia la tendenza delle popolazioni rurali a raggrupparsi in comunità, con una organizzazione che ruota intorno al patio centrale, dove avvengono buona parte delle attività domestiche e si svolge la vita di relazione.

NOTE

1 F. Braudel, *Il Mediterraneo. Lo spazio la storia gli uomini le tradizioni*, Bompiani, Milano, 2003.

2 Ivi, p. 7. cit. «Viaggiare nel Mediterraneo significa incontrare il mondo romano in Libano, la preistoria in Sardegna, le città greche in Sicilia, [...]».

3 B. Croce, *Perché non possiamo non dirci "cristiani"*, 1946. (a cura di) P. F. Quaglieni ; prefaz. di Barbara Spinelli, Torino, 1998.

4 P. Matvejevic, *Il Mediterraneo e l'Europa*, Garzanti , Milano, 1998, p. 31.

5 Sul carattere plurale del Mediterraneo si è soffermato Cassano, in *Contro tutti i fondamentalismi: il nuovo Mediterraneo*, in Consolo e Cassano (a cura di) (2000). Il Mediterraneo come rapporto tra unità e molteplicità è esplicitato anche nel testo di Resta, *Un mare che unisce e divide*, in G. Tuccio (a cura di) (2010).

6 P. Coppola Pignatelli, *L'identità come processo*, Officina Edizioni, Roma, 1992, p. 99.

7 F. Braudel, *Il Mediterraneo*, Bompiani, Bergamo 1994, pp. 101-102. Cit. «il Mediterraneo, al di là delle sue attuali divisioni politiche, [...] con tre comunità culturali [...] che rappresentano i soli destini di lungo respiro che si possano seguire ininterrottamente attraverso le peripezie e i casi della storia mediterranea. Tre civiltà: innanzitutto l'Occidente, o forse sarebbe meglio dire la cristianità [...]. Il secondo universo è l'Islam [...], che costituisce da solo l'"altro" Mediterraneo, il contro-Mediterraneo prolungato dal deserto. Oggi il terzo personaggio non palesa immediatamente il proprio volto. Si tratta dell'universo greco, dell'universo ortodosso [...]»

8 Ivi, p. 16.

9 Ivi, p. 139-140.

10 M. Aymard, in Fernand Braudel, *op. cit.*, p. 136.

11 F. Braudel, *op.cit.*, p. 9.

12 C. Norberg Schulz, *Genius Loci - Paesaggio Ambiente Architettura*, *op.cit.* p. 18.

13 Ivi, p. 16.

14 E. Turri, *Antropologia del paesaggio*, Edizioni di Comunità, Milano, 1974.

15 C. Norberg Schulz, *ivi*, pp. 19-20.

16 U. Eco, *La struttura assente*, Bompiani, Milano, 1968, p. 192.

17 L. Hjelmslev, *I fondamenti della teoria del linguaggio*, Einaudi, Torino, 1968, p. 19.

18 P. Matvejević, *Mediterraneo. Un nuovo breviario*, trad. it. S. Ferrari, Garzanti, Milano, 1999. cit. "L'estensione dello spazio, la peculiarità del paesaggio, la compattezza d'insieme creano l'impressione che il Mediterraneo sia ad un tempo un mondo a sé e il centro del mondo", p. 22.

19 I. De Solà-Morales, *Architettura: la specificità mediterranea*, in G. Duby (a cura di), *Gli ideali del Mediterraneo*, trad. it. A. Parada y Ramos, Mesogea, Messina, 2000, pp. 399-418.

20 Ivi, p.418

21 J. Amelang, *Città: punto d'incontro di due miti nello spazio*, in G. Duby (a cura di), *Gli ideali del Mediterraneo*, *op.cit.*, pp. 81-104.

22 F. Cassano, *Il pensiero meridiano*, Laterza, Roma-Bari, 1996

PARTE PRIMA

II_La messa in scena dell'abitare Mediterraneo

2.2_SOGLIE MEDITERRANEE: abitare lo spazio tra dentro e fuori



_Ieri, oggi, domani, Vittorio De Sica (1963) - scena interna/estroversa
la terrazza come proiezione dell'ambiente interno - condivisione degli spazi



_Ieri, oggi, domani, Vittorio De Sica (1963) - scena interna/introversa
la casa ambiente unico in cui si svolgono tutte le attività

L'interno Mediterraneo è l'espressione di una condizione culturale segnata da affinità e differenze, da caratteri comuni e aspetti singolari. E' possibile una netta distinzione a livello generale analizzando le aree di influenza culturale: possiamo parlare cioè di interni di derivazione greco latina e di interni di ascendenza islamica, (ovviamente questa separazione non tiene conto delle reciproche influenze culturali che nel tempo si sovrappongono l'una alle altre). Oltre alle diversità di tipo culturale, negli interni mediterranei restano innegabili caratteri comuni dovuti ai materiali da costruzione, al clima, alle forme di strutturazione dello spazio e dei luoghi fino alla relazione con il contesto ambientale. Se si pensa alla forma geometrica comune che rappresenta le abitazioni mediterranee viene subito in mente quella quadrangolare che viene sviluppandosi dal mègaron del mondo egeo: è una tipologia che può avere un carattere "estroverso" oppure "introverso". Gli interni estroversi manifestano appieno le aperture al mondo esterno, con porte e finestre che mettono in comunicazione lo spazio interno con l'ambiente circostante. Gli interni "introversi", esprimono una diversa concezione spaziale attraverso dettagli e caratteri completamente differenti: il patio interno centrale attorno al quale sono disposti tutti gli ambienti è il luogo di aggregazione della vita familiare.

Questa tipologia diffusa in tutta l'area dell'Asia Minore e del Mediterraneo, ha origini molto antiche che risalgono all'epoca dei sumeri, egizi e assiri.

Nel mondo greco-romano gli interni domestici con l'atrio si evolvono nella villa patrizia con atrio e peristilio; in tutta l'area mediterranea sopravviverà la prima forma che, adattandosi a numerose varianti, sarà visibile più di frequente nell'architettura dei villaggi. Nella cultura musulmana, in egual modo, si affermerà la disposizione degli ambienti della casa

interni introversi



Il canto delle spose, Karin Albou (Francia, Tunisia– 2009)



Vicky Cristina Barcelona, Woody Allen (Barcellona– 2008)

intorno al cortile, che diventa l'elemento di separazione tra il *sélamlick*, ossia i locali di rappresentanza destinati agli uomini, e l'harem, lo spazio domestico più intimo di dominio delle donne. I materiali tipici della casa mediterranea sono la pietra locale lasciata allo stato grezzo oppure intonacata, ma in alcune zone dove il materiale lapideo scarseggia sono utilizzati materiali come l'argilla mista a paglia o il fango, con tecnologie appropriate e affinate dall'uso secolare. I colori sono tra i più vari e spaziano dalla gamma cromatica delle pietre locali o dei materiali naturali adoperati nella costruzione alle tinte applicate all'intonaco; tra queste ultime domina il bianco, che diventerà il colore mediterraneo per eccellenza, ma sono presenti anche altre tinte sia nella versione tenue del pastello, tipica delle isole, che nelle forme più accese e vive.

I caratteri morfologici e compositivi degli interni mediterranei si ripresentano costanti in vari contesti: si contraddistinguono per la grande semplicità delle linee, il predominio dei pieni sui vuoti e la decorazione degli interni. La struttura generale è arricchita dagli elementi plastici che restituiscono movimento e vivacità alle facciate come le scale, i porticati, le logge e i pergolati. Le porte e le finestre sono connotate da elementi decorativi, grate, balconi di legno e ferro battuto, frutto della continua tradizione artigianale. Le case nei paesi più al sud del Mediterraneo (Campania, Puglia, Africa settentrionale, Turchia meridionale e centrale, Libano, Palestina), nelle vicinanze della costa e nelle isole si caratterizzano per la forma cubica con la copertura piana a terrazzo, o con cupole e volte ribassate.

Nei paesi dell'interno prevale invece la casa tipica dell'Europa meridionale, ovvero a pianta rettangolare con il tetto a due spioventi ricoperto da tegole curve. Nell'area mediterranea permangono inoltre architetture che riprendono le forme antiche delle abitazioni

interni introversi



_Casa Malaparte in *Le Mépris*, J. L. Godard (Capri – 1963)



_La finestra di fronte, Ferzan Özpetek (Roma-2003)/La famiglia, Ettore Scola (Italia- 1987)

protomediterranee, come i trulli pugliesi e i “dammusi” di Pantelleria, nonché abitazioni trogloditiche, capanni e ripari. Gli interni raccontano il lungo processo di interazione tra l’uomo e il suo ambiente naturale. È proprio attraverso i loro appunti, i loro disegni e le loro descrizioni che è facile fare un viaggio virtuale nei luoghi del Mediterraneo cercando gli elementi comuni e quelli invece contraddistintivi di culture diverse. Scopo principale di questa ricerca è infatti “addentrarsi” nei diversi luoghi per capirne i significati ed estrapolarne i concetti principali che oggi persistono e che sono alla base della cultura mediterranea.

Una lettura molto interessante dell’identità Mediterranea è quella di Franco Cassano¹ che approfondisce nei suoi scritti non solo l’argomento dal punto di vista storico, ma soprattutto “ontologicamente” mettendo in evidenza il fatto che stiamo smarrendo l’abitudine a guardare il mare e il cielo; a godere della luce, della natura, della città, pur vivendo dentro questi elementi e in questi luoghi². E, di conseguenza ci allontaniamo dalla osservazione, dal praticare la riflessione creativa, dal conversare: ci chiudiamo in noi, nell’indifferenza e rinunciamo a quella vocazione di apertura, particolarmente viva, invece, nell’uomo mediterraneo. Secondo Cassano nel momento in cui viene meno quello che lui definisce un vivere socio antropologico, la conseguenza è l’annullamento personale e sociale che vediamo riportato di continuo da decenni attraverso il cinema: da *Le mani sulla città* (1963, Francesco Rosi) fino a *Gomorra* (2008, Matteo Garrone).

L’ambiente mediterraneo rivela invece tutta la sua energia creativa nel dialogo, nell’accoglienza, in quell’appropriazione e godimento della natura, quando, in primo piano non vivono solo i problemi sociali.

Nel cinema la mediterraneità risalta ed è spesso il tema centrale che prende vita grazie



Le fate ignoranti, Ferzan Özpetek (quartiere Ostiense - 2001)



Il postino, Michael Radford (Italia - 1994)

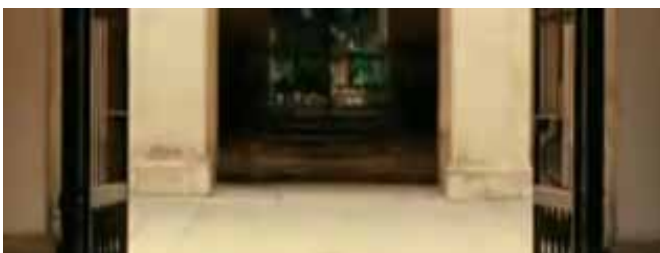
proprio agli elementi architettonici, parti integranti di storie, racconti, di vite. Dalle città ai vicoli, fino ad addentrarsi all'interno dei quartieri, attraverso i muri, le case, le finestre, attraverso tutti gli elementi che caratterizzano non solo il paesaggio ma i personaggi e il loro vivere, l'obiettivo entra per captare quelli che sono i motivi trainanti dell'abitare mediterraneo. I film come *Mediterraneo* (1991, Gabriele Salvatores), *Mio cognato*³ (2003, Alessandro Piva); *Certi bambini* (2004, Andrea e Antonio Frazzi); *La guerra di Mario* (2005, Antonio Capuano); *Miracolo a Palermo* (2005, Beppe Cino), *La terra* (2006, Sergio Rubini), *Galantuomini* (2008, Edoardo Winspeare), *Gomorra* (2008, Matteo Garrone), *La siciliana ribelle* (2009, Marco Amenta), e tanti altri che potrebbero essere presi ad esempio evidenziano, pur essendo rispondenti a generi diversi, la mediterraneità e i suoi colori, le luci ed ombre, i suoi confini dettati dal mare e dalla terra e personaggi, che vivono tra accelerazione e lentezza.

Attraverso l'analisi delle pellicole è possibile riuscire a capire quanta importanza e quale sia il significato di molti degli elementi architettonici comuni alla cultura dell'abitare mediterraneo. Primo protagonista non può che essere il "mare", che grazie all'azione filmica, di volta in volta, assume un ruolo diverso. Riesce ad essere il simbolo di serenità e innocenza nel film *Certi bambini*, in *La terra*; o diventa il tramite per arrivare alla tranquillità della vita come in *Miracolo a Palermo*⁴. Ne *La siciliana ribelle* invece il mare rappresenta la scena, l'unica felice, in cui il mare è visto con gli occhi dell'innocenza, dell'amore e della felicità, dove le lotte mafiose sono lontane; i claustrofobici vicoli e le case anguste sembrano inesistenti. Amenta inquadra i protagonisti, in campo ravvicinato, in carrello orizzontale, mentre corrono sulla battaglia. Il mare li guarda, li accoglie, li protegge, li rasserena allontanandoli dall'annientazione della mafia che li spingerebbe verso il fango.

interni estroversi



—*Segreti di famiglia*, Francis Ford Coppola (Italia, Spagna – 2009)



—*Mine Vaganti*, Ferzan Özpetek (Italia – 2010)

Ma ancora il mare è un soggetto annullato che non entra nemmeno tangenzialmente dentro le vite dei personaggi troppo presi da altro anche solo per guardarlo; fino a diventare una pozza nera e oscura nella quale si nasconde violenza e morte come in *Gomorra*. Anche nella Bari di Cassano molti vivono nella miseria, sopraffatti dalle mafie: non si ha quasi più tempo per “vedere” il mare.

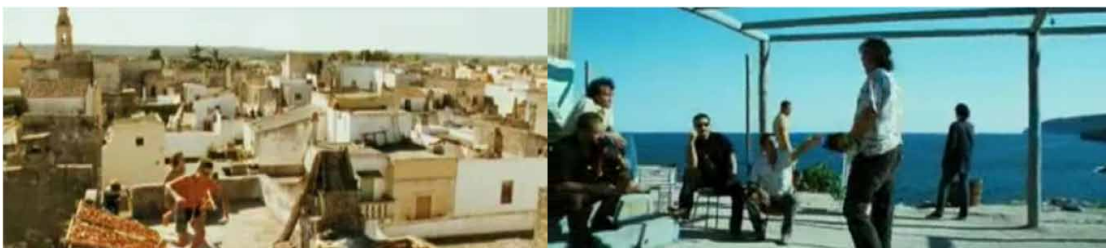
Se proviamo ad andare sempre più nel cuore della mediterraneità, riusciamo ad entrare con l’obiettivo sempre più in profondità. In *Mio cognato*, Piva mette in evidenza come ogni piccola strada definisca un territorio, un cetto sociale, un linguaggio differente, una realtà altra. In quella città tipicamente mediterranea i quartieri rappresentano gli interni circoscritti e chiusi nei quali i codici di comunicazione e comportamento sono differenti anche essendo parte di uno stesso luogo comune. La scena è incentrata sulle vicende del protagonista che si rende conto di essere uno straniero nella sua città natale. Lo stesso accade in *Certi bambini* che ha un incipit alquanto brutale con protagonista una superstrada che taglia violentemente in due l’incantevole paesaggio rappresentando una mediterraneità quasi sospesa nel vuoto dove i colori caldi dell’estate non addolciscono la brutalità delle azioni dei personaggi.

È una strada anche quella rappresentata nella prima scena di *La guerra di Mario*⁶, una strada quasi sempre estranea e avversaria ai protagonisti che hanno bisogno di ben altro per vivere la loro interiorità, che non si rispecchiano in una strada di quartiere se non come il luogo dell’isolamento di se stessi.

Più vicino invece alle vicende dell’interiorità è spesso l’elemento muro. I muri delle palazzine dei quartieri popolari rappresentano la chiusura totale e asfissiante alla vita, e diventano i muri protagonisti dello spazio esistenziale dei luoghi angusti e omicidi che ritroviamo nella



Mediterraneo, Gabriele Salvatores (1991)



Galantuomini, Edoardo Winspeare (2008)

pellicola di *Gomorra*. Sono muri che opprimono, che schiacciano cercando di annientare, al limite tra il costruttivismo e il cubismo dove però non c'è nessuna aspirazione alla libertà e alla rottura dei limiti che sottendeva le linee incrociate di quelle culture figurative. In scene come quella del matrimonio della figlia del boss, la camera statica in campo lungo non fa altro che accentuare lo spazio fisico opprimente e asfissiante, ma anche le pareti dell'appartamento di Maria, non sono che la speranza di non essere mandata via dalla camorra, e, anche se piccole, sono la sua unica difesa. Sembra quasi rasentare l'assurdo come in una terra baciata dal sole e dal clima mediterraneo, ci si vede costretti a vivere quasi sepolti in casa, senza luce, senza sole, senza aria.

I muri sono l'elemento che delimita i confini, così nella realtà mentale come quella architettonica, sono i muri che Rubini descrive ne "*La terra*" quando nella scena di arrivo a Mesagne il muro diventa di cinta, alto a proteggere i villoni lungo la strada, inquadrando una città abbandonata a se stessa, quasi *buñueliana*, dove i muri muti di vecchie case simboleggiano l'immobilità tra il passato e il presente, schiacciato su quella terra odiosa, capace di inghiottire anche i personaggi. I muri rappresentano l'ostruzione soprattutto alla luce, uno dei caratteri primari della mediterraneità, ed è proprio quando questa viene soppressa che simbolicamente si rinnega parte dell'identità mediterranea.

Il rapporto tra il globale e l'intimo, lo spazio del mondo e lo spazio del sentire, fatto non di contrapposizione, ma di reciproca interazione si può ripensare a partire dai concetti di categorie classiche come dentro-fuori, centro-periferia, continente-isola. Abbiamo affrontato il tema delle identità Mediterranee, analizzando i caratteri di un pensiero e di una cultura comune e non abbiamo potuto fare a meno di imbatterci nel concetto di confine, di margi-



La siciliana ribelle, Marco Amenta (2009)



Mio cognato, Alessandro Piva (2003)

ne e di continuo scambio tra il globale e l'intimo. Ricercare attorno alle città del Mediterraneo, vuol dire analizzare le diverse realtà ed indagare sulle figure formali, sulle morfologie insediative, sulle diverse tipologie architettoniche, e soprattutto sullo spazio pubblico ma ancora più in particolare sullo spazio privato.

La città mediterranea è la raffigurazione della cultura mediterranea; nelle sue caratteristiche ritroviamo il rapporto con i luoghi, con l'identità antica che altrove è spesso scomparsa. La presenza delle diverse civiltà nel corso dei secoli fu la caratteristica fondamentale del *mare nostrum* e delle sue città, in nessun'altra parte del mondo si ha un'amalgama tale di storia, popoli e razze, e la *contaminazione* è stata l'elemento essenziale che l'ha resa possibile, da sempre regola fondamentale di scambio all'interno del Mediterraneo. *“La città mediterranea, con evidenza non esiste. Invece esistono numerose città europee, arabe, turche e balcaniche che sono anche mediterranee, manifestando caratteri comuni...”*⁷ Esistono, ancora oggi, luoghi che esprimono in ogni loro anfratto la propria mediterraneità, altre nelle quali sopravvivono solo alcuni lembi che vengono sempre più circondati da caratteri che poco hanno a che vedere con i caratteri mediterranei classicamente intesi, ma che pur sono mediterranee. Ogni spazio rappresenta una forza unica che potrebbe divenire fondamento di un futuro Mediterraneo.

L'architettura mediterranea si compone fondamentalmente di due parti che si compenetrano strettamente: spazi pubblici e spazi privati. Corti, giardini, spazi interstiziali, angoli, anfratti, archi, colonnati, ingressi, soglie, porticati: luoghi magici che ritroviamo seppur con caratteri diversi, in tutti gli spazi mediterranei, quasi a definire un modo di *stare*, di *abitare lo spazio*.



Certi bambini, Andrea e Antonio Frazzi (2004)



La guerra di Mario, Antonio Capuano (2005) / *Miracolo a Palermo*, Beppe Cino (2005)

NOTE

1. F. Cassano, *Il pensiero meridiano*, Laterza, Roma-Bari, 2005.

2. Intervista al regista Sergei Paradzjanov: “Mio padre era un pastore. La mattina quando usciva dalla nostra casa nella steppa, guardava il cielo, intensamente, seguiva il corso del vento, i rami degli alberi e l'erba piegati dalle correnti, le montagne lì in fondo. Poi dirigeva il suo sguardo verso il bestiame e lo accarezzava con gli occhi ... Ecco io ho imparato ad essere regista osservando, bambino, mio padre che osservava la natura. Nessuna scuola di cinema ti insegna a vedere il mondo in cui viviamo.” In *Lebedine Ozeru: Zone (Swan Lake, Zone, 1990)*, film documentario di Yuri Ienko.

3. *Mio cognato*, Alessandro Piva, Italia, 2003

Sinossi: Bari, Toni e Vito, cognati dallo stile di vita profondamente diverso, si ritrovano insieme in una notte attraverso la periferia della città alla ricerca di una macchina rubata. Per entrambi sarà una (beffarda) occasione di crescita e per lo spettatore un piccolo viaggio nel sottobosco della malavita alla scoperta di luoghi normalmente a lui inaccessibili.

(recensione film: <http://www.hideout.it/index.php3?page=notizia&id=427>)

4. *Miracolo a Palermo*, Beppe Cino, Italia - Palermo, 2005

Sinossi: Un affresco corale in cui vera protagonista è Palermo: di giorno e di notte, con i suoi portici, le discariche, le borgate, i cortili e i campanili. Ma più che un ritratto neorealistico (che magari ci si aspetterebbe da uno come Beppe Cino che ha lavorato a lungo con Roberto Rossellini), le immagini danno vita a una visione lirica, poetica, trasfigurata dagli occhi di chi, come Totò, è ancora innocente dentro. Di chi rifiuterà la logica del sangue e della vendetta in nome dell'amore e della vita. Fuori dal tempo e dallo spazio, senza connessioni particolari con la realtà, il valore di questo film “metafisico” è soprattutto nell'ironia (e l'ottimismo di fondo) con cui viene ritratta la malavita, tra luoghi comuni e tratti folkloristici. (recensione film: <http://filmup.leonardo.it/miracoloapalermo.htm>)



–*Gomorra*, Matteo Garrone (2008)

5. *Certi bambini*, Andrea e Antonio Frazzi, Italia - Napoli, 2004

Sinossi: Il film vuole illustrare al pubblico la condizione delle periferie napoletane malfamate attraverso la storia di un bambino, Rosario, nato in questa situazione di confusione e criminalità perennemente in bilico tra le cattive frequentazioni (un pedofilo che sfrutta la sua banda, la camorra) e le buone abitudini (la nonna con cui vive e di cui si prende cura, l'oratorio). Il male tuttavia diventa destino ineluttabile, laddove il degrado materiale della città allo sbando diventa anche quello morale dei ragazzini senza alcuna altra possibilità se non quella di seguire il proprio destino di piccoli delinquenti. (recensione film: <http://www.daily-films.com/ita/film-drammatici/734-certi-bambini-2004.html>)

6. *La guerra di Mario*, Antonio Capuano, Italia - Napoli, 2005

Sinossi: La guerra di Mario, ma anche quella di Giulia, è quella del raggiungimento di un'identità (chiamiamola così) che non passi necessariamente per le vie della pedagogia ufficiale. Gli altri personaggi, chi più chi meno, sono da un'altra parte, perché si trovano già all'interno del tessuto sociale. Si tratta di un conflitto in parte insanabile, più che di una semplice opposizione: un conflitto vicino a quello tra arte e società. (recensione film: <http://www.cinemavvenire.it/>)

7. A. Clementi, *Città Mediterranee*, in AA.VV, *Le città del Mediterraneo-Atti del Forum Internazionale Reggio Calabria 1998*, Jason Editrice, Reggio Calabria, 2001.

PARTE PRIMA

II_La messa in scena dell'abitare Mediterraneo

2.3_UNA PASSEGGIATA TRA ARCHITETTURA E CINEMA

Il gabinetto del dottor Caligari, Rober Wiene (1920)- frame 0.35:45

l'elemento architettonico acquista maggiore significato attraverso il cinema contribuendo a dare vita all'atmosfera del racconto.



0:24:31 0:25:28_0:26:41

0:27:25 0:31:55_0:33:41



«È in sala montaggio – e in ultima analisi sullo schermo – che i frammenti sparsi di realtà vengono rimontati e messi in sequenza in un'iperrealtà ottica che supera lo spazio del corpo – e lo spazio dell'architettura. Per questo motivo l'architettura di solito finisce dove comincia lo schermo. Tanto l'architettura quanto il cinema si occupano della coreografia del movimento e dell'esperienza spaziale»¹

Dai precedenti riferimenti ai film, in cui viene sottolineata la *mediterraneità*, si evince chiaramente come cinema e architettura siano strettamente collegati. Infatti sono molteplici le connessioni tra questi due mondi che si parlano e si contaminano vicendevolmente, ma ciò che ha interessato la ricerca è la riflessione su come il cinema possa in qualche modo entrare e al limite cambiare l'architettura attraverso quelle che sono le sue specificità: *tempo e movimento*. Si cercherà di comprendere come, partendo da un movimento umano, come quello degli attori nella scena, ma anche quello della macchina da presa, l'architettura possa cambiare, diventare diversa, addirittura proporre una trasformazione. Il cinema è la terza dimensione che si muove nello spazio mentale e fisico attraverso un codice, un linguaggio fatto di luce, suoni, colori, meditazione, silenzio, poesia, rigore formale, contenuto, elementi indispensabili anche all'architettura. L'elemento architettonico acquista maggiore significato contribuendo fortemente a creare un'atmosfera nella narrazione; l'architettura non è, quindi, pensata solo per essere di fondo, cornice di storie e rappresentazioni, ma diventa elemento fondamentale, di struttura. Il cinema, fin dalla sua nascita è sempre stato in grado di sviluppare un sistema di relazioni consapevoli e inconsapevoli con l'architettura, mettendo in atto mezzi capaci di elaborare oggetti e spazi architettonici e rivolgendosi ad un pubblico sempre più di massa tramite suggestioni e interpretazioni che hanno la



frame 0:03:39 0:03:59_0:04:02/
La terra trema, Luchino Visconti 1948

Il film inizia con una frase importante che introduce il racconto: «una casa come tante altre fatta di vecchia pietra e le sue mura hanno tanti anni quanti il mestiere di pescatore. A quest'ora prima di giorno, la casa si sveglia...»

capacità di modificare la percezione del mondo. E' sicuramente un mezzo di indagine dello spazio abitato, uno strumento che più delle immagini, delle parole e disegni o fotografie, è in grado di trasmettere e di comunicare. E' dall'inizio del Novecento che l'architettura dei film è stata come una sorta di laboratorio attivo per esplorare ed indagare il mondo costruito dall'architettura e dalla città, a volte anche anticipandone le forme costruite: dalle icone tipiche delle utopie espressioniste del *Gabinetto del dottor Calligar*² a *Metropolis*³.

La prima immagine che viene alla mente è il treno che entra nella stazione Saint Lazare di Parigi nel primo film dei fratelli Lumière, 1896, la nascita del cinema. Un cinema a quel tempo fatto di sfumature di bianchi neri e grigi, un cinema che si presentava allo spettatore come qualcosa di veramente straordinario, di magico, quasi perturbante, per le sue dimensioni, per il suo riuscire a ricreare il tempo della vita, per la sua capacità di inchiodare centinaia di persone ai sedili dei teatri, dove il treno che viaggia sui suoi binari, entra nella stazione per poi arrivare ad entrare nella sala sfondando lo schermo e facendo addirittura fuggire molti spettatori spaventati.

Dalla nascita del cinema all'avvento del sonoro, diversi registi hanno partorito opere straordinarie che sono diventate capisaldi della storia del cinema e, allo stesso tempo, si propongono come campi di riflessioni tra il cinema e l'architettura. Altre volte ancora diventa elemento fondamentale, di struttura, per intere opere. Questo avviene in modo più deciso con il neorealismo, con cui i registi si mettono in relazione con le strade, le piazze, le stazioni, le case, i mercati, ecc, all'interno dei quali gli attori spesso *presi dalla strada* recitano. L'intenzione sembra quella di voler fondere, a volte addirittura schiacciare l'interprete non professionista nell'ambiente dal quale molto spesso proviene. Un certo cinema neorealista



frame 0:55:51 0:56:14_0:56:30/ 0:04:16_ 0:04:21_0:04:26



riesce comunque a rapportarsi alle città in modo da offrire la sensazione o l'idea che le storie raccontate, anche svolgendosi in realtà piccole, periferiche, o addirittura esclusivamente tra le mura delle case, siano sempre dentro città molto grandi, dove infinite possibilità possono accadere solamente se si riesce a girare un angolo, a passare quel ponte, a chiudere dietro le spalle quella porta.

Pensiamo a: *La terra trema* di Visconti, ambientato ad Acitrezza e girato quasi interamente con attori del luogo, dove l'isola stessa il mare e il vento diventano personaggi del film condizionando fortemente la vita dei pescatori. Il soggetto è la vita di questa gente, dirà Visconti.

In molti film l'architettura si lega al *carattere di un personaggio o di una scena*. Accade in opere di registi contemporanei come il portoghese M. De Oliveira, dove nel film *Um Filme Falado*⁴ le protagoniste, una giovane madre professoressa di storia e la sua bambina, fanno una crociera nel Mediterraneo: dal Portogallo all'Egitto, passando per Marsiglia, Napoli e Atene. Le

_Un film parlato , Manoel de Oliveira - scena acropoli di Atene _ frame 00:01:54_00:02:05_00:02:21





El Sacrificio, Andrei Tarkovski - frame 44.07/45.2

due viaggiatrici visitano gli angoli e i monumenti più significativi delle città, per i quali De Oliveira ogni volta propone una delicata e profonda riflessione attraverso le parole dei suoi attori, pur lasciando l'architettura sullo sfondo. Verrebbe proprio da dire che in questo caso *il cinema che va all'architettura* per poi prenderla e creare delle proprie immagini proponendo una riflessione su di esse.

Il lavoro di A. Tarkovskij è probabilmente il più difficile da leggere, per la complessità, la ricchezza, la poesia. Se analizziamo alcuni fotogrammi dei suoi film appare centrale il *suo rapporto con lo spazio cinematografico*. La prima delle immagini sottostanti è stata scattata sul set del suo ultimo film, *Sacrificio*, girato in Svezia nell'1985. E' una scena di cui tra l'altro parla lungamente nel suo libro *Scolpire il tempo*. Come si può notare nelle immagini ci sono due case identiche. Ma quella in primo piano è un plastico della casa sul fondo, dove abita il protagonista e nella quale quasi tutto il film è ambientato. Attraverso un gioco prospettico raffinato realizzato con l'unione di un lento movimento di macchina su un carrello insieme all'uso dello zoom e dei fuochi, si passa dalla casa in primo piano alla seconda sul fondo in modo da realizzare solo all'ultimo che sono di dimensioni diverse. E' un'immagine simile a quella che ha poi realizzato nel finale del film *Nostalghia*, in cui si scopre che la casa del protagonista, davanti alla quale lui è seduto insieme al suo cane si trova in realtà dentro una chiesa priva del tetto dove inizia a nevicare. E' solamente attraverso un lungo piano sequenza, e cioè un'unica azione e movimento della macchina senza stacchi che è stato possibile fare questo affascinante gioco. Vediamo così come l'uso del piano sequenza possa essere un elemento importante ed efficace per raccontare il movimento all'interno di un luogo in rapporto al tempo. Anche il film *Stalker*⁵, sempre di Tarkovskij, per il quale sono state usate sia architetture create nei teatri di posa, che esistenti, rappresenta un'altra immagine stra-



—*Stalker*, Andrei Tarkovski - In attesa, nascosti nel capannone. Lo scrittore dubita dei desideri.



ordinaria di rapporto tra il cinema e l'architettura. E' la storia di tre uomini che compiono un viaggio verso un luogo proibito, recintato e sotto sorveglianza militare, detto *la zona*. Una volta dentro per orientarsi e cercare la strada, dovranno lanciare a turno un sasso ma ogni volta, *la zona*, intuendo i loro pensieri e le loro emozioni al pari di una persona reagirà cambiando la sua forma, portando così i tre viaggiatori a perdersi o a dover ricominciare da capo, fino a quando non saranno in grado di trovare un "modo giusto" e una sintonia con *la zona* per arrivare alla meta.

I tre soggetti sono sempre inquadrati come se facessero parte del paesaggio, in alcuni momenti quasi indistinguibili dalla fitta vegetazione. Le immagini sono angolate dall'alto verso il basso e nascondono la linea dell'orizzonte, che quando sembra poter essere visibile, è nascosta dalla nebbia. Il paesaggio riempie l'inquadratura, ingloba le figure umane e non lascia fuga alla visione dello spettatore: lo ingabbia, lo inchioda a uno spazio che non sembra avere sbocchi. Il visibile diventa metafora della condizione umana, superficialmente programmata a sviluppare un proprio percorso ma in realtà obbligata entro un labirinto naturalistico che non gli lascia via d'uscita. Quando il regista si avvicina con la macchina da presa ai tre personaggi, li colloca accanto a elementi rigidi: pali di legno conficcati nel terreno, segni inamovibili che sezionando l'inquadratura la rendono del tutto priva di elasticità e del concetto ad essa legata della speranza di un qualsiasi riscatto.

Di fondamentale importanza è la questione di come cambia il nostro rapporto con un *ambiente* quando vediamo un *essere umano* che lo vive, che si muove al suo interno. Tra i registi sembra che Antonioni sia riuscito a restituire qualcosa che era nell'idea stessa dell'architetto, o addirittura sia riuscito ad andare anche oltre quello che l'architetto stesso ha pensato,



L'eclisse, Michelangelo Antonioni - 1962 - l'addio sulla soglia

aggiungendo qualcosa di nuovo. La ricerca di un'immagine femminile, come ricerca di identità, è un tema che tocca nelle sue fondamenta tutta l'opera di Antonioni. E ogni volta è riuscito a portare questa ricerca straordinaria in tutti i luoghi che ha scelto, dando a questi la possibilità di acquisire nuovi significati con il movimento delle sue attrici e dei suoi attori.

In *L'eclisse*⁶ del 1962, ambientato nell'allora nuovo quartiere Eur di Roma, già simbolo della grandiosità del regime fascista negli anni '30, Antonioni propone una vera *crisi* dei suoi personaggi, attraverso non solo i propri attori ma anche e soprattutto attraverso l'architettura, essa stessa rappresentativa nella sua razionalità del vuoto e della desolazione interiore, quasi a voler evidenziare che un certo tipo di architettura non può che portare questo tipo di malessere e di freddezza nei rapporti umani, o al tempo stesso essere forse l'unica architettura possibile per rappresentare una grave crisi di identità.

In *Professione Reporter*⁷ del 1975, la ricerca della donna sconosciuta (Maria Schneider, che interpreta una studentessa di architettura) conduce il protagonista in uno dei più emblematici luoghi di Barcellona, il tetto di casa Milà di Gaudì, luogo fortemente poetico di grande seduzione, dove strani personaggi di pietra scandiscono e accompagnano l'incontro tra l'uomo e la donna, associando una forte immagine di fantasia dell'architettura a questo momento particolare del racconto. Qui Antonioni attiva un complesso sistema di realizzazione di un'inquadratura per poter esprimere il contenuto attraverso il valore linguistico e metaforico dell'immagine (e del movimento di macchina). La lezione che Antonioni dà è di tenere sempre in primo piano gli aspetti espressivi dell'opera e organizzare l'uso del linguaggio filmico (e di conseguenza dei dispositivi tecnici) solo ed esclusivamente in funzione del senso.⁸ Il cinema ha un ruolo importante nella *lettura dei modi di vivere*, è uno



strumento sicuramente utile per comprendere le dinamiche sociali che condizionano il vivere quotidiano. L'architetto è il regista, coordinatore, ma anche sceneggiatore, direttore della fotografia, scenografo dello spazio che costruisce. L'architettura dei film, ossia la struttura narrativa, la scelta di luci e colori particolari determinano la buona riuscita dell'opera. Sono state immaginate città future, molto prima che venissero realizzate, sono state create condizioni di vita virtuali dove gli uomini vivono in città per ora ancora solo immaginarie.⁹

Il cinema ci restituisce anche una nuova sensibilità per la documentazione e l'analisi dello spazio architettonico, diventando un dispositivo che permette alle nostre capacità di percezione di comprendere lo spazio costruito, sia nelle sue qualità comunicative sia nelle sue potenzialità di poter modificare ed interpretare gli oggetti e gli spazi. Così la lettura dei segmenti filmici, intesa come lettura dei luoghi, si rivela un viaggio in senso ottocentesco, illusorio o reale, spesso molto più proficuo che il recarsi fisicamente in quei luoghi, per coglierne magari solo l'aspetto omologato. Questi lungometraggi danno quindi conto di

—Professione: reporter (The Passenger), Michelangelo Antonioni, il tetto di Casa Milà di Gaudì





Andrei Tarkovski, inquadrature



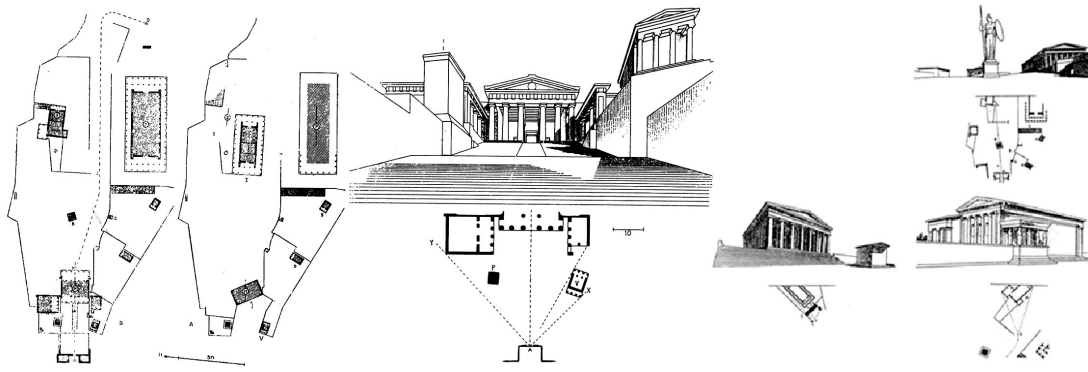
situazioni di implicito scambio tra la capacità dell'architettura di servirsi del cinema come amplificatore delle sue qualità spaziali, attraverso sequenze, carrellate, panoramiche e piani lunghi, e il ricorso del cinema al costruito sia come elemento formale - scenografico sia come territorio rituale. E' quanto, ad esempio, avviene nella pellicola di Tarkovskij in cui si identifica, sulla base di un'interpretazione riduttiva dello spazio matematico, per sua natura esteso ed aperto e quindi difficilmente identificabile, il senso Heideggeriano dell'abitare, atto fondativo dell'esistenza dell'uomo quale la capacità di modificare lo spazio radunandolo e circoscrivendolo per renderlo un'identità e quindi un luogo. In altri casi l'edificio architettonico d'autore viene interpretato nelle sue capacità espressive ed utilizzato simbolicamente come fondale o, in alcuni casi, come vero e proprio protagonista di alcuni film. Grazie al cinema l'immaginario si è molte volte concretizzato in una reale possibilità per guardare ai luoghi della creazione dettati dalla fantasia, proprio perché grazie al cinema spesso le zone di azione, città o abitazioni, sono diventate delle costruzioni. Hanno dato vita alla possibilità di un futuro immaginato di nuovi modi di vivere e abitare. Nel cinema, come nell'architettura si fondono molteplici energie creative che sfociano in un film come in una architettura attraverso un *architetto* che ne disegna la vita. Da questo punto di vista ogni film è prima ancora di essere regia e recitazione, un'organizzazione di spazi e spesso proprio questa organizzazione plastica definisce l'anima della pellicola divenendone la vera protagonista. E' come se a raccontare la storia non intervenisse solo la trama o la recitazione di un testo, ma come se *la messa in scena dello spazio* divenisse il mezzo principale per raccontare facendo diventare ogni opera cinematografica un'opera architettonica dove non solo lo spazio viene messo in scena, ma diventa sempre un nuovo spazio creato dall'immaginario. E' una riflessione, una ricerca su un tema apparentemente già affrontato



Il ventre dell'architetto, Peter Greenaway

da tempo da molti studiosi sia dell'immagine in movimento che dell'arte del costruire, ma con la voglia e la speranza di riuscire a proporre qualcosa di nuovo. Molte ricerche hanno studiato spesso come il cinema sia *entrato* nell'architettura, cioè nelle città, nelle abitazioni, nelle strade ecc., facendo diventare ciò che è elemento di vita quotidiana elemento filmico e scenico. Viene da pensare alle architetture di Gaudì riprese da Antonioni in *Professione reporter*, o alla Roma tante volte mostrata da Fellini, in *8 e mezzo*, *La dolce vita* o a Pasolini, con le sue periferie, fino a registi contemporanei come Jane Campion (*Ritratto di signora*), James Ivory (*Camera con vista*), Peter Greenaway (*Il ventre dell'architetto*) che sono venuti in Italia, a Firenze a Roma o in Sicilia per raccontare le loro storie di viaggio.

Sempre più spesso architetti e designer hanno rivolto l'attenzione alle immagini forgiate dalle prime avanguardie costruttiviste ed espressioniste, immagini profondamente marcate dall'impatto delle nuove tecniche cinematografiche, cercando un modo per rappresentare il movimento e la successione temporale nell'architettura con tecniche di interpenetrazione spazio-temporali. Da Sant'Elia a Le Corbusier è evidente la ricerca e l'interesse verso le tecniche di riproduzione del movimento. L'architettura ha avuto la relazione più privilegiata e difficile con il cinema, modello indiscusso per la sperimentazione spaziale. L'ovvio ruolo dell'architettura nella costruzione cinematografica (e la zelante partecipazione degli architetti stessi ai progetti) e l'abilità altrettanto ovvia del cinema nel *costruire* la propria architettura nella luce e nell'ombra, nella stasi e nel movimento, permise sin dall'inizio una reciproca intersezione di queste due *arti dello spazio*. Dalla cauta descrizione di Georges Méliés dell'organizzazione spaziale appropriata dello studio nel 1907 alla definizione di Eric Rohmer del cinema come *arte dello spazio* circa quarant'anni dopo, la metafora, se non la sua realtà materiale, fu giudicata essenziale per l'immaginazione filmica.¹⁰ Come osser-



vò l'architetto Robert Mallet-Stevens nel 1925: *E' innegabile che il cinema abbia una marcata influenza sull'architettura moderna; di riflesso, l'architettura moderna influenza artisticamente il cinema. L'architettura moderna non solo si occupa delle scene (décor), ma lascia il segno sulla regia (mise-en-scène), esce dalla sua cornice; l'architettura recita*¹¹. Certamente per i cineasti (come Sergei Èjzenštejn) formati da architetti, l'arte cinematografica offriva il potenziale per sviluppare una nuova architettura del tempo e dello spazio svincolata dalle costrizioni materiali della forza di gravità e della vita quotidiana. Nell'articolo *Montaggio e Architettura*, scritto verso la fine degli anni Trenta, parte di un lavoro incompiuto sul montaggio, Èjzenštejn 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 a 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. In questo passaggio dal movimento reale a quello immaginario, l'architettura è il predecessore del film. Mentre la pittura rimaneva incapace di fissare la totale rappresentazione di un oggetto nella sua piena multidimensionalità, *solo la cinepresa ha risolto il problema di far ciò su una superficie piatta: il suo incontrastato predecessore in queste capacità è ... l'architettura*. Qui Èjzenštejn, dichiarato aderente all'estetica architettonica di Le Corbusier, si rivolse verso un esempio della *via* architettonica che è precisamente parallela a quella studiata da Le Corbusier in *Vers une architecture* per esemplificare la *promenade architecturale*: le successive visioni prospettiche del movimento di un immaginario spettatore sull'Acropoli costruita da Auguste Choisy per dimostrare le *scene successive* e la composizione *pittoresca* del sito.

Èjzenštejn cita l'analisi di Choisy con qualche commento, chiedendo al lettore semplicemente di *guardare con gli occhi di un cineasta*. *E' difficile immaginare una sequenza di montaggio per un complesso architettonico composto in maniera più sottile, inquadratura per inquadratura, piuttosto che quella che creano le nostre gambe camminando attraverso le costruzioni dell'Acropoli*. Per Èjzenštejn l'Acropoli era la vera risposta all'affermazione di Victor Hugo sulla cattedrale di un libro di pietra: *il perfetto esempio di uno dei film più antichi*. Nelle prospettive accuratamente poste in

sequenza, presentate da Choisy, Ęjzenštejn trova la combinazione dell' *effetto di un'inquadratura cinematografica*, che produce ovviamente una nuova impressione per ogni nuova inquadratura emergente, e di un "effetto di montaggio" raggiunto grazie alla giustapposizione in sequenza delle inquadrature. Il cineasta riflette sulla durata desiderabile di ogni immagine, ritenendo possibile l'esistenza di una differente relazione fra l'andatura del movimento dello spettatore e il ritmo degli edifici stessi, una solennità temporale provocata dalla distanza fra le costruzioni. La danza ritmica dello spettatore di Le Corbusier anticipa il movimento delle inquadrature e del montaggio di Eiseinstein. Per entrambi i critici, l'architettura e il cinema potrebbero essere interamente complementari. Le Corbusier cita un copione di Ricciotto Canudo¹² che potrebbe realizzare questo ideale:

Riguardava la rappresentazione di una donna solitaria, spaventosamente sola nella vita, circondata dal vuoto e dal nulla. La scena: composto di linee disarticolate, immobili, ripetute, senza ornamento: nessuna finestra, nessuna porta, nessun mobile nel "campo visivo", e al centro di queste rigide parallele una donna che avanza sola. I sottotitoli diventano inutili, l'architettura situa la persona e la definisce meglio di qualsiasi parola.

In questa visione di un'architettura cinematografica che, attraverso le sue leggi prospettiche, tornerebbe a confrontarsi con le caratteristiche essenziali di un edificio, Mallet-Stevens faceva eco a Le Corbusier e anticipava Ęjzenštejn. Nella sua descrizione di una scena inquadrata come l'immagine vera e propria dell'isolamento, rispondeva anche a coloro che in Germania tentavano di esprimere nella deformazione spaziale ciò che una semplice manipolazione della cinepresa poteva realizzare.¹³

Sono molti gli architetti contemporanei che traggono spunto ed insegnamento dall'arte cinematografica e dalle relative tecniche di elaborazione dei propri progetti. Spiega Massimiliano Fuksas mentre cammina nel Centro Sviluppo-Prodotto della Ferrari a Maranello da lui realizzato: «È stato quando ho letto l'intervista di Truffaut a Hitchcock, negli anni Sessanta, che ho capito: a me non interessa l'architettura che nasce dall'architettura, ma dal cinema. La mia architettura è un montaggio. [...] A un certo punto la scena è ambientata nella città dove vive la madre di Marnie (Marnie di Alfred Hitchcock, ndr). Si vede una strada in discesa e, in fondo, una nave. È realizzata in un interno; è tutto falso, ma la nave là in fondo ci informa che siamo in una città di mare. Poi la scena cambia di colpo: siamo davanti alla porta della casa. Questo è il montaggio: non mi interessa quello che succede nel frattempo. Non c'è bisogno di raccontarlo»¹⁴.

Nel cinema, come nel design e nella architettura, la forma visiva è strettamente collegata ai contenuti del racconto; così come in architettura o design il progetto è concepito per rapportarsi in maniera stretta al contesto in cui si inserisce, nel cinema la scenografia, o il contesto scelto, devono adeguarsi alla struttura narrativa della storia. Cinema e Architettura

concorrono alla creazione di nuovi mondi, nuovi scenari, sia reali che futuri.

Sono molte le figure legate al progetto – *designer, architetti, urbanisti* – che scelgono di sperimentare delle *esperienze al confine* fra cinema e architettura, forse perché il cinema è da sempre visto come anticipatore di scenari visionari e futuristici, o forse perché è in grado di far emergere a “*nuova luce*” le architettura delle nostre città. Come noto, le arti si sono spesso rinnovate nel rapporto con specifici diversi, a volte cambiando radicalmente, a volte limitandosi a chiarire la propria specificità. Così la pittura ha guardato alla scultura, mentre la scultura alla pittura ed a sua volta l’architettura ha guardato alla pittura e alla scultura. In questo senso il cinema può dare molto all’architettura proprio perché riconducibile ad essa. In fondo quando ci si avvicina ad un edificio, lo si osserva seguendone il perimetro e poi se ne percorrono gli interni, si gira letteralmente un film. «*Camminando l’occhio procede a un montaggio di singole viste in una continuità variabile di scorci, dove gli spazi si avvicendano l’uno all’altro in fughe prospettiche, accennando doppie o triple altezze, alternandosi tra oscurità e chiarori, accostando materiali ruvidi o superfici lisce*»¹⁵. Con il cinema è nata una nuova visione della città: dall’alto dei grattacieli o dal fondo dei tombini, ma anche attraverso l’obiettivo, la città può essere fruita nella dimensione spazio-temporale che le è propria. Sotto l’aspetto espressivo, il cinema affronta la città fundamentalmente in due modi, che

quasi sempre interagiscono in maniera dialettica all’interno della narrazione. Da una parte, la città è trattata come elemento formale-scenografico; dall’altra è considerata come contenitore sociale, quindi, in sostanza, come luogo rituale. Anche rispetto alla ripresa delle città, il cinema, si è comportato in maniera molto differente: le città possono essere costruite o ricostruite in studio, cioè nel luogo essenziale del cinema, la sua *matrice* per così dire, oppure riprese dal vero. Va tenuto in considerazione che gli studi delle origini erano costruiti in modo da utilizzare solo la luce diurna: per questo motivo i primi studi americani nacquero a Hollywood (California) dove la luce del sole non manca quasi mai. Tra i primi a privilegiare la ripresa in studio troviamo il cinema espressionista che polarizzava il suo interesse sul tema delle città, connotandola come un luogo alienante, una fabbrica di mostri, in cui luce e suono giocavano un ruolo molto importante. Attorno agli anni trenta, la città diventa davvero funzionale al cinema, tanto che si privilegiava la ripresa dal vero, come accadeva nei film surrealisti.

Anche il cinema del Neorealismo possiede numerosi punti di contatto con la città, anzi fu uno dei momenti fondamentali della storia del cinema e della cultura. Si può parlare infatti di neorealismo architettonico oltre che cinematografico, in tutti i paesi europei ed extra-europei sembra riemergere una voglia sopita di tornare per la strada, fra la gente, in mezzo alla città. Ma è a partire dagli anni Sessanta che si assiste alla vera esplosione delle città come agglomerato delle contraddizioni di una società in crisi. Il cinema non sfrutta

più solo l'aspetto esaltante della metropoli ma scende nei quartieri poveri, tra la gente comune. A volte il film nasce a prescindere dalla città in cui viene girato, ed il contesto urbano finisce con il fare da sfondo a una tematica di ordine psicologico-narrativo. Grandi poeti del cinema come Fellini non hanno esitato a ricostruire interamente le *loro città*, quasi sollecitasse più creatività la città falsa della vera; altri, come Antonioni, hanno svuotato le città italiane rendendole teatri scarni e profondi, dove si muovono personaggi stanchi e in cui dominano senso di smarrimento, nebbia, silenzio. Il rapporto di alcuni tra questi registi con le loro città, preferibilmente considerate nella loro dimensione di metropoli, offre numerosi spunti sia dal punto di vista progettuale che a livello di riflessione. Ciò che emerge in maniera potente è il continuo rimando tra le *"architetture mentali"*, progettate da costruttori simbolici (registi, attori, pubblicitari) attivi intorno al film, e le *architetture di pietra*, le città vere, edificate dagli architetti moderni. Sia la città reale che quella cinematografica hanno come epilogo comune quello di gettare lo spettatore-cittadino contemporaneo nell'indistinto dell'esperienza *onnipolitiana*. Il poter mentalmente abitare tutti la stessa *polis* diventa quindi il mito non solo dell'ingenuità del moderno, ma anche dell'esperienza cinematografica. L'operazione compiuta dal film sull'architettura riguarda allora un processo di restauro, un momento di *ri-conoscimento*, in una doppia polarità, storica ed estetica. Nonostante si parli di città e di spazi esterni, quella del cinema resta soprattutto *un'architettura di interni*.

Sono cine-occhio. Sono un costruttore. Ti ho appena creato e ti ho messo in una stanza straordinaria che non esisteva fino a quando non l'ho creata. In questa stanza ci sono pezzi di dodici muri distrutti da me in varie parti del mondo. Riunendo insieme i pezzi di un muro e dettagli sono riuscito a organizzarti in un ordine piacevole e a costruire con intervalli, correttamente, uno spezzone di un film che è la stanza.

Dziga Vertov, 1923

NOTE

1. T. Leeser, a proposito del suo *Museum of the Moving Image* (“Museo dell’immagine in movimento”) di New York

2. Film muto del 1920 diretto dal regista Robert Wiene. E’ considerato il simbolo del cinema espressionista.

3. Film muto del 1927 diretto da Fritz Lang, considerato il capolavoro del regista austriaco. È tra le opere simbolo del cinema espressionista.

4. *Un film parlato (Um Filme Falado)* - 2003 film diretto da Manoel de Oliveira.

sinossi: Una giovane professoressa di storia dell’Università di Lisbona compie una crociera sul Mediterraneo in compagnia della figlia di quasi otto anni alla scoperta dei monumenti e delle tradizioni delle civiltà che si sono succedute sulle sue rive. Le racconta miti e leggende e risponde alle domande semplici della bambina, che si dimostra curiosa e desiderosa di sapere. In occasione delle prime tappe del viaggio, salgono a bordo tre misteriose donne, un’imprenditrice francese, una famosa ex modella italiana, rimasta vedova e una cantante e attrice di successo greca. Il viaggio tocca i porti di Marsiglia, Napoli, Atene, Istanbul, il Cairo e Aden nello Yemen. Le tre donne, complice la galante ospitalità del comandante della nave, conversano di se stesse, della propria storia, della condizione femminile e della speranza in un futuro pace, demandato a un utopistico ‘governo delle donne’ e di fare considerazioni sulla storia delle civiltà, dinanzi alle sfide poste dall’attualità politica, soprattutto sui pregiudizi alla base di tante incomprensioni tra mondo occidentale e cultura araba. Benché ciascuno parli la propria lingua, viene compreso dagli altri con assoluta naturalezza. Si unisce a loro l’insegnante portoghese e la conversazione prosegue in una lingua comune, l’inglese, che si è imposto per un solo voto come lingua dei coloni, nella consultazione dei primi anni della civiltà americana, sul greco, la lingua che, parlata ormai soltanto in Grecia, racchiude le radici della civiltà occidentale.

5. *Stalker (Сталкер)* - 1979 film diretto da Andrej Tarkovskij, definito più che di fantascienza, un film di fanta-coscienza.

6. M. Antonioni, *L’eclisse* - 1962 - enfasi posta sulla distanza emozionale fra i personaggi, poeticamente suggerita dalle situazioni, da suoni di telefoni che non ottengono risposta, da ricorrenti inquadrature di ingressi, porte, finestre, steccati, muri e soglie, che costantemente limitano e ostacolano gli isolati protagonisti. L’enfasi sul contesto urbano-industriale, la costruzione atipica della storia, il ruolo minimo del discorso diretto e, in particolare, i movimenti della macchina da presa sono metodi di espressione cinematografica.

7. M. Antonioni, *Professione: reporter (The Passenger)* - 1975

8. «La penultima inquadratura del film, che ha la durata di sette minuti circa, ha richiesto l’uso di una macchina da presa particolare, d’invenzione canadese. (...) Il problema era, non tanto uscire dalla finestra, quanto percorrere l’ampio semicerchio della piazza antistante fino a tornare di fronte alla finestra stessa. Questo è stato possibile (...) con l’uso di una macchina da presa montata su una serie di giroscopi. All’interno della stanza la macchina si muoveva appesa ad un binario attaccato al soffitto. Ovviamente io controllavo tutto attraverso un monitor montato, assieme ai comandi per lo zoom e le panoramiche, in un furgone. Da qui davvo gli ordini al mio assistente, con un microfono, e l’assistente li trasmetteva agli attori, alle comparse, alle auto, a tutto ciò che formava il “movimento” della piazza.» M. Antonioni, *Fare un film è per me vivere - Scritti sul cinema*

9. E' pura retorica chiedersi cosa sarebbero *Manhattan* di Woody Allen senza i grattacieli di Manhattan, *Roma* di Fellini senza l'EUR, *Camera con vista* di James Ivory senza l'affaccio su Piazza della Signoria o *Ben Hur* di William Wyler senza il Circo Massimo, l'universo desolato e degradato della borgata di *Accattone*, quando Franco Citti incrocia il funerale che si allontana all'orizzonte tra i vecchi pali della luce allineati come cipressi.

10. A. Vidler, *La deformazione dello spazio. Arte, architettura e disagio nella cultura moderna*. Ed. Postmedia S.r.l. Milano, 2009, pag.85

11. A. Vidler, *op cit.*

12. Teorico e critico cinematografico (Bari 1877- Parigi 1923). Viene ricordato come il padre fondatore dell'estetica del cinema. Se può apparire esagerato parlare di lui come del primo teorico della nuova arte, non si può non riconoscergli il merito di aver intuito in anticipo, insieme a pochissimi altri, le potenzialità del linguaggio cinematografico, in un'epoca in cui il nuovo mezzo era visto dai più come un dispositivo meccanico.

13. A. Vidler, *op cit.* pag.102

14. M. Fuksas in M. Belpoliti, *L'arte del montaggio*, Domus n°872, luglio-agosto 2004, p.46.

15. Tratto da *Il cinema, l'architettura, la città*, Editrice Librerie Dedalo, Roma, 2001

16 "I am kino-eye. I am a builder. I have placed you, whom I've created today, in an extraordinary room which did not exist until just now when I also created it. In this room are twelve walls shot by me in various parts of the world. In bringing together shots of walls and details, I've managed to arrange them in an order that is pleasing and to construct with intervals, correctly, a film-phrase, which is the room." Una frase tradotta dal russo all'inglese all'italiano con un precario equilibrio linguistico: è *Dziga Vertov* (letteralmente in ungherese "vertice rotante"), regista sovietico d'avanguardia, teorico e maestro del montaggio, nel suo film-manifesto *Il cine occhio* del 1924.

PARTE PRIMA

II_La messa in scena dell'abitare Mediterraneo

2.4 INTERNO FILMICO

«Come i film, le case narrano storie di andirivieni, costruendo narrazioni che crescono, si intensificano, si snodano, si dissipano. In questo senso vi è un continuum tattile - un trait d'union - che lega la casa al cinematografo. Lo schermo cinematografico bianco è come una parete vuota su cui le mobili immagini della vita vanno a inscrivere. Incise su una superficie, queste immagini empiriche, proprio come quelle del cinema, modificano la texture della parete.»¹

Muovendosi tra esterno ed interno, il cinema descrive l'architettura di interni, scrivendo la storia della vita privata. Molti sono i film che partecipano a tale scrittura, alcuni lo fanno intensamente, altri meno, ma principalmente lo fanno attraverso l'architettura. La storia del paesaggio domestico e dei suoi interni si è articolata insieme allo sviluppo dell'interiorità, ai cambiamenti nella vita socio-affettiva e all'analisi dell'interno del corpo stesso; così nuovi *modi abitativi* hanno dato origine a nuove forme di domesticità. Tema culturale cruciale dell'era che ha prodotto il cinema, l'idea moderna di casa si è sviluppata a partire da un viaggio alla ricerca delle origini del significato della casa in genere. La casa, intesa come contenitore di uno *spazio mobile ed in continuo divenire*, altro non è che una sorta di *museo privato* ed al contempo una *biblioteca pubblica*, fatta di *strati di passaggi* che rappresentano i *viaggi dell'abitare*². Essendo quindi un luogo in continua trasformazione, la casa, può essere considerata, a livello metaforico, la porta - o soglia - tra l'architettura ed il cinema. Esplorare il racconto di una casa si può rivelare per certi versi un'attività filmica, in quanto sito di immagini in movimento ed archivio dell'immaginazione. Se gli interni sono una faccenda dei sensi, poiché sentono il nostro passaggio e gli danno un significato, allora al cinema spetta il compito conferire a tali spazi la giusta e chiara ambientazione, così da caratterizzare l'atmosfera

della scena e coinvolgere lo spettatore. Movimenti della macchina, scelta del sonoro adatto, illuminazione e scenografi a sono solo alcuni dei tanti fattori utili alla creazione di una suggestiva atmosfera, che spinge lo spettatore a sentirsi parte della scena. Il personaggio di una storia, per esistere, necessita dell'influenza dei alcuni fattori quali arredamento ed ambientazione. Nella costruzione di un interno, di un ambiente, quindi tutti gli elementi devono integrarsi tra loro seguendo il discorso comune che possiamo definire vissuto. Tale vissuto consiste infatti 'in quel certo modo di disporre le cose, nell'insieme delle piccole annotazioni accessorie dettate dalla sensibilità personale, in certi dettagli, certe patine di colore, certe strinature di stoffe e di legni o anche in certo modo perfetto ed incorrotto usato per finire la scena'. L'arredamento cinematografico, come tutta la scenografia, partecipa alla vita del personaggio, collaborando alla comprensione della sua condizione e della sua personalità. Così l'utilizzo di particolari oggetti non sarà mai casuale, ma legato a precise scelte che assumeranno nel corso della storia dimensioni ed importanza sorprendenti, proprio per quella capacità della macchina da presa di creare un personaggio a partire da un oggetto. Lo spettatore sarà quindi inconsciamente portato a cogliere gli indizi alla scoperta dello spazio filmico, ed alla formulazione di ipotesi utili a comprendere gli sviluppi della trama.

NOTE

1 G. Canova, L. Farinotti, *Atlante del cinema contemporaneo*

2 G. Bruno, *Atlante delle emozioni : in viaggio tra arte, architettura e cinema*, Mondadori, Milano, 2006, Cfr: *Il Viaggio*, cap. 2.

TITOLO ORIGINALE: *Adulterio all'italiana*
 ANNO: 1966, Italia
 DURATA: 98 min.
 COLORE: Colore
 REGIA: Pasquale Festa Campanile
 SOGGETTO: Pasquale Festa Campanile
 SCENEGGIATURA: Ottavio Alessi, Pasquale Festa Campanile, Luigi Malerba
 FOTOGRAFIA: Roberto Gerardi
 MONTAGGIO: Ruggero Mastroianni
 MUSICHE: Armando Trovajoli
 SCENOGRAFIA: Pier Luigi Pizzi
 GENERE: commedia
 INTERPRETI: N.Manfredi, C.Spaak, M.Buccella, V.Caprioli, A.Tamiroff, M.Pisu: vicino, G.Pernice

2.4 *Adulterio all'Italiana* (ROMA - 1966) Pasquale Festa Campanile

“Storie, parole, narrazioni, racconti eleggono l'ambiente domestico, e non, a metafora del corpo e del vissuto del personaggio. La luce, i colori, gli arredi, i materiali, le finestre, le porte e le soglie messi in immagine parlano di chi li abita. Superficie malleabile dalla densità emotiva variabile, la casa accoglie i corpi che l'attraversano spesso definendone il motivo”¹

Il film si apre con un dialogo tra appartamenti entrambi occupati, ma con ruoli ben differenti, dallo stesso uomo. Da una parte c'è la surreale dimora della neoamante di Franco, Gloria, la cui camera da letto rosa è completamente trasparente ed è posta sul tetto di un edificio; una specie di vetrina che prevede l'esposizione massima dell'intimità e non contempla confini privati, una sorta di sintesi esemplare della casa esibizionista. Dall'altra, c'è la villa di Franco, arredata riccamente, familiare, immersa nel verde, dotata di domestica e, appena poche scene dopo, esibita dalla moglie come un monumento al matrimonio perfetto: l'inquadratura dall'alto coglie l'intimità della villa, non isolata ma raccolta intorno a una specie di chiostro. Il gioco delle parti e il dialogo tra le due case diametralmente opposte come natura, con la relativa ambiguità della figura di Franco che le occupa entrambe, è sottolineato dal montaggio che alterna le reciproche telefonate fatte a Marta da Franco, il marito, e da Gloria, l'amica nonché amante inconsapevole del marito. Il gioco che ironizza sulla labilità delle relazioni coniugali, continua per tutto il film con l'ossessione di Franco per la minacciata vendetta della moglie: il tradimento. La scelta formale ed estetica degli oggetti di design e del colore dell'arredamento e dell'abbigliamento (la camera da letto, i coloratissimi vestiti di Marta sempre diversi e onnipresenti nella casa, i divani, i quadri alle pareti) caratterizzano tutto il film giocando un ruolo fondamentale nella percezione dell'atmosfera degli spazi interni.



frame 00:01:15 la camera inquadra la surreale dimora che da trasparente viene schermata



frame 00:01:33 all'interno della casa il silenzio iniziale viene interrotto con una frase emblematica: «non capisco come riesci a vivere in una casa come questa...»



frame 00:02:38 si alternano le riprese inquadrando le donne al telefono che rispecchiano i due interni antagonisti



frame 00:17:34 la villa di franco immersa nel verde, lontana da occhi indiscreti

frame 00:37:07 ancora ritorna la scatola trasparente priva di intimità



TITOLO ORIGINALE: *Una giornata particolare*
 ANNO: 1977, Italia - Canada
 DURATA: 110 min.
 COLORE: Colore
 REGIA: Ettore Scola
 SOGGETTO: Maurizio Costanzo, Ruggero Maccari, Ettore Scola
 SCENEGGIATURA: Maurizio Costanzo, Ruggero Maccari, Ettore Scola
 FOTOGRAFIA: Pasqualino De Santis
 MONTAGGIO: Raimondo Crociani
 MUSICHE: Armando Trovajoli
 SCENOGRAFIA: Luciano Ricceri
 GENERE: drammatico
 INTERPRETI: S.Loren, M.Mastroianni, J.Vernon, F. Berd, P.Basso, A.Mussolini

2.4 *Una giornata particolare* (Roma - 1977) Ettore Scola

Un dolby, un ascensore, un carrello, uno zoom; la macchina da presa parte dal cortile verso viale XXI Aprile e si solleva con un ascensore esterno. Poi c'è un fermo macchina.

In teatro, l'inquadratura riparte dall'esterno ricostruito dell'appartamento, il carrello va avanti fino alla finestra, il davanzale si apre per lasciar passare la macchina da presa, che entra dentro l'appartamento e segue la Loren per tutte le stanze, mentre sveglia i figli e il marito.²

Tutto ciò avviene all'avvio del film che nella cinematografia italiana è riuscito a realizzare un rapporto forte tra tessuto narrativo e architettura moderna. Il luogo dove si svolge la vicenda diviene protagonista del film e questo luogo è uno degli edifici emblematici dell'architettura romana di qualità degli inizi degli anni Trenta. La casa convenzionata in viale XXI Aprile di Mario De Renzi, realizzata tra il 1931 e il 1937, è, all'epoca della vicenda narrata dal film, quel 1938 in cui Adolph Hitler giunge a Roma in visita ufficiale, un edificio recentissimo, sorta di ultimo grido in fatto di residenze per la capitale. L'edificio costituisce la rappresentazione paradigmatica della casa popolare, di quel ceto cioè a cui appartiene a tutto tondo la figura interpretata da Sofia Loren, Antonietta, ignorante e stereotipa, madre di sei figli e moglie di un uomo rude, *duce* della casa; ma a quel ceto si assimila anche il ruolo di Gabriele, speaker radio, è vero, ma dimesso e in difficoltà, più voglioso di celarsi che di esibire il proprio ruolo e quindi ben integrabile con la condizione di residente in questo tipo di casa. L'edificio di viale XXI Aprile rappresenta una tipologia linguistica fortemente caratterizzante quel passaggio dalla classicità alla modernità che si produce a Roma nel periodo compreso fra la seconda metà degli anni Venti e i primi anni Trenta e che investe la capitale di un linguaggio architettonico fortemente connotato. E questa straordinaria

capacità iconografica della casa non solo è fatta propria da Scola, ma è addirittura esaltata attraverso un mirabile espediente tecnico realizzato da Pasqualino De Santis, autore della fotografia, e Lucio Ricceri, autore della scenografia:

Già in partenza tutto quello che riguardava l'ambientazione e tutti i capi di vestiario erano stati decolorati. Poi girammo con un filtro speciale, e quindi decolorammo ancora in stampa. Insomma fu una sottrazione progressiva dei colori, fino quasi a farli scomparire, a farli diventare bianco e nero. Una volta arrivati a questo punto, si cominciarono ad aggiungere i colori per far risaltare magari in tutta una scena soltanto una rosa in qualche punto. E questo non fu soltanto per far assomigliare maggiormente la fotografia ai pezzi di documentario con cui avevo aperto il film, ma perchè i ricordi miei, della casa in cui abitavo a Piazza Vittorio a quell'epoca, sono in quella tonalità. Il colore della Roma di quei tempi [...] nel mio ricordo è un non colore.³

Il dinamico procedere delle persone che scendono dalle scale e affollano con un flusso direzionato e costante i cortili, sorta di processione di formiche che seguono un itinerario già tracciato, se da una parte individua il senso di una partecipazione passiva ma massiccia alla parata in occasione della visita di Hitler, dall'altra non può prescindere dal rimandare a una dinamicità futurista di cui l'intensivo di De Renzi è, in qualche maniera, interprete.⁴ La casa è presente sempre, per tutta la durata del film, tutta la vicenda si svolge lì, e l'edificio è interprete, coprotagonista, presenza imprescindibile. E' un alveo all'interno del quale si consumano solitudini, approcci, incomunicabilità e scoperte affettive. Questo ruolo è significativo sia alla scala dell'appartamento, bacino di pertinenza di un tratto caratteriale piuttosto che di un altro, sia a quella di complesso intero, a quella dimensione cioè in cui è possibile che si sviluppi il rapporto fra i protagonisti, dimensione liricamente misurata al

volò dell'uccellino della Loren che crea l'occasione dell'incontro. E quando Alberto Moravia mirabilmente definisce la qualità del film attraverso la forza recitativa dei personaggi, viene voglia di aggiungere, come un'ulteriore caratteristica centrale, il fatto che, una volta tanto, lo scenario prima ancora che un edificio è una meravigliosa *architettura*.⁵

La panoramica da destra verso sinistra della macchina da presa che dal basso, deforma e al contempo esalta con una lente grandangolare le linee della fisionomia razionalista del complesso architettonico, restituisce il carattere minaccioso e imminente di una struttura di cui si vuole sottolineare la severità.

In principio, in particolare, è la dimensione carceraria che sembra marcare la visione di Scola: i caseggiati assomigliano a celle in cui i protagonisti sono costretti a vivere. E' questa ad esempio l'impressione restituita dall'iniziale soggettiva della Loren presentata attraverso



_frame 0:08:11_0:08:15_0:08:24



_frame 0:08:30_0:08:35_0:08:41_0:08:47_0:08:53_0:09:06

un prolungato piano-sequenza in cui la macchina da presa restringe progressivamente il campo dal generale della facciata interna al particolare fino ad un *frame* nel *frame* che è la finestra della sua abitazione. Il regista fa slittare il racconto dal piano collettivo a quello individuale, adottando uno sguardo più ravvicinato, nella consapevolezza che solo così è possibile cogliere qualcosa che sfugge alla visione d'insieme, e viceversa.

Uno dei momenti più carichi di tensione tra i due personaggi viene ambientato da Scola sulla terrazza, luogo da cui lo sguardo si getta in lontananza a suggerire un senso di libertà,



_frame 1:03:03_1:03:12_1:03:29



_frame 1:05:07_1:06:18_1:06:46_ Il gioco sulla terrazza con l'inizio della reciproca seduzione



_frame 1:09:29_1:09:38_1:09:41 Le scale con la separazione e una interessante dinamica esterni-interni tra gli appartamenti dei due protagonisti.

quasi a dare l'impressione che lo stabile dove vivono i protagonisti sia una specie di isola felice; al contempo, luogo neutro, terra di nessuno.

In piano sequenza, la macchina da presa descrive, in maniera perfettamente speculare al segmento iniziale, il condomino vuoto, che si sta addormentando. È finita questa eccentrica, bizzarra, *giornata particolare*. La ripresa in dettaglio di una luce precede i titoli di coda. La struttura è perfettamente circolare: il film comincia come finisce. Nel finale del film il palazzo torna ad assumere l'aspetto iniziale, come ribadisce la regia di Scola attraverso il

conclusivo piano-sequenza in cui la macchina da presa scopre nuovamente la figura di Antonietta inscritta nei limiti angusti del *frame* della finestra della sua abitazione, rigidamente ricollocata nell'ordine della sua domesticità.

Quello che colpisce, comunque, in *Una giornata particolare*, è l'uso dello spazio, che crea una cupa atmosfera claustrofobia. In un film pieno di metafore di 'chiusura' e di 'prigione' (vedi l'uccellino che scappa dalla gabbia e che diventa il pretesto narrativo per fare incontrare i due protagonisti), anche l'architettura del condominio e degli appartamenti riflette il senso di soffocamento. E la macchina da presa enfatizza questa oppressione/repressione – metafora del fascismo – inquadrando i protagonisti dentro spazi angusti, 'incorniciandoli' dentro porte, finestre, ante, divisori, linee verticali e orizzontali che sono viste come ostacoli alla comunicazione e alla liberazione. C'è dunque un uso consapevole del *framing*, che fa di questo film un testo coerente e 'armonico', pur nella disarmonia dei conflitti individuali⁶.

NOTE

1. G. Canova, L. Farinotti, *Atlante del cinema contemporaneo*, Garzanti, Milano, 2011
2. E. Scola, *Il cinema e io*, Officina, Roma 1966, p.145
3. F. Faldini, G. Fofi, *Il cinema italiano d'oggi 1970-1984*, Milano 1984, riportato in R. Ellero, *Ettore Scola, L'Unità* - Il Castoro, Milano, 1995, p.67-68
4. «...la particolare dimensione del progetto è risolta con un'architettura che in alcuni casi ci rimanda ai disegni di Sant'Elia e quindi al tema del fuori scala riproponendo così una linea di ricerca di vago sapore futurista.» P. O. Rossi, *Guida all'architettura moderna 1909-1991*, Laterza, Bari, 1991, p.118
5. Casavola M., Presicce L. e Santuccio S., *L'attore di pietra. L'architettura moderna italiana nel cinema*, Testo & Immagine, Roma, 2001
6. S. Santuccio, *op.cit.* p.65



_frame 1:31:45_1:32:02_1:33:55



_frame 1:36:34_1:37:36_1:37:41 Il ritorno della 'normalità'. Casa di Antonietta. La famiglia è di nuovo raccolta davanti alla tavola, ma la donna è attratta dalla 'finestra di fronte'. Nella finestra di fronte, Gabriele ha compagnia.



1:37:49_1:37:57_1:38:04



_frame 1:38:29_1:38:43_1:38:57

_frame 1:39:02_1:39:23_1:39:28 Epilogo



PARTE PRIMA

III_ Il mito di Giano

3.1 ABITARE LA SOGLIA

Abbiamo analizzato cosa significa identità Mediterranea, soffermandoci in modo particolare sugli elementi architettonici che ne sono protagonisti, frammenti fondamentali del modo di vivere e di sentirsi parte di una stessa cultura dell'abitare. E' la qualità dello spazio, il modo di viverlo e di abitarlo che rende unici i luoghi mediterranei che si distinguono per molteplici caratteri tipologici ma anche per le profonde differenze che si mescolano e si contaminano negli spazi al *limite*, in quei luoghi dove interno ed esterno si fondono e si confondono, dove il tempo si dilata e lo spazio assume un ruolo fondamentale. Parliamo dello spazio e del tempo che separano l'ambiente esterno, *pars hostilis*, da quello interno, *pars familiaris*. Luoghi del passaggio, dell'accedere o dell'essere immessi in uno spazio, le soglie hanno assunto nella storia svariate configurazioni formali, materiche e decorative alle quali sono state associate altrettante valenze simboliche. Basti pensare alla sua concezione in ambito religioso: essa, come ogni elemento che costituisce la spazialità del passaggio, è dotata di intenti antropologici e filosofici prima ancora di quelli pratici e funzionali, fatti corrispondere alla transitorietà sia fisica (del corpo umano) che immateriale (dello spirito). La soglia è un limite, una linea che separa, divide, distanzia, ma allo stesso tempo unisce due mondi (interno - esterno, pubblico - privato, luce - ombra, ecc.). Portata al massimo grado di astrazione, può essere pensata come un nulla che sta tra la fine di un evento e l'inizio di un altro; calata, invece, nel mondo fisico dell'architettura, è un elemento costruttivo, un segno che suggerisce una tridimensionalità spaziale.

La soglia appartiene allo spazio e al tempo, all'attesa e all'accoglienza: è una pausa, un segno che de-limita e distingue, è come se fosse una pelle a due versi: difende e allo stesso tempo è il luogo di massima esposizione. L'intenzione è quella di riuscire a rileggere il concetto di soglia servendosi della collaborazione dello strumento cinematografico, in grado di riman-

dare a insolite interpretazioni. Il cinema, inteso come arte della produzione di nuovi mondi e spazi, e grazie alle sue capacità reinterpretative e visionarie, riveste il ruolo di soglia vera e propria, inserendo lo spettatore in una dimensione differente da quella reale. Utilizzando appunto, lo strumento della macchina da presa come mezzo percettivo, si è cercato di esplorare e indagare soglie simboliche connesse alla dimensione onirica e interpretativa della mente umana, e soglie fisiche connesse invece all'essere introdotti in uno spazio, all'attraversamento. La soglia viene interpretata come un segno che marca e sottolinea un luogo dando degli input all'individuo e suggerendogli delle modalità comportamentali da adottare nello spazio che si abita. Non è solo un elemento architettonico a se stante, bensì un concetto da sempre connesso fortemente alla domesticità e alla cultura dell'abitare, rappresenta la separazione tra la dimensione interna da quella esterna, la sfera privata da quella pubblica. Va oltre la percezione visiva andando a toccare la sfera delle sensazioni. Etimologicamente si può riportare a differenti significati che le conferiscono una valenza misteriosa e affascinante, ma in ogni caso implica lazione di scelta: sostare nel proprio *stato di quiete*, dove si ha piena consapevolezza oppure oltrepassare e preferire un'esperienza al limite, spostandosi in uno *stato transitorio*, instabile e costantemente sottoposto a cambiamenti di stato. A contraddistinguere questo passaggio non è solo la percezione visiva ed architettonica, ma anche il coinvolgimento delle sensazioni che entrano in gioco al varcare della soglia, quando nell'individuo si attua una sorta di spaesamento. Duplice è la sua caratteristica: separa e unisce racchiudendo due opposti, li rende contigui e coappartenenti pur nella loro diversità. Possiamo considerare la soglia come evento simbolico non solo come opposizione fra luoghi fisici ben identificati, un passaggio fra due luoghi ben noti, ma in termini più vasti che riguardano tutti gli ambiti del nostro abitare (i luoghi, il senso, l'esperienza, il tempo, i saperi, i sentimenti...).

Di origine latina, *solea*, la soglia, è contesa tra due significati: il primo legato alla sua proiezione astratta più corrispondente al concetto di *limen*, limite o confine, il secondo pertinente invece alla conformazione reale della fisicità del *solum*, cioè del terreno. Il termine *solea* nasceva per indicare la suola del sandalo, nell'accezione propria del termine, ovvero quella parte del calzare che entra in contatto con *qualcos'altro*, imprimendo il passo di chi attraversa *luoghi reali o virtuali*. Nel Dizionario dei Simboli, la soglia viene intesa come passaggio tra interno ed esterno, dove al primo termine corrisponde l'ambito del sacro ed al secondo quello del profano. Se poi cerchiamo in esso il significato di porta in quanto tipologia di soglia, essa rappresenta il luogo di passaggio fra due stati, due mondi, tra il conosciuto e l'incognito, tra luce e tenebre. Essa si apre su un mistero, ma ha un forte valore poiché non solo indica un passaggio, ma invita a superarlo, permettendo di entrare ed uscire da un campo all'altro, non solo in senso fisico materico ma nel senso più ampio dell'essere matrice originaria di ogni pratica umana; «non è il punto in cui una cosa finisce, ma per i greci

è ciò a partire dal quale una cosa inizia la sua esistenza».¹ La soglia ha quindi una duplice caratteristica: essa è al contempo separazione e unione, e racchiudendo due poli opposti, li rende contigui, co-appartenenti pur nella loro diversità. L'architettura stessa si alimenta e vive grazie all'esistenza delle soglie: il muro, la porta, il pavimento, elementi di separazione e congiunzione sono la base della grammatica del *fare l'architettura*. Progettare la soglia in quanto elemento di strutturazione dello spazio significa, quindi, creare quel dialogo tra interno ed esterno atto a smorzare la rigidità dei rispettivi codici, in funzione di una maggiore permeabilità e fluidità. Il tema dell'attraversamento, del transito, che noi esperiamo continuamente nello spazio in cui siamo immersi, investe soglie fisiche e visibili, ma anche soglie percettibili solamente attraverso l'esperienza soggettiva, soglie invisibili, che partecipano in modo silenzioso alla vita sensoriale che ci appartiene e distingue l'un l'altro. Quel che è certo è che ad ogni attraversamento di soglia si accompagna un mutamento di condizione, e quel nulla che separa e congiunge ospita l'inquietudine come condizione necessaria per il suo superamento. Nello spazio della soglia si perde il confine tra il dentro ed il fuori, fra la notte ed il giorno, fra il passato ed il futuro, si è quindi liberi di perdersi.

Abitare la soglia è un compito a cui siamo continuamente chiamati. L'essere umano è egli stesso un elemento di soglia in quanto si trova tra terra e cielo, nascita e morte; il corpo dell'uomo è di per se stesso un limite: è sulla sua epidermide che risiedono i diversi canali sensoriali attraverso cui il mondo esterno si manifesta. La soglia è quindi molte cose, non solo segni, limiti o margini, non solo varchi, intervalli attraversabili, passaggi, non solo elementi architettonici o strutture materiali, ma anche superfici, spazi, articolazioni di ambienti, atmosfere e luoghi. In questo senso tutto il nostro mondo è disegnato da soglie, ed attraverso esse noi percepiamo il nostro spazio, l'ambiente e tutto ciò in cui siamo compresi.²

La raffinatezza del termine soglia risiede certamente nella sua natura funzionale, protettiva e formale, ma anche nella sua carica simbolica. I significati ad essa attribuiti nel corso dei secoli sono moltissimi e si differenziano in base alla natura geografica ed alla cultura di provenienza, evidenziando le profonde differenze che esistono, ancora oggi, tra il mondo orientale e quello occidentale. Da sempre però la soglia è stata connessa ai riti di passaggio o di iniziazione. Un esempio ci è dato dall'antica tradizione romana di far passare l'esercito sconfitto sotto un trilito costituito da tre lance tenute in equilibrio da due soldati, che esprime il riconoscimento del valore del vincitore e la sottomissione del vinto.

Il simbolo più esplicito del passaggio è però la porta, di cui Mircea Eliade, storico delle religioni, fornisce una precisa descrizione basata sul significato dei riti arcaici legati ad essa: *«è sulla soglia che si offrono i sacrifici alle divinità custodi. Ed è ancora lì che alcune culture paleo-orientali emettevano le sentenze. La soglia e la porta mostrano in modo immediato e concreto la soluzione di continuità dello spazio; da qui la loro grande importanza religiosa, dal momento che esse sono, contemporanea-*



—Isba della strega Baba Jaga

*mente, simbolo e veicolo del passaggio.”*³

Soglia, stipiti, traverso ed anta, elementi che costituiscono la porta, raccontano di essa molto più di quanto esternamente appaia. La porta è l'invito al viaggio verso “l'aldilà”, è l'apertura che permette di entrare e di uscire, è l'unico passaggio possibile da un capo all'altro, da quello profano a quello sacro.⁴

Lo stesso mondo dell'immaginario fiabesco è ricco di significati iniziatici legati alla soglia, che trasformano il gesto in rito ed il rito in metamorfosi. Basti pensare all'izba della strega Baba Jaga, realizzata come una tipica casa rurale russa ma rivestita in ossa umane - invece che in tronchi di legno - e sopraelevata su due zampe da gallina che le consentono di muoversi liberamente nella foresta, di villaggio in villaggio. La soglia “mobile” di questa abitazione altrettanto mobile, resta però celata fin tanto che si pronuncia la segretissima formula magica che ne spalanca i battenti. Sulle soglie della maggior parte delle case delle fiabe ricorrono enunciazioni di frasi o formule magiche che decorano gli stipiti delle porte o le architravi.

Iscrizioni magiche, simboliche o esoteriche, sono diffuse anche in molte architetture reali; le ritroviamo nel progetto del portale dell'orco di Bomarzo dove sugli stipiti e sull'arco è riportata la scritta: «*Lasciate ogni pensiero voi che intrate*», un invito ad entrare ed addentrarsi certamente più disimpegnato rispetto allo sconcertante monito apposto sulla porte dell'Inferno dantesco «*Per me si va ne la città dolente, per me si va nel'eterno dolore, per me si va tra la perduta gente. [...] “Lasciate ogni speranza voi ch'intrate”. Queste parole di colore oscuro vid'io scritte al sommo di una porta*»⁵.



La scritta che compare attualmente intorno alle sue fauci "ogni pensiero vola", non è sicuramente quella originaria: un disegno di Giovanni Guerra del 1598 che riproduce l'Orco di Bomarzo riporta anche la scritta, allora ben conservata: "lasciate ogni pensiero voi ch'intrate", con evidente riferimento all'Inferno dantesco.

Il significato metaforico della porta appare generalmente sottoforma di incisioni o emblemi, ma spesso viene anche rappresentato sottoforma di labirinto, rivestendo un particolare ruolo iniziatico. Il labirinto è forse la rappresentazione più emblematica del processo di iniziazione: dotato di un solo piccolo ingresso, unica via di accesso e d'uscita, il suo spazio interno viene completamente isolato dall'ambiente circostante da un alto muro di cinta, al quale spetta il compito di rendere l'esperienza iniziatica il più profonda e individuale possibile. Il completamento del percorso, che si dipana lungo le molte circonvoluzioni che rendono molto complessa la percezione dello spazio, richiede il raggiungimento di un alto grado di maturità, di conoscenza, di pazienza e di forza fisica. Significativi sono i labirinti delle chiese medievali, generalmente solo raffigurati, ma se presenti in grandi dimensioni allestiscono tracciati penitenziali fisicamente percorribili e volti alla purificazione dell'animo. Essi sono generalmente individuabili presso i portali occidentali, immediatamente dopo l'ingresso, e rievocano la funzione iniziatica del labirinto pagano - che era semplicemente *un qualcosa in cui si entra, che ha un ingresso e che deve essere perciò collocato in principio*. Se il percorso lungo le circonvoluzioni è dotato di un intento espiatorio, preparando il fedele all'entrata definitiva nell'edificio sacro, l'uscita dal labirinto va intesa come momento di redenzione.

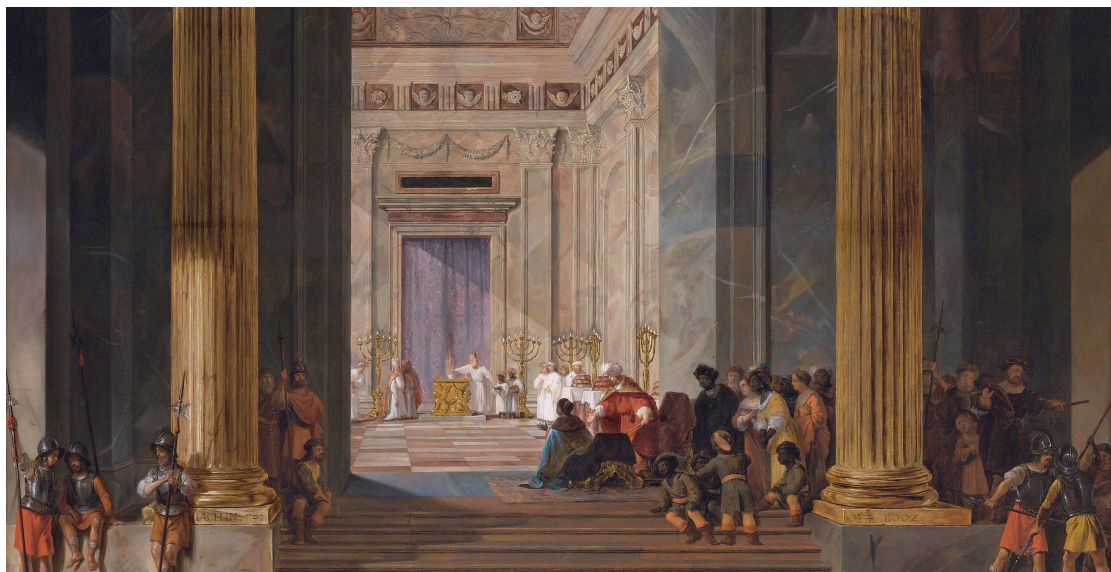
La porta è il simbolo del passaggio tra due mondi, tra ciò che si conosce e l'ignoto; è il varco che ci dà la facoltà di entrare e uscire da un posto all'altro e quindi la sua posizione non risulta mai lasciata al caso. Se pensiamo infatti ai portali dei templi antichi, li ricordiamo spesso contraddistinti da una struttura imponente e finemente decorati, come testimonia la



—Il Labirinto di Cnosso a Creta

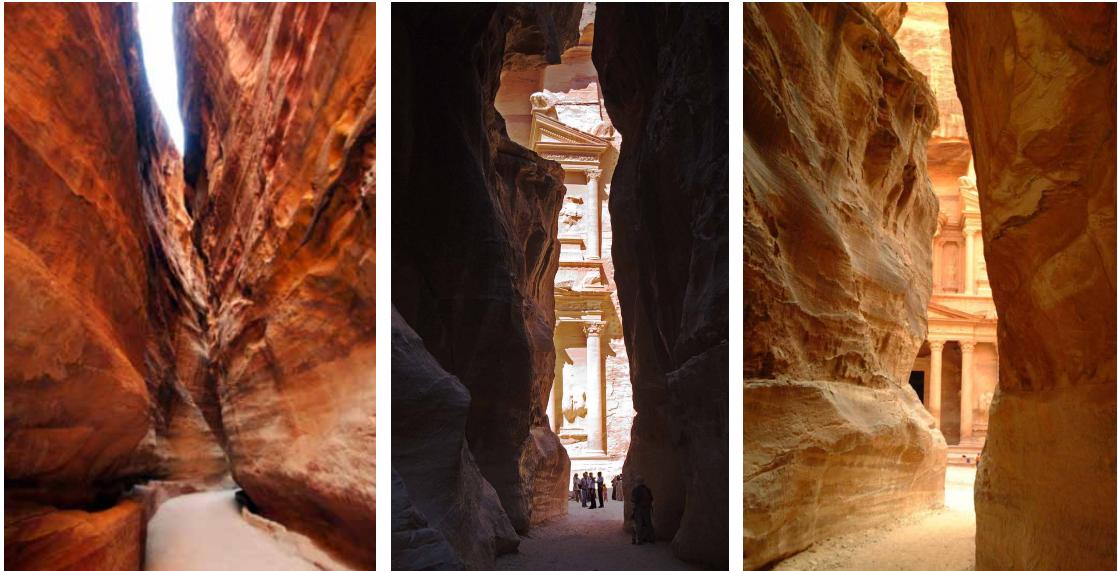
porta del Tempio di Salomone, situato a Gerusalemme, con le sue due imponenti colonne giustapposte ai lati.

Esempi simili sono presenti anche nell'architettura cristiana, la quale raffigura spesso il volto o la figura di Cristo sui portali delle cattedrali, per segnare l'entrata dei fedeli nel *Regno dei Cieli*. Ma prestando attenzione, possiamo notare che già nelle antiche città, come Tebe e Troia, si può riscontrare la presenza di numerose porte disseminate lungo i muri di cinta che le racchiudevano. Non solo gli edifici sacri, quindi, ma tutte le costruzioni sembravano rispettare precise regole dettate dal cosmo. Cosmos, parola di origine greca che significa *ordine, ornamento*, era per gli antichi di fondamentale importanza poiché tutto l'Universo, il Mondo, doveva essere costruito rispettando le leggi dell'ordine e non della complessità o del caos. Prendiamo ad esempio la struttura della città romana, con i suoi *cardi* e *decumani*, costruita sullo schema primitivo del *castrum*, l'accampamento. Il suo schema a pianta quadrata prevedeva quattro ingressi, quattro porte: una a Nord, una a Sud, una a Est ed una a Ovest. I *cardi* rappresentavano gli assi orientati verso lo schema Nord-Sud, mentre i *decumani* seguivano la direzione Est-Ovest. Molto prima del popolo romano, anche quello arabo si affidò a tale concezione. Gli arabi, come tutti i popoli, si orientano guardando verso Oriente, verso il sorgere della luce, simbolo dello spirito contrapposto alla materia. E' in fatti da qui che deriva la concezione di disporre gli edifici a scopo rituale ponendo l'asse maggiore rivolto da Est verso Ovest e l'asse minore da Nord a Sud, riflettendo e rispettando così la *struttura del cosmo*. Il posizionamento dell'ingresso orientato secondo l'asse Est – Ovest è sicuramente legato anche al propagarsi della luce solare, alle sue suggestioni sia religiose che pagane ed agli effetti prodotti da essa nei diversi periodi dell'anno; il primo giorno del solstizio invernale, ad esempio, oltre ad essere il giorno più corto dell'anno è



La Regina di Saba davanti al tempio di Salomone a Gerusalemme, dipinto di Salomon de Bray (1657)

anche quello che segna l'allungarsi delle giornate. Il propagarsi della luce all'interno dello spazio sacro, fa sì che il passaggio dell'uomo attraverso la porta venga vissuto come un cammino iniziatico in cui è la luce stessa ad indicare il percorso da seguire. Attraversando e varcando la porta, si è quindi soggetti ad un duplice movimento: il primo nello spazio ed il secondo nel tempo, andando a costituire col cosmo una perfetta *trait d'union*. Parlando di luce, di porte e delle suggestioni prodotte da esse, non si può non fare riferimento a Petra, *città rosa* unica nel suo genere. Situata in Giordania e così denominata per le colorazioni rosee assunte dalla roccia in particolari momenti della giornata (ad esempio con la luce dell'alba o del tramonto), essa è la combinazione perfetta del risultato dell'opera dell'uomo unita alle trasformazioni geologiche della natura. Questa antica città, uno tra i più importanti siti archeologici del Medio Oriente, interamente realizzata scavando nella roccia, fu rivelata al mondo moderno solo nel 1812 da Johann Ludwig Burckhardt, un viaggiatore ed esploratore svizzero. Per accedere alla città, il visitatore è costretto ad attraversare una stretta gola situata a oriente e denominata *Siq* (che in arabo significa appunto 'gola'). Il passaggio che si snoda per quasi un chilometro e mezzo è stato naturalmente scavato nel letto di un fiume ormai secco, circondato da due impervi rilievi montuosi di arenaria rossa. Una volta giunti all'interno della città, uno dei monumenti che attira maggiormente l'attenzione del visitatore è *El-Khazneh Firaun*, detto anche il *Tesoro del Faraone*, con la sua facciata in perfetto stile ellenistico. La bellezza di questo luogo, probabilmente un tempio antico o un luogo sepolcrale è accentuata dall'alone di mistero che lo avvolge, attribuendogli antichi miti e leggende. L'industria cinematografica non è rimasta insensibile al suo fascino, infatti il terzo episodio della saga di Indiana Jones, intitolato *Indiana Jones e l'Ultima Crociata*, diretto da Steven Spielberg, con Harrison Ford e Sean Connery, è ambientato proprio all'interno di

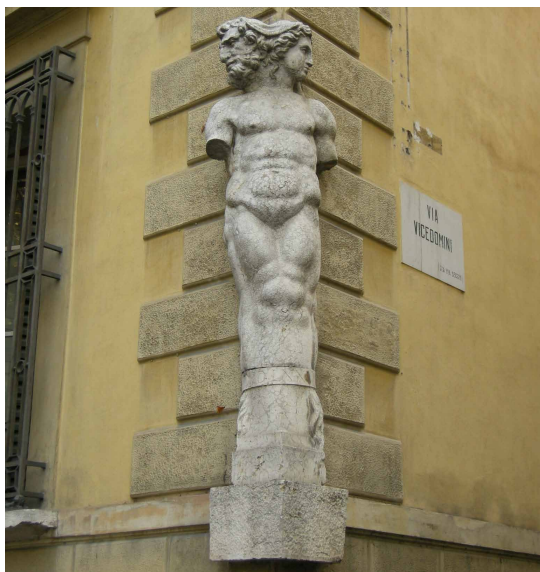


_Sbocco della gola del Siq dal quale si intravede la facciata di El-Khasneh, Giordania

questo tempio. Nelle suggestive sequenze finali assistiamo infatti al superamento delle difficili prove, disseminate di trappole e trabocchetti mortali, che Indiana Jones deve affrontare per poter recuperare il Santo Graal, che andrà purtroppo perduto nelle viscere della terra al termine della pellicola. Petra rimase per molto tempo nascosta in quanto il suo accesso era interdetto ai non musulmani. La sua particolare collocazione, il fatto che sia scavata nella pietra, che i suoi templi risultino luoghi tenebrosi e privi di finestra, con le sue decorazioni in stile ellenistico, ci permettono di associarla al mitraismo, religione misterica sviluppatasi nell'area del Mediterraneo orientale attorno al *II-I secolo a.C.*. I templi mitraici erano infatti scavati nella roccia, spesso ipogei, il cui accesso, a volte volutamente nascosto, era concesso solo ai pochi eletti e facenti parte di particolari ranghi. Tutto questo attribuiva al culto mitraico quella valenza esoterica e misterica che da sempre affascina l'essere umano.

«Limite e soglia sono i due aspetti del medesimo luogo. Sono lo stesso e non l'uguale....E' al limite del giorno che è possibile affacciarsi verso la notte e sostare nella sosta che è possibile guardare e comprendere notte e giorno.....»⁶

La soglia non è un confine, è una *fessura* del recinto, sorveglia il dispositivo d'inclusione e d'esclusione, come distinzione dal circostante per delimitare il luogo formato nell'esteso informe oppure biunivoca connessione del sito profanato alla sacralità dell'inviolabile per testimoniare la continuità dell'appartenenza, esorcizzando l'evento. In questa linea, succede un evento dell'attività di osservazione e poi comprensione. Senza la soglia, senza la porta, non vi è accesso, non sussiste il rapporto dentro/fuori, nel quale si rinnova continuamente il rito del passaggio, non esiste la propria domesticità; in altre parole non c'è abitazione. «Se si considera la caverna primordiale come una sorta di modello primevo di abitazione, come



_Giano Bifronte, Palazzo Magnani, Reggio Emilia

spesso la storia dell'architettura ha fatto, si comprende che quello che ad essa mancava, per costituire una vera e propria dimora, era appunto la porta. Quando una qualche forma di chiusura viene apposta, la caverna, da spazio meramente naturale, diventa uno spazio umano, un abbozzo di abitazione: la protezione e il riparo cercati sono simbolizzati (oltre che realizzati) dalla porta primitiva.»⁷

Nel termine soglia sono racchiusi contemporaneamente, in maniera quasi paradossale, l'atto del passaggio e della sosta. Ma è possibile parlare di una condizione statica se la soglia è per natura un ambiente vorticoso ed in continuo mutamento? E' necessario partire dal principio, quando già nell'antichità il significato della soglia assunse un peso così rilevante tale da segnare in modo indelebile l'immaginario mitologico, sia sacro che profano. Risale infatti alla mitologia romana la figura di Giano, dio degli inizi, materiali e immateriali, una tra le divinità più antiche. I Romani, che erano soliti attribuire il nome delle divinità in relazione al luogo ed al movimento, individuarono proprio in *Ianus* la figura protettrice di uno dei punti più delicati dello spazio: l'ingresso, sia esso *fisico e materiale* - soglia delle case, le porte, i passaggi coperti e quelle sovrastati da un arco - che *immateriale e simbolico* - legato all'inizio della vita umana, della vita economica, del tempo storico e di quello mitico, della religione, degli dèi stessi, del mondo e dell'umanità. Una delle caratteristiche più singolari di Giano risiede nella sua rappresentazione di Dio bicefalo; da sempre preposto all'ingresso ed all'uscita, tra le mani sorreggeva una chiave ed un bastone, mentre le sue due facce gli consentivano di vegliare in entrambe le direzioni. Da qui deriva il termine *ianua*, porta, intesa sia come elemento fisico che consentiva il passaggio da un luogo all'altro, sia come forma di passaggio da un tempo all'altro. Infatti Gennaio, il primo mese successivo al solstizio di inverno che sigla il passaggio ad un nuovo anno, deriva proprio dal latino

iannuarius. In entrambe le situazioni viene quindi evidenziato il significato di *transito* incorporato nel termine stesso. La mitologia narra Inoltre che il tempio a lui dedicato dovesse rimanere aperto in occasione delle imprese belliche, ma solennemente sbarrato in tempo di pace; le cerimonie che avevano luogo per la chiusura delle porte del tempio tendevano infatti ad esaltare il ruolo di custode della pace del dio Giano, perché solo in una situazione di tranquillità la vita quotidiana può dar luogo ad esordi positivi e creativi. Giano, oltre ad essere il dio dell'iniziazione, è anche la divinità dei *Collegia Faborum*, ovvero degli architetti e di tutti coloro che costruivano qualcosa. Per gli antichi il costruire era un seguire delle precise regole che dovevano conformarsi alla struttura cosmica dell'ordine universale e dell'orientamento cardinale.

NOTE

1. Heidegger, M. , *Saggi e discorsi*, Mursia, Milano, 1954.
2. C. Sini, *I segni dell'anima*, LaTerza, Roma-Bari, 1989.
3. B. Bogoni, *Internità della soglia – il passaggio come gesto e come luogo*, Aracne, Roma, 2006
4. cfr. J. Chevalier A. Gheerbrant, *Dizionario dei simboli*, Rizzoli, Milano, 1986, p.240.
5. D. Alighieri, *Divina Commedia, Inferno*, III, vv.1-3, 9-11a cura di Giovanni Bosco e Giovanni Reggio, Le Monnier, Firenze, 1988
6. E.Aceti, *Abitare la soglia*, Tranchida Editori, Milano, 1994, p 31.
7. L. Bonesio, L. Micotti, *Paesaggi di casa*, Mimesis, Milano, 2003, pag.114.

TITOLO ORIGINALE: Indiana Jones and the Last Crusade
 ANNO: 1989, USA
 DURATA: 121 min.
 COLORE: Colore
 REGIA: Steven Spielberg
 SOGGETTO: George Lucas, Menno Meyjes
 SCENEGGIATURA: Jeffrey Boam
 FOTOGRAFIA: Douglas Slocombe
 MONTAGGIO: Michael Kahn, George Lucas
 MUSICHE: John Williams
 SCENOGRAFIA: Elliot Scott
 GENERE: avventura, azione
 INTERPRETI: Harrison Ford, Sean Connery, Alison Doody, Julian Glover

3.1.1 *Indiana Jones e l'ultima crociata* (USA-1989) S. Spielberg

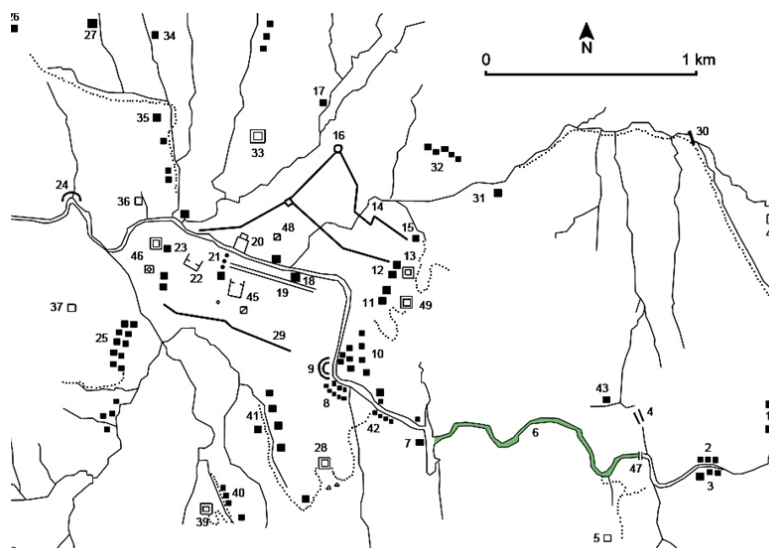
[...] Dovremo affrontare tre grandi prove.

La prima, il respiro di Dio: solo l'uomo penitente riuscirà a passare.

Seconda, la parola di Dio: solo sulle orme di Dio l'uomo potrà procedere.

E terza, il sentiero di Dio: solo saltando con un balzo dalla testa del leone egli dimostrerà il suo valore [...]

Sinossi: Nel 1938, Indiana Jones, celebre archeologo, apprende che suo padre, Henry, anch'egli archeologo, è stato rapito perché con i suoi studi è arrivato vicino ad individuare il luogo dove è custodito il Santo Graal, il calice in cui, secondo la leggenda, Gesù Cristo bevve nell'Ultima Cena. Seguendo alcune tracce Indiana, assieme ad Elsa Schneider, assistente di suo padre, si recherà in viaggio passando da Venezia alla Turchia. Tra i due sembra nascere un profondo legame che presto si scoprirà finzione: Elsa, infatti, collabora con il perfido Donovan ed i nazisti, che hanno rapito il padre di Indiana e vogliono impossessarsi del calice. Dopo aver liberato suo padre, i due Jones si troveranno faccia a faccia con i loro nemici in vista dello scontro finale, che si svolgerà in un tempio in Medio Oriente, luogo in cui è peraltro custodito il Santo Graal. Durante la lotta decisiva, i nazisti feriscono difficili prove e dimostrando la sua fede, s'impadronisce del calice dal quale farà bere il padre riuscendo così a salvarlo; al contrario, Donovan, che aveva bevuto dal calice sbagliato finisce col morire. Essendosi improvvisamente spaccato il pavimento del tempio, il Santo Graal viene inesorabilmente inghiottito dalla voragine. Assieme ad esso, nel disperato tentativo di impossessarsene, scompare anche Elsa, mentre padre e figlio riescono a salvarsi, rassegnandosi alla sparizione del calice.¹



6. Il Siq

7. Il Tesoro o El Khasneh

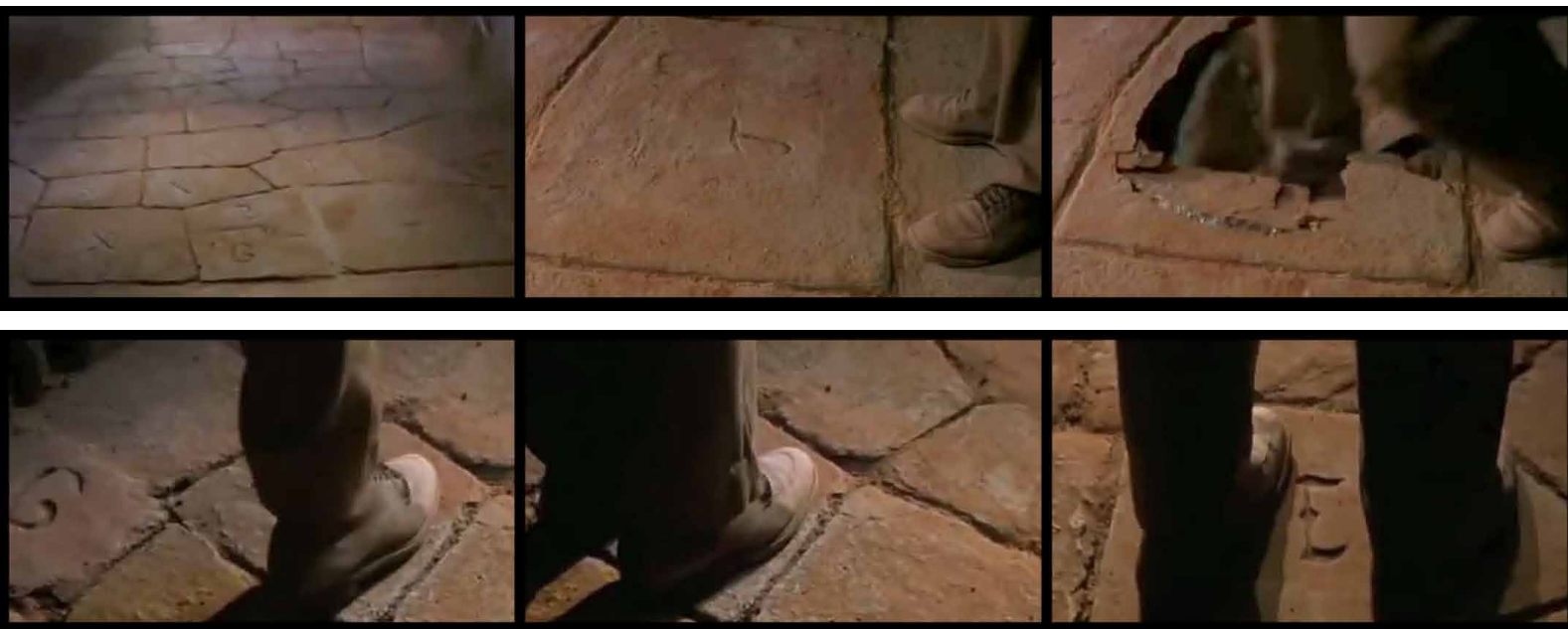
_Ingresso al *Tempio di Alessandretta*

Nel film, il Tempio di El-Khazneh Firaun viene chiamato Tempio di Alessandretta. I due protagonisti percorrono a cavallo il Siq, fino a giungere di fronte al tempio che, nella finzione filmica, è il luogo segreto dove per oltre 800 anni un cavaliere crociato ha gelosamente custodito quello che è ritenuto essere l'oggetto mistico-esoterico più potente di tutti i tempi, il Santo Graal. Il maestoso tempio scolpito nella roccia che si può ammirare nel film è il cosiddetto Tesoro del Faraone, Al Khazneh in arabo, praticamente il più famoso dei monumenti di Petra, città Nabatea nel sud della Giordania. La città, costruita nel primo secolo avanti Cristo, era la capitale di un fiorente regno carovaniero. Petra è nascosta all'interno di un canyon il cui ingresso principale è costituito da una stretta gola sinuosa con pareti alte 150 metri e larga non più di 3 metri, detta Siq, una gola naturale scavata nella roccia, prodottasi a seguito di un terremoto preistorico. Il punto di inizio del Siq, la Bab al-Siq, era messo in evidenza da un arco monumentale etrusco di cui oggi non resta altra traccia che l'accento della volta ancora poggiata sul fianco della montagna. Il Siq viene considerato

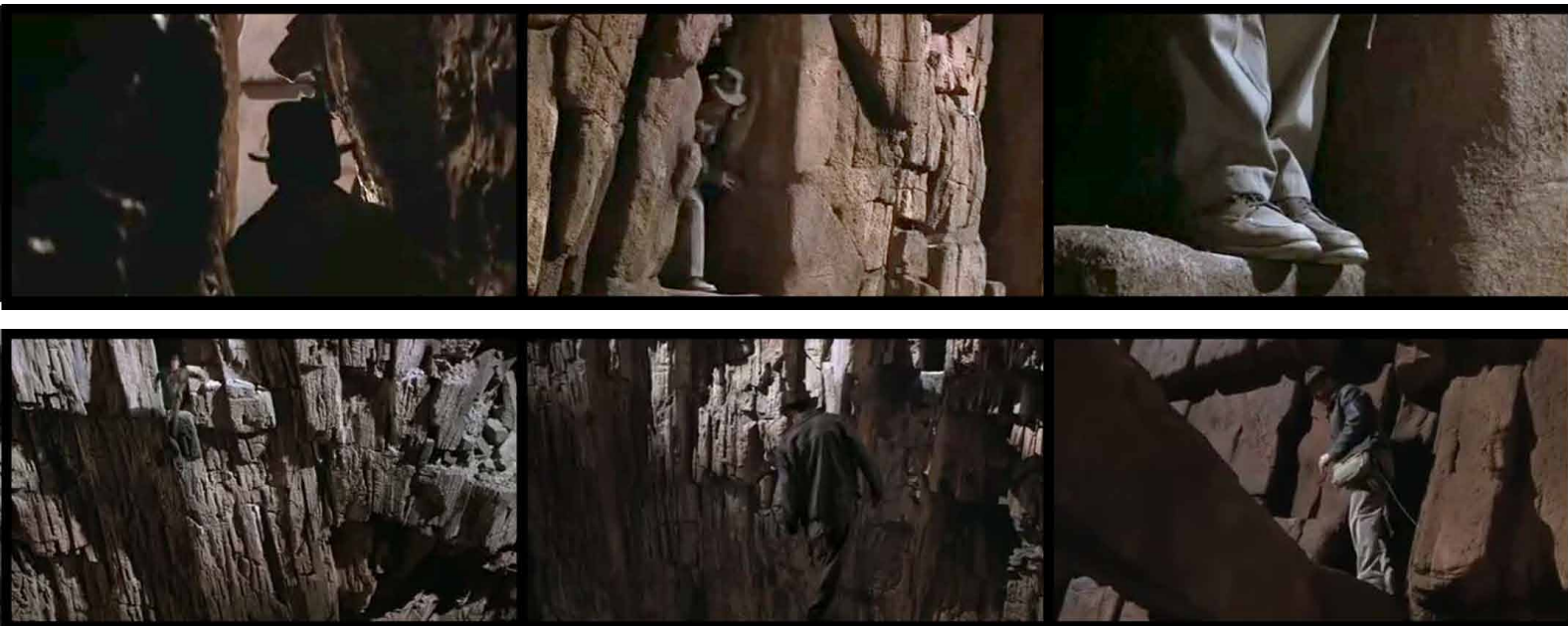
l'accesso religioso al centro, quello riservato per le funzioni e non per il commercio. Lungo la gola è stato riportato alla luce il tracciato della Strada Romana, oltre alle canalizzazioni (una scavata nella roccia, l'altra di terracotta) che servivano per approvvigionare d'acqua la città. Percorrere il Siq, attraversare la soglia ed entrare nella città è un'emozione straordinaria, per la ricchezza dei colori naturali delle pareti rocciose, che svettano sulla gola e che in alcuni tratti si stringono tanto che sembrano sfiorarsi. È un ingresso lento e tortuoso, quasi dilatato nello spazio e nel tempo che permette a chi sta percorrendo di soffermarsi e pensare al mutamento di stato che sta avvenendo. Si sta lasciando un luogo per entrare in un altro completamente diverso. C'è bisogno di prepararsi a questo, c'è bisogno di entrare nella gola profonda e stretta che porterà alla fine del tunnel ad una scoperta meravigliosa.



_ Indiana Jones accede al percorso che lo condurrà al Sacro Graal. Per accedere dovrà salire le scale che portano ad un varco, una volta oltrepassato il varco dovrà riuscire a superare tre difficili prove. Dovrà oltrepassare la soglia di volta in volta superando delle prove che ostacolano il suo ingresso. Il concetto di soglia, che nulla ha a che vedere con quello di confine o di frontiera, pertiene allo spazio e al tempo. Soglia è la struttura che permette di transitare dal fuori al dentro, di identificare due luoghi distinti. Lo si può fare con gentilezza o con violenza, da ospiti o da invasori. Attraverso gli accorgimenti scenografici della pellicola riusciamo a percepire l'importanza di quello che sta accadendo, data dal tempo, dalla distanza



interposta tra i due luoghi. Il salire quelle scale attraversando i due leoni sui lati, altro non è che il voler sottolineare le difficoltà del passaggio.



_ Indiana Jones e la seconda prova. Indiana riesce a decifrare il significato della seconda prova, dovrà camminare sulle piastrelle che riportano la parola di Dio, ovvero Geova, in latino Iehova. Solo passando sulle giuste lettere giungerà al cospetto della terza ed ultima prova. Il disegno della pavimentazione è il codice da decifrare per poter accedere. E' facile pensare alla scritta Cave canem all'ingresso della Casa del Poeta Tragico (Regio VI, Insula 8, n° 5) - Scavi archeologici di Pompei - dove la soglia architettonica ha un significato pratico-funzionale e riveste la funzione di controllo e protezione dai pericoli esterni.

_ Indiana Jones e la terza prova. Con un atto di fede, Indiana Jones compie un balzo nel vuoto. In realtà vi è una passerella visibile e percorribile solo a coloro che dimostrano di avere fede in Dio. Tale passerella conduce dall'altro lato della roccia in cui un cavaliere Templare custodisce da oltre 700 anni il Sacro Graal. Qui dovrà compiere l'ultima scelta: scegliere tra tanti il vero Sacro Graal, che non dovrà per nessun motivo superare il Sacro Sigillo, questo è il limite ed il prezzo per l'immortalità. Con la sua leggerezza quasi immateriale, la passerella definisce una soglia che solo apparentemente è sorpassabile: pur non avendo resistenza fisica, essa separa un luogo da un altro con il semplice gesto di esserci. Sottolinea qualcosa che si può guardare ma non avvicinare senza consenso, ovvero senza varcare una soglia, un limite, nel puro senso etimologico del termine.

1. sinossi tratta dalla recensione del film, scheda database in <http://www.cinematografo.it/>

PARTE PRIMA

III_ Il mito di Giano

3.2_ SULLA SOGLIA: tra pubblico e privato

«Varca una soglia e troverai lo spazio puro dell'architettura»

Bruno Zevi, *Saper vedere l'architettura*

Nel complesso concetto arcaico di spazio, il margine possiede una complicata e differente specificità spaziale: è linea di confine tra i due mondi della duplicità, tra esterno e interno, uomo e natura, sacro e profano, è il limite tra ciò che si trova dentro e ciò che è fuori. Se pensiamo al concetto di confine tra due territori, che la moderna cartografia ci ha educato a concepire come una linea, nell'antichità era spazio.¹ Il concetto di margine è, però, ben più profondo di quello strettamente politico², è il luogo della trasformazione, rappresenta la *liminalità* includendo non solo lo spazio ma anche il tempo. È la zona di rispetto, lo spazio deputato alle iniziazioni e alla conoscenza, il luogo dove le divinità presiedono i passaggi materiali e quelli spirituali.³

Il luogo del confine, la soglia, è portatrice di significato: si è a conoscenza di cosa c'è nel luogo in cui ci si trova, e allo stesso tempo si ha la consapevolezza che dall'altra parte potrà essere diverso. Mette in evidenza una separazione ed un legame; è al contempo demarcazione e relazione, è il *margine* fra due superfici e due spazi tridimensionali, in particolare tra interno ed esterno. Da che lato si guarda la città? Naturalmente da uno *spazio privato* che ne detta la relazione, da quella zona di rispetto che costituisce il proprio spazio intimo, al quale vi si è legati da un senso di appartenenza.⁴

Il concetto di privato è oggi, per noi, una condizione naturale e tale da spingerci a credere che sia sempre esistita. Quell' *habitat* che Lacan definiva il *terminale della persona*, un'eman-

Antonello da Messina, *San Gerolamo nel suo studio*, olio su tavola di tiglio, databile al 1474-1475 circa e conservato nella National Gallery di Londra. Lo studiolo Cinquecentesco è considerato una delle prime forma di spazio privato.



zione del sé che ne manifesta la psicologia, il carattere, i gusti e perfino le abitudini di vita e la professione⁵. La storia della vita privata e quindi della cultura dell'abitare è stata oggetto di ricerca da parte di Philippe Ariès e Georges Duby, due storici e filosofi francesi che ne hanno studiato l'evoluzione a partire dall'epoca medioevale fino al Novecento. Secondo Ariès, alla fine del Medioevo, la casa si presentava come una sorta di spazio indifferenziato, abitato in modo promiscuo ed essenzialmente sprovvisto di mobili, ad eccezione delle famiglie più benestanti. Non essendo l'abitazione dotata d'ordine morale e sociale, competeva alla Chiesa l'incarico di raccogliere gli elementi del passaggio umano sulla terra. Durante il Medioevo, difatti, la separazione tra sfera pubblica e privata non era ancora considerata; ogni soggetto era collocato in una società sociale e comunitaria, l'organizzazione del mondo non era né pubblica né privata e molti atti che noi oggi riteniamo intimi e personali, protetti dal comune senso del pudore, venivano compiuti in luoghi pubblici.

Il modo di pensare inizia a mutare a partire dal Seicento, periodo in cui vengono poste le radici per i mutamenti che prenderanno luce in seguito. Secondo Ariès ci furono tre grandi motori che parteciparono a trasformare l'idea del sé e dell'abitare: il cambiamento dello Stato, che iniziò a controllare la vita delle comunità, la diffusione della scrittura, con il conseguente passaggio verso una maggiore alfabetizzazione popolare, ed in fine la religione, che grazie alle riforme mise in rilievo il suo carattere individuale e interiore conducendo alla nascita del privato. È con l'Ottocento che ogni persona è circondata da un incredibile numero di soprammobili e vetrine che conservano ogni cosa. L'Ottocento è il secolo che conferisce all'oggetto un nuovo potere, attribuendo nuovi significati al suo possesso. Da questo momento in avanti, la casa stabilisce un ordine morale e sociale attraverso la collocazione degli spazi: chiusa al pubblico preserva l'intimità, il privato. Si chiudono le stanze, si aprono i corridoi, si restringono le dimensioni, si moltiplicano i posti. Contemporaneamente allo svilupparsi della dimensione privata, partecipiamo ad una successiva crescita di quella pubblica.

Al giorno d'oggi il disegno pubblico-privato rappresenta le nuove forme di relazione e di individualità. Spinti da processi sinergici di *privatizzazione del pubblico* e *pubblicità del privato* stiamo assistendo progressivamente al dissolvimento delle due sfere. Escludendo per il momento le implicazioni spaziali, si può inquadrare la sfera privata come ciò che attiene *all'individuo*, fin dalle origini infatti da dimensione individualistica ha fortemente caratterizzato il concetto di interiorità, in contrapposizione con il pubblico astratto dell'universalità delle volontà, dove ogni forma individualistica è annullata.

Contemporaneamente si verifica in modo biunivoco anche la tendenza opposta: si assiste all'insinuarsi, nella sfera privata, di esperienze e relazioni interpersonali che la rendono ogni

giorno un po' più pubblica. Riflettendo sulle teorie di *Ariès* e *Duby*, si nota come, nella conformazione reciproca di pubblico e privato, si può parlare di *spazio privato* solo nel momento in cui si dà uno *spazio pubblico* rispetto al quale il soggetto si ritrae, si rinchiude, si difende. La casa, spazio privato per eccellenza, è attualmente attraversata da forme dell'abitare che, ad un primo sguardo, sembrerebbero sottrarle quelle caratteristiche di intimità e protezione dal pubblico con cui nasceva nell'epoca dei *Lumi*; lo spazio domestico attuale non sembra più garanzia del privato dell'individuo come lo era per il soggetto moderno.⁶

Le moderne tecnologie dell'informazione sembrano aver mutato in profondità la nozione di privato, al punto tale che il concetto stesso di *intimità*, tradizionalmente legato ad un territorio, una porzione di spazio, alla soglia e alla porta di casa, comincia a diventare una questione che riguarda prima di tutto l'individuo e le informazioni che lo riguardano. Lo spazio privato risulta insomma un po' *meno privato di ieri* e, a quanto sembra, non è più in grado di garantire fino in fondo il *diritto dell'individuo a stare da solo*. Riprendendo un vecchio saggio di *Goffman* possiamo quindi affermare che l'architettura odierna non è più in grado di reggere quella *funzione di facciata*, di *schermo*, attraverso cui ci si presentava al mondo e dietro cui ciascuno poteva rifugiarsi nel suo io più segreto.

L'abitazione moderna risulta sempre più *aperta* al mondo, in un continuo scambio di influenze e spazialità con l'esterno, *al punto che il domestico attuale talvolta assomiglia di più alla casa bottega del Medioevo, confusa col pubblico, che alle case – fortezze ottocentesche o alle loro propaggini tecnologizzate del secolo successivo*.⁷ Il discorso sulla dualità interno esterno non può essere considerato senza includere il concetto di accoglienza, che, per sua stessa natura, rimanda all'interiorità dello spazio costruito, all'interno architettonico, nella sua qualità percettiva concernente quegli oggetti ideali della mente, le essenze non direttamente dipendenti dall'esperienza sensibile. In quanto tale l'accoglienza si pone come la finalità oicologica del progetto, il termine di riferimento ideale del processo figurativo dell'architettura.

Interrogarsi dunque sul concetto dell'accoglienza, approfondire la speculazione intorno a questo tema, significa sostanziare la ricerca progettuale di consapevolezza critica, liberandola dalle suggestioni velleitarie, dall'arbitrarietà del gesto estemporaneo e inconcludente. Nella semantica del termine non è improprio rilevare l'idea del prendersi cura, del disporsi con gioia e dedizione all'avvento dell'altro nello spazio e nella stessa vicenda esistenziale dell'io, dell'adoperarsi fattivamente affinché chi sopraggiunge in un luogo percepisca il mondo attorno a sé come il proprio mondo.⁸ Stare sulla soglia di un edificio è allo stesso tempo stare nell'edificio e stare al di fuori di esso.

Sulla soglia in altre parole si incrociano l'edificio e il suo altro, la sconfinata e selvaggia natura esterna: gli spazi aperti, gli altri edifici, il verde, le strade con cui l'edificio coesiste.

Questa unione è per l'appunto un *intreccio* tra l'unità stessa dell'edificio, il suo stare per sé e il suo condividere il proprio significato con il suo altro, con l'altrui determinatezza. Di questo intreccio parla la soglia, di quello stare per sé e il suo includere in sé l'altro da sé con cui sta in relazione e senza il quale non avrebbe lo stesso significato.

Fermarsi sulla soglia, dopo aver fatto ricadere pesantemente sul portone, la Gorgone battente che con la sua chioma tiene lontani gli ospiti indesiderati, significa sbirciare la casa coi suoi oggetti, protettori dell'intimità domestica, le sue stanze, i suoi mobili. Varcare la soglia significa per l'ospite entrare in un mondo di affetti e di velati conflitti a cui è estraneo e provare pudore nel *violare* un'intimità che non gli appartiene. È il pudore di chi entra nella casa, non è di chi convivialmente apre la porta, esponendo se stesso e la *domus* allo sguardo altrui. La soglia può escludere, ma nello stesso tempo agevolare un passaggio, l'accesso a un'altra dimensione, la sua duplicità la rende atta a diventare metafora esistenziale; ogni soglia implica una sospensione del tempo, mobilita i sensi nell'attesa.⁹

Fondamentale diviene quindi il rapporto interno-esterno che secondo Norberg-Schulz è "la vera e propria essenza dell'architettura". *Mettere in opera* significa (così in *genius loci*) *costruire* la soglia, da cui l'abitato fonda la sua presenza. La soglia è l'incontro tra il fuori e il dentro, e l'architettura non è altro che l'incarnazione di tale incontro.¹⁰ Ed è così che le soglie tra interno ed esterno diventano luogo di attesa, non solo linea di demarcazione, o vano di un'apertura, ma si identificano con un momento determinante della topografia. Lo spazio interno e la sua soglia sono in rapporto indissolubile di reciprocità, non esiste l'uno senza l'altro.¹¹

Bisogna distinguere nel modo più netto soglia e confine.

La soglia è una zona, una zona di passaggio.

La parola soglia ha in sé il senso del mutamento.

Siamo diventati poveri di esperienze della soglia.

Walter Benjamin

Il filosofo Walter Benjamin differenzia il significato di soglia dal significato di confine chiarendo che la soglia è una zona di passaggio, di trasformazione, di mutamento mentre il confine non è altro che un punto di stallo e di staticità. In ogni passaggio verso il cambiamento difatti è indispensabile oltrepassare una soglia tra il prima e il dopo, tra il passato e il futuro. Al concetto di soglia si riconducono una serie di caratteri che appaiono significativi. Come Benjamin osserva, essa non è una linea, ma una zona, è un aspetto fluido del concetto: non è una linea se non immaginaria. La soglia è lo spazio di una compresenza peculiare dell'inquietante e del familiare che protegge l'intimità della casa.¹²

Attraverso l'analisi di alcune pellicole analizzate in seguito emerge il controverso rapporto esistente tra spazio pubblico e spazio privato, rapporto che viene messo in discussione proprio lì, sulla soglia, elemento che separa, talvolta unisce, o perfino mette in discussione tutto ciò che fino a quel momento avevamo valutato privato o pubblico. Ma prima di tutto osserviamo le soglie mediterranee attraverso qualche scatto fotografico, guardiamo e lasciamoci incuriosire da quelle soglie fisiche abitate e rese uniche da una stessa cultura che le differenzia e le unisce allo stesso tempo. Sono le stesse soglie interpretate e analizzate in molte pellicole dove gli attori entrano ed escono e soprattutto vivono questi spazi sottolineandone l'importanza e il fascino.

Il limite tra interno ed esterno è dettato da una soglia deputata all'attesa, allo stare in quel piccolo spazio proprio e sentirsi protetti nell'intimità ma allo stesso tempo partecipi della vita sociale e collettiva. Quando ci avviciniamo a una porta d'ingresso apprezziamo quelle che davanti a loro hanno una piccola soglia, un pezzo di ringhiera, una tettoia o una semplice fila di fiori o di pietre: tutti elementi che ci aiutano a segnare la transizione tra spazio pubblico e privato, placando l'ansia che ci coglie entrando o uscendo da una casa.



_Alfama - Lisbona





_Vieste, Spello, Napoli - Italia



Tre modi differenti di abitare la soglia, di sentirla un luogo unico. Il primo è quasi un prolungamento dell'ingresso della casa, dove a far da gioco sono le stradine molto strette che restituiscono un senso di intimità e protezione e permettono una libera appropriazione dello spazio pubblico. Il secondo è un modo estroverso e personale di abitare le soglie: a Spello tutti hanno cura del proprio ingresso e ognuno caratterizza quel piccolo spazio intorno alla porta di casa con tipi di fiori e piante dai mille colori. Invadere lo spazio pubblico per filtrare il passaggio dalla città all'abitazione attraverso un lento passaggio attraverso una cornice naturale. In ultimo il sentire lo spazio pubblico come privato. C'è una totale indifferenziazione tra ciò che è realmente intimo e ciò che è collettivo. Rappresenta una cultura e un modo di vivere che nasce da tempi lontani e ancora oggi è vivo in molti dei vicoli delle città del sud Italia. Dettato dall'impossibilità di vivere in troppi in case troppo piccole e spazi troppo angusti, è diventato un modo di essere e con il tempo ha sancito delle regole per le quali la società condivide e partecipa pienamente all'intimità del vicino. La soglia di casa quasi non esiste, è un tutt'uno con la strada.



_Turchia

Pubblico e privato si confondono, lo spazio filtro tra interno ed esterno viene vissuto appieno da tutti, è un luogo per stare, per attendere, per guardare, per sostare e riposarsi, per godere della vita del vicinato e non trincerarsi nel proprio intimo.



_Tunisia

Poco o tanto si potrebbe dire. Una soglia abitata per un tempo breve, quasi di passaggio e una soglia pensata e progettata per essere segno dell'accoglienza e del filtro tra il privato intimo e il pubblico. Costruita per offrire e offrirsi all'altro nella maniera più estroversa possibile, ma allo stesso tempo per sottolineare la linea di demarcazione con un interno introverso e personale al quale non tutti possono avere libero accesso.



_Egitto

Una porta aperta, un interno che lascia intravedere il modo di vivere e le abitudini, un albero che lascia a terra un'ombra che determina un luogo. È il luogo dello stare, dell'abitare la soglia. Quel luogo al limite tra il pubblico e il privato che allo stesso tempo un dentro e un fuori, ma che attraverso il quale si può già conoscere molto della cultura dell'abitare delle persone che lo vivono.



_Ermoupolis, Anafi - Grecia

Passeggiare per le stradine greche significa incontrare ad ogni angolo un angolo come questo, dove una seduta posta all'esterno dell'abitazione rende quello spazio non più un luogo pubblico, ma un luogo privato dedicato all'accoglienza. Una sosta per il pellegrino, un luogo dell'attesa o dell'incontro. Un gesto semplice di un privato regalato al pubblico.



_Jaujac - Francia



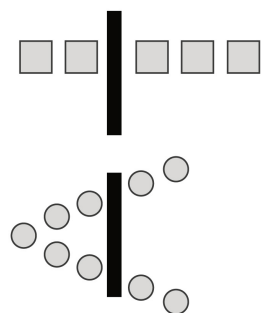
Un red carpet davvero insolito si srotola per le strade, dietro gli angoli, le scale, tra gli alberi e nel cuore degli abitanti del piccolo paesino francese di Jaujac, nel dipartimento dell'Ardèche della regione del Rodano-Alpi. Artisti di tutto il mondo hanno dato vita a opere in giro per Jaujac, nelle aree pubbliche così come in quelle private. La città entra nel privato in modo semplice, la natura si accosta alle abitazioni e ne sottolinea l'ingresso, la soglia, con il suo tappeto verde. Queste stradine non fanno più parte di un esterno astratto, sono un interno, trasformano gli accessi prolungando il tempo di ingresso e dilatando lo spazio della soglia.

“E' al limite del giorno che è possibile affacciarsi verso la notte e sostare nella soglia, ma è proprio da questa che è possibile guardare e comprendere notte e giorno”.

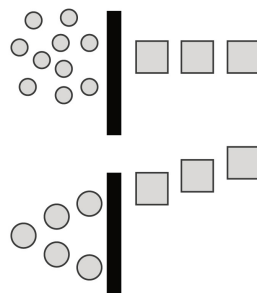
E. Aceti, in *Abitare la soglia*

Varcare una soglia significa passare da un luogo ad un altro...Ogni soglia superata è un passo avanti compiuto con grande fatica, ogni porta attraversata un gradino salito in un eterno ricominciare in cui la ruota dell'esistenza si amplia e si alleggerisce trascinando l'universo in un girotondo a spirale ...¹³

CONTINUITÀ

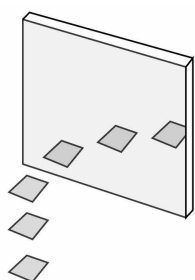


DISCONTINUITÀ

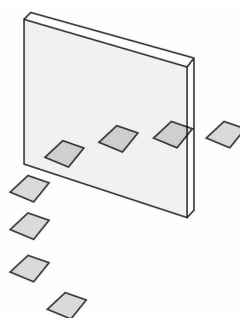


È possibile analizzare il rapporto interno/esterno intendendolo come continuità, interconnessione e rapporto con la natura: è il rapporto che sussiste tra l'ignoto del mondo esterno e la sicurezza del ventre materno. Sentirsi a contatto con la natura percependo, dall'interno di una stanza, il movimento del vento tra le foglie di un albero, il filtrare della luce, i colori, le ombre provenienti dall'esterno è possibile attraverso l'uso di materiali, elementi decorativi, colori, logiche di vicinanza, forma o dimensione, di direzione, di sequenza, allineamento...etc...È possibile ottenere percezioni di continuità con il giusto ritmo, la progressione, attraverso logiche di vicinanza, somiglianza o allineamento. Discontinuità e interruzione sono create grazie alla mancanza di una logica distributiva e formale che rende di difficile lettura un'andamento continuo che sarebbe invece semplice leggere attraverso la simmetria e la corrispondenza degli elementi.

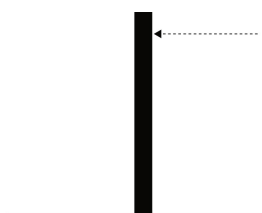
RIFLESSIONE



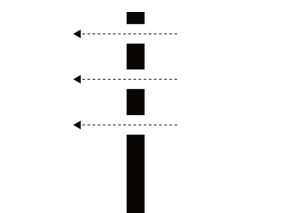
INTERFACCIA TRASPARENTE



SGUARDO BLOCCATO

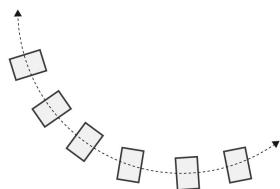
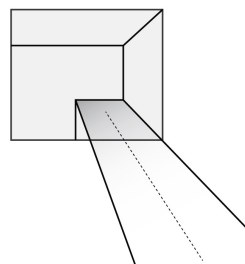


ATTRAVERSAMENTO DELLO SGUARDO

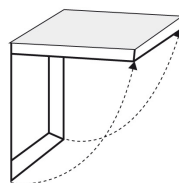
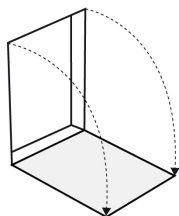
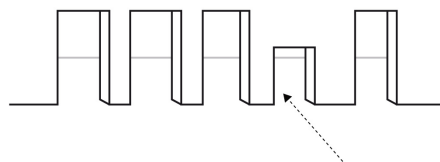


La continuità spaziale è possibile attraverso un elemento trasparente, Attraverso la parete vetrata è possibile leggere la continuità degli spazi, continuità rafforzata spesso dalla costruzione prospettica. Nel caso di una barriera trasparente, come ad esempio una finestra vetrata, si ha una relazione visiva, ma non una interazione spaziale fisica.

CONTINUITÀ PER ELEMENTI

CONTINUITÀ PER
ATTRAVERSAMENTO

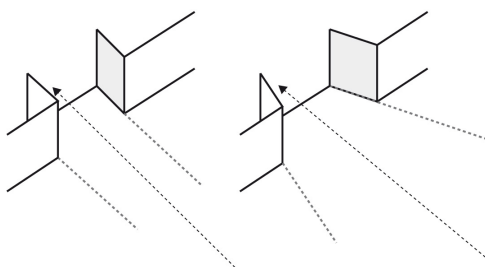
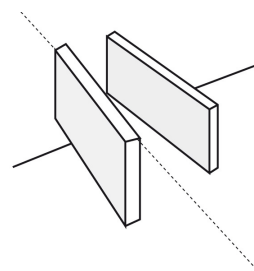
Attraverso i riflessi e le trasparenze l'uomo è in contatto con la natura, ma l'impedimento fisico, ossia la barriera di vetro lo separa dal mondo esterno, lo rende esclusivamente passivo e quindi solo spettatore e non attore. La natura, invece, attraverso il filtrare della luce solare e del suo calore, delle ombre e dei riflessi, ci coinvolge fisicamente in modo attivo.

PROIEZIONE DELLA FORMA
GRADINO/PENSILINADIMENSIONAMENTO
STIMOLO O INIBIZIONE
AL PASSAGGIO

La lettura del rapporto interno/esterno si ottiene attraverso l'interconnessione degli spazi e la compenetrazione di forme geometriche che definisce e crea nuovi luoghi.

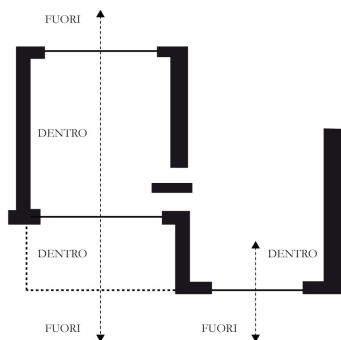
La dimensione della soglia può condizionare il passaggio, inibendolo oppure invogliandolo. Intravedere, percepire, attraverso elementi traslucidi, diaframmati significa dare un suggerimento e incuriosire l'attore per indurlo ad incuriosirsi ad oltrepassare la soglia.

CONTAMINAZIONE SPAZIALE

PASSAGGIO/INTERFACCIA
DENTO-FUORI

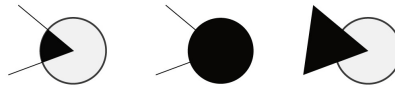
CONTINUITÀ

ESTERNO/INTERNO/ESTERNO



INTERCONNESSIONE

SPAZIALE



La continuità attraverso barriere traforate, elementi che si alternano e trasparenze è data dall'interfaccia che s'interpone tra due o più spazi, ma non ne compromette il rapporto visivo. Tale interfaccia sottolinea, valorizza il rapporto fra gli ambienti ma non è necessariamente uno spazio fruibile.

Una parete vetrata può consentire di intravedere lo spazio adiacente, tale informazione consente di decidere o meno se entrare o meno, sottolinea una barriera che è e allo stesso tempo non è.

NOTE

1. Cit. A. Van Gennep, *I riti di passaggio*, Universale Bollati Boringhieri, Torino, 1981 - «Attualmente da noi un paese confina con un altro; ma non era così quando il suolo cristiano non costituiva che una parte dell' Europa; intorno a questo territorio esisteva tutta una fascia neutra, divisa praticamente in sezioni, le marche. Esse si sono a poco a poco ritirate, e sono poi scomparse, ma il termine letterale di marca conservò il significato letterale di passaggio da un territorio a un altro attraverso una zona neutra. Le zone di questo ordine svolsero un ruolo importante nell'antichità classica, soprattutto in Grecia; esse erano luogo di mercato o di combattimento, costituite, di solito, da un deserto, da una palude e soprattutto da una foresta vergine in cui si può passare e cacciare in piena libertà»

2. Cit. C. Montepaone, *Lo spazio del margine*, LaTerza, Roma, 1999 - «Gli antichi greci gli avevano dato un nome – eschatia - una forma, una ritualità in termini di opposizione/relazione alla città. Lo avevano idealmente popolato di figure mitiche dalle caratteristiche significative (...), protagonisti sospesi in disagi ingorghi, dalla giovane età, dalle grandi confusioni (...) Lo avevano attribuito ad una categoria per antonomasia, le donne. Ad una condizione politica: i rivolgimenti interni, la stasis, caratterizzata da non continuità, squilibrio, eccesso.»

3. F. La Cecla, *Perdersi. L'uomo senza ambiente*, Laterza Bari, 2005 - «... il passaggio è consentito per lo più solo a patto di fare i conti con l'altro dominio, accettare la sua influenza benevola o meno sulla nostra identità. Attraversare la soglia è una possibilità/pericolo di cambiamento, un'inversione...se

trasgredisco una soglia o la oltrepasso senza dichiarare le mie intenzioni, la mia identità è in pericolo o diventa pericolosa.»

4. G. Canova a proposito del film *Blade Runner*: «la città del cinema contemporaneo non la si osserva più nel suo insieme, la si penetra. La si conosce consumandola. Standovi dentro. La città deve essere agita, percorsa, attraversata. La sua funzione è inevitabilmente dinamica»

5. I. Farè, *Il discorso dei luoghi*, cap. 'Nascita della casa, nascita del privato', Liguori Editore, Napoli, 2000

6. C. Braga, *Al limite del privato – l'architettura al singolare*, Liguori Editore, Napoli, 1991 - Spesso gli spazi vengono vissuti al limite tra pubblico e privato. «già il telefono costituisce in questo senso una premonizione» e citando Edward T. Hall afferma: «Non c'è nessun muro e nessuna porta che protegga dal telefono se la nostra civiltà ha saputo offrire a quasi tutti i cittadini abitazioni rispettose delle esigenze di spazio privato di ognuno, e ha consentito di fuggire l'affollamento del centro nei più ariosi sobborghi, ha però anche concesso di penetrare negli spazi domestici e privati col più pubblico dei mezzi di comunicazione: il telefono. Chiunque può raggiungerci in qualsiasi momento. Siamo oramai così esposti che dobbiamo escogitare gli stratagemmi più complicati per proteggere il nostro lavoro e le nostre occupazioni, discriminando fra i messaggi telefonici con tutta l'abilità e il tatto di cui siamo capaci, per cercare di non offendere il prossimo».

7. Ibidem

8. Cfr. A. Bossi, *Accogliere Raccogliersi*, ed. Giannini, Napoli, 1999

9. P. Arnaldi, *Metamorfosi della soglia*, in *Firenze Architettura*, Periodico semestrale del Dipartimento di Architettura - Disegno Storia Progetto Università degli Studi di Firenze, 2.2012, pag. 130

10. L. Giacomini, *Cosmo e Abisso- Pensiero mitico e filosofia del luogo*, Guerini Scientifica, Milano, 2004, p. 134

11. C. Di Domenico, *Il luogo e la stanza*, Edizioni scientifiche Italiane, Napoli, 2007, p. 190

12. U. Perrone, *Il presente possibile*, collana *Soggettività etica e psicologia*, Guida editore, Napoli, 2005. cit. "Il terrore dispotico del campanello che regna nell'appartamento trae la sua forza dall'incantesimo della soglia".

13. O. Marc, *Psicoanalisi della casa*, Red ed., Como, 1994, pag.19

TITOLO ORIGINALE: Baaria
 ANNO: 2009, Italia - Francia
 DURATA: 160 min.
 COLORE: Colore
 REGIA: Giuseppe Tornatore
 SOGGETTO: Giuseppe Tornatore
 SCENEGGIATURA: Giuseppe Tornatore
 FOTOGRAFIA: Enrico Lucidi
 MONTAGGIO: Massimo Quaglia
 MUSICHE: Ennio Morricone
 SCENOGRAFIA: Maurizio Sabatini
 GENERE: commedia, drammatico, storico

3.2.1 *Baaria* (Italia, Francia - 2009) Giuseppe Tornatore

Sinossi: Baaria è il nome fenicio di Bagheria: attraverso le vicende di tre generazioni di una famiglia il film racconterà un secolo di storia italiana, con le Guerre Mondiali e l'avvicinarsi, sulla scena politica, di Fascismo, Comunismo, Democrazia Cristiana e Socialisti. Il film racconta la vita nel comune palermitano di Bagheria (Baaria in siciliano) a partire dagli anni trenta fino agli ottanta circa seguendo la storia di una famiglia per tre generazioni. Lo sviluppo cronologico del film consente al regista di disseminare riferimenti alla mafia, al fascismo ed alle lotte sociali post-belliche. Il protagonista, Peppino Torrenuova, sin da piccolo è costretto a lavorare dapprima come bracciante e successivamente come aiuto di un pastore, e di conseguenza abbandona la scuola. Al termine della guerra, nel corso dell'incursione dei compaesani in una banca, riesce a rubare una piccola fortuna, con la quale acquista dei bovini che risolvono temporaneamente le condizioni della famiglia. Inizia ad abbracciare idee comuniste e da giovanissimo si iscrive al Partito Comunista Italiano, trasformando ben presto la sua passione politica in un lavoro a tempo pieno. Si innamora della coetanea Manina, ma i genitori di lei non acconsentono alla loro unione per le precarie condizioni economiche della famiglia di Peppino e la costringono al fidanzamento con un altro uomo. I due non si danno per vinti e continuano in segreto la loro relazione, finché non decidono di dichiarare ufficialmente il loro amore con una fuitina, chiudendosi a chiave nella casa di lei.

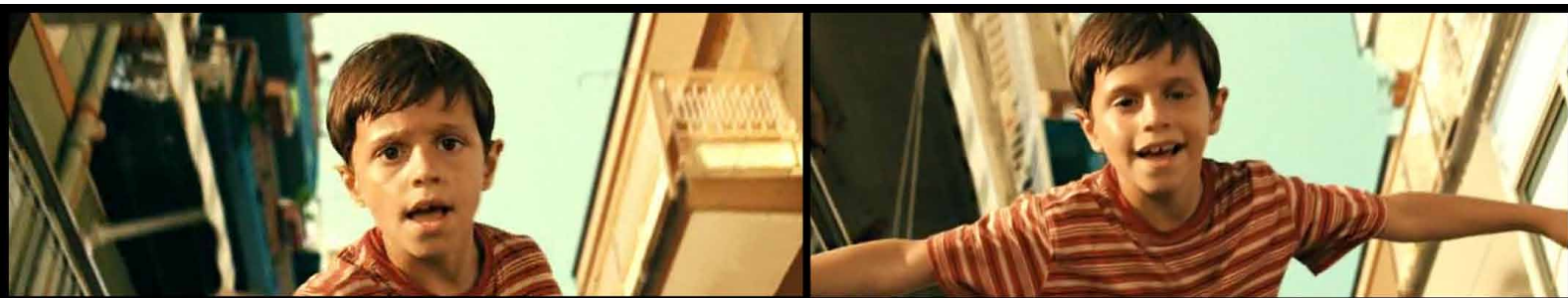




_frame 1.50/2.05

E' iniziato il film, il protagonista corre sfrecciando attraverso le strade del paesino. E' proprio il tempo che ci mette per attraversare le strade che ci permette di entrare a far parte di quel luogo carico di elementi caratteristici della mediterraneità. Siamo in Sicilia, lo sappiamo dal titolo, Bagheria è un piccolo comune palermitano. Ma non è solo un affresco storico sulla Sicilia del dopoguerra, è il luogo mediterraneo, potrebbe essere tanti altri paesi che appartengono allo stesso mare. La soglia è diventata un luogo, ci si è appropriati di quel piccolo spazio attraverso un gesto, un oggetto, un arredo.

Il ragazzo continua a correre, attraversiamo insieme a lui case con le porte aperte, bambine e mamme sedute sull'uscio di casa mentre svolgono attività private, le tende schermano gli ingressi, ma lasciano intravedere la vita privata degli abitanti. Nonostante si percepisca che ci troviamo davanti ad un impianto di case introverse, a schiera, tutte con l'ingresso frontestrada, quello che salta all'occhio è il carattere estroverso dell'individuo che cerca di caratterizzare il proprio ingresso a modo suo, quasi come se fosse un invito per chi passa distratto a soffermarsi per percepire qualcosa di intimo.



_frame 2.13/2.16

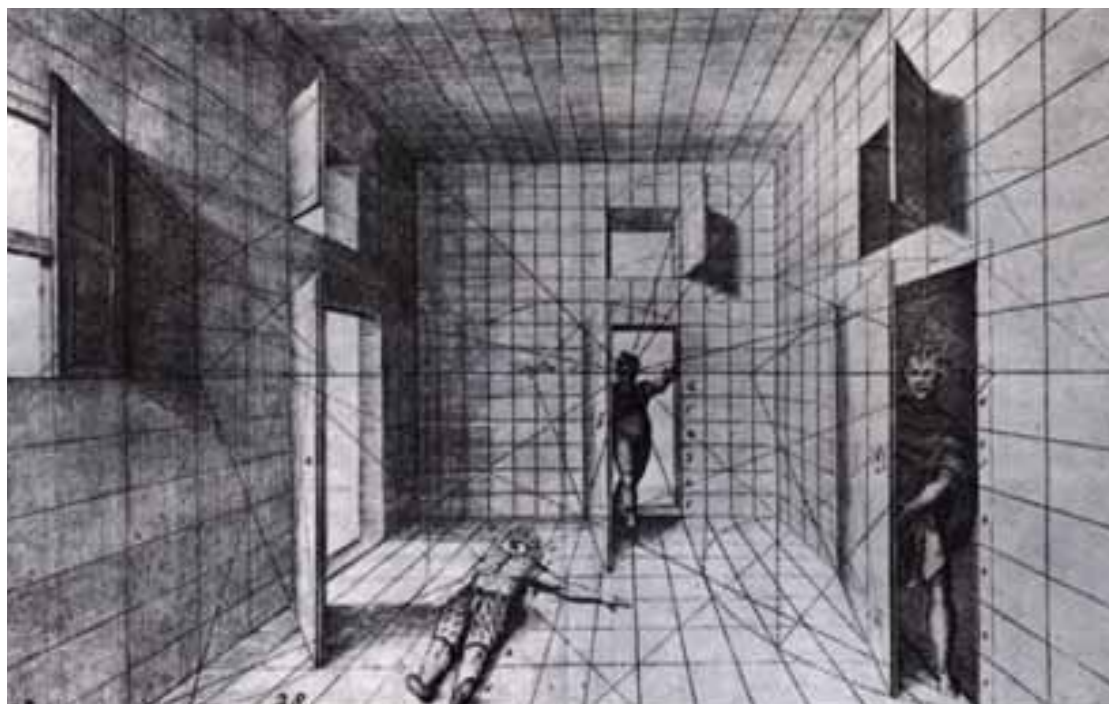
_frame 2.17/2.19



Qui inizia un volo lungo 70 anni, Peppino corre a perdifiato per le strade del suo paese fino a levarsi in volo e passarci sopra come in sogno. Lo sguardo aereo del bambino che sorvola Bagheria all'inizio del film vuole incarnare quello dell'autore, intento a rivedere e rileggere il passato della propria famiglia come se fosse una geografia composta al tempo stesso familiare ed estranea.

Il ragazzo varca la soglia della realtà, dopo la corsa che gli ha permesso di attraversare le case del paese a misura d'uomo, adesso piano piano si allontana e come in una prospettiva a volo d'uccello guarda la sua Sicilia con distacco. Generalmente, la veduta a volo d'uccello era una prospettiva immaginaria, colta da un punto di vista impossibile che non era né il vero punto culminante dei dintorni né il terreno, ma si collocava al di sopra dell'ipotetico punto di osservazione ed era inclinato. Dai primi tentativi di Leonardo Da Vinci di trasformare l'osservazione terrestre in visione aerea (si veda la sua obliqua mappa di Milano) questa misura cartografica era frutto dell'immaginazione creativa. La veduta a volo d'uccello porta sulla scena un'osservazione spaziale inventata che apre la porta allo spazio narrativo. I montaggi di vedute, uniti all'impulso panoramico, parlavano di cose a venire: il cinema. Offrivano prospettive multiple e prospettando un osservatore in movimento, le vedute urbane rivelavano il tentativo protocinematografico di estendere ed espandere il campo della visione. Fu questa movimentazione cartografica, inscritta nel movimento della visualizzazione urbana e dell'attrazione verso di essa, a trasformarsi alla fine in trasporto filmico.

_Racconti con prospettiva mobile: l'architettura abitata di *Perpectivae* di Hans Vredeman de Vries (1604-05) - un esempio di spazialità profilmica.





_frame 12.58/13.00

Lasciandoci alle spalle i confini della prospettiva classica possiamo attraverso il cinema entrare in una diversa e mobile architettura. La visione cinematografica porta in se l'aspetto destabilizzante di un mutevole campo messo in mobilità. Frutto della storia dello spazio, lo spazio filmico è un campo di posizioni mutevoli, il prodotto di molteplici punti di vista.

L'attesa. Intrappolati nella confusione della città ci sono i frammenti spaziali dei luoghi della pausa, della sosta, della permanenza temporanea. Occasioni di incontro dell' individuo con se stesso, di legame tra pensieri ed emozioni, tempo, oggetti, luce del giorno, buio. L' interruzione dei flussi, propria di questi spazi, prospetta tipologie uniche di progetto e colloca l'architettura come disciplina di fronte a sfide basilari, concrete e raramente affrontate per proiettarsi oltre la mera utilità pratica, o la rispondenza tra una ordinaria forma spaziale e il limite pratico della funzione che dovrà rendere possibile.



_frame 34.52/34.56

_frame 44.03/44.06





_frame 46.53/46.56



_frame 50.12/52.24



_La porta, spesso divide come un muro, altre volte unisce, collega, determina le relazioni tra gli spazi privati e pubblici al fine di costruirne il margine. In alcuni momenti diventa un ostacolo, un limite invalicabile anche se è evidente una continuità spaziale attraverso barriere traforate, elementi che si alternano e trasparenze attraverso cui i suoi spazi si mettono in relazione. Un' interfaccia che marca e valorizza il rapporto fra gli ambienti senza renderli però spazi fruibili. Altre volte è paragonabile a un muro, un setto che divide e non consente alcuna comunicazione e relazione.



_frame 56.06/56.08



_frame 59.28/59.32





_frame 1.09.56/1.09.59

_La soglia spesso è luogo di rivelazione, lo spazio ancora privato che tende al pubblico regalando un pò di se agli altri e mettendoli a conoscenza del personale. Nel film è proprio sulla soglia che vediamo, come da credenze locali, penzolare dall'alto un paniere con delle uova rotte a simboleggiare un aborto. Proprio come per la stessa tradizione usiamo mettere un fiocco colorato all'ingresso quando nasce un bambino.

_Ancora oltrepassiamo soglie al limite tra i luoghi destinati al pubblico e quelli intimi. Gli attori entrano ed escono dalle dimore soffermandosi sempre in quello spazio filtro che è la soglia. È proprio lì che si consuma il tempo dell'attesa e quello dell'accoglienza, dove lo spazio delineato dalla proiezione a terra della luce interna definisce un vero e proprio luogo dove si svolgono vicende e dove l'atmosfera si carica di significato. Vediamo nel film le donne che attendono impazienti e preoccupate i mariti con un lento andirivieni in quel microcosmo davanti l'ingresso della casa, senza mai sporgersi troppo all'esterno nè stare troppo all'interno. Sono ferme proprio sulla soglia, su quello spazio liminare dell'attesa.



_frame 1.21.30/1.21.33

_frame 1.25.20/1.25.34





_frame 1.26.10/1.26.17



_frame 1.26.18/1.26.22



_Spesso costruirsi un punto di vista premette la necessità di inquadrare ciò che si sta guardando in modo da circoscriverlo e dando dei limiti. Non è altro che quella cornice che fa da soglia tra un *di qua* e un *di là*. La scelta della posizione del punto di vista rispetto all'oggetto assume un'importanza maggiore se è sommata alla scelta di un riquadro per metterlo a fuoco. Parliamo di prospettive; il bambino sta ascoltando i discorsi degli adulti e mentre gioca si rende conto che per capire meglio ha bisogno di un suo particolare punto di vista, costruisce così una finestra attraverso la quale poter vedere la realtà con i suoi occhi.



_frame 1.32.05/1.32.53



_frame 1.33.02/1.33.09



_Come spesso accade al cinema vediamo *un film nel film*, la scena inquadra una macchina da presa e i ragazzini sono curiosi di intravedere dove verrà girata la pellicola e varcano correndo il cancello che li separa da quel nuovo mondo. «...e pensare che è solo una parte, la villa non finiva qui, c'era un originario viale d'accesso fino all'arco laggiù, i lati di questa passeggiata erano costeggiati da centinaia e centinaia di figure mostruose andate perdute...» Sono le parole che incuriosiscono i ragazzi e li spingono ad oltrepassare la soglia con lo sguardo oltre l'arco. La distanza si dilata intervallato dal ritmo delle ombre e da mostruose creature che segnano il passaggio dal reale all'immaginario: è la soglia dei due mondi.



_frame 1.33.45/1.47.52

_Tutta la pellicola è un continuo entrare ed uscire, ma soprattutto è un susseguirsi di pause degli attori proprio nello spazio della soglia. Le scene più importanti, gli avvenimenti coinvolgenti e fulcro della storia sono girate in quel luogo liminare che tiene sospesi gli attori in un microambiente che è la soglia e che fa in modo che lo spettatore sia sempre tra un dentro e un fuori, quasi in un equilibrio instabile che detta il ritmo dell'intera pellicola. Forse una strategia del regista, forse semplicemente perchè sono dei luoghi magici.



_frame 2.20.45/2.22.55

_E' proprio sulla soglia che termina la pellicola, la soglia che unisce e divide in questo caso il tempo che è trascorso. E' solo un'apertura, ma in questo caso la dilatazione di quel muro tagliato è fondamentale per capire la distanza che blocca il ragazzo dall'entrare. E' sulla soglia che si ferma, scegliendo di guardare dal *suo* interno un altro interno.

TITOLO ORIGINALE: Le chant des mariées
 ANNO: 2008, Tunisia - Francia
 DURATA: 100 min.
 COLORE: Colore
 REGIA: Karin Albou
 SOGGETTO: Laurent Lavolé
 SCENEGGIATURA: Laurent Lavolé
 FOTOGRAFIA: Douglas Slocombe
 MONTAGGIO: Camille Cotte
 MUSICHE: François Eudes
 SCENOGRAFIA: Karin Albou
 GENERE: drammatico
 INTERPRETI: L.Brocheré, O.Borval, N.Oudghiri, S. Abkarian, K.Albou

3.2 *Il canto delle spose* (Tunisia - 2008) Karin Albou

Sinossi: Tunisi 1942. Il canto delle spose racconta la storia di una forte amicizia tra due ragazze adolescenti Nour (Olympe Borval) musulmana e Myriam (Lizzie Brochere) ebrea, che vivono nello stesso quartiere della città vecchia e sono amiche intime fin da quando erano bambine. Destinate a due vite diverse, ciascuna sogna quella dell'altra: Nour vorrebbe proseguire gli studi come l'amica, mentre Myriam sogna una vita di passione, e desidera il fidanzamento che Nour ha con il cugino Khaled. Ma nel novembre del 1942, con l'occupazione di Tunisi da parte dei nazisti, le cose precipitano. La comunità ebraica viene sottoposta a trattamenti umilianti, la madre di Myriam perde il diritto al lavoro e per evitare il peggio, decide di promettere la figlia in sposa a un ricco medico, facendo sfumare i sogni d'amore romantico della giovane.



_frame 15:20_16:41

«La Storia irrompe nella narrazione solo in modo obliquo (i volantini, gli annunci radio, le ombre dei soldati, il marciare degli stivali, ecc.). Era chiaro che volevo girare un film intimo, non avevo voglia di creare un affresco storico. Inoltre, amo filmare la chiusura in sé, sia fisica che psicologica. Mi sono chiesta: “Cosa percepiscono della guerra le donne che restano tutto il giorno chiuse in casa? Frammenti di parole e immagini, annunci radio, le voci dei soldati, degli spari...” La casa è una sorta di personaggio, il luogo dove si svolge l'infan-

zia... per questo non ho voluto tagliare gli spostamenti dei protagonisti. All'inizio del film, le due ragazze si trovano spesso nella stessa inquadratura, poi ho girato dei piani sequenza per il momento in cui litigano, per coreografare Nour che schiva l'amica; e nei momenti di conflitto ho scelto dei campi e controcampi... ci sono anche delle scene che si susseguono come su un carosello... per esempio, quando passiamo da Nour, attraverso la finestra, alla fila di prigionieri. Questo utilizzo della forma del cerchio è molto orientale.» Testo tratto da un'intervista alla regista Karin Albou. Il film è infatti girato quasi tutto negli interni, le donne sbirciano la vita esterna dalle grate delle finestre, dai filtri antistanti le porte, dalle tende. Una delle poche scene all'aperto vede come protagonista il mare, lo sconfinato mare che è proprio davanti la casa delle protagoniste e che compare solo per sottolineare dei momenti di apertura alla vita.

_frame 1.20:18_1.20:34



Più di una volta ritroviamo delle inquadrature a volo d'uccello, che dall'alto riprendono gli spazi facendo percepire il patio antistante la casa e la zona di filtro che separa l'interno dall'esterno. C'è una zona adibita all'accoglienza, all'attesa e deputata a fare da mediazione con tutto il mondo esterno, è la soglia di casa. pavimentata, arredata, coperta, costruita e progettata per essere un luogo definito da un tempo.



_frame 1.20:44_1.20:49

Alle finestre fitte grate, alle porte spessi tendaggi semichiusi utili alle donne per nascondersi e allo stesso tempo poter guardare l'esterno. È la concretizzazione di un concetto fondamentale che risiede nell'idea stessa di soglia: un luogo che è ancora un dentro, che ci protegge e ci ripara, ma al contempo è già un fuori proiettato all'esterno e partecipa della vita non più privata ma collettiva.

PARTE PRIMA

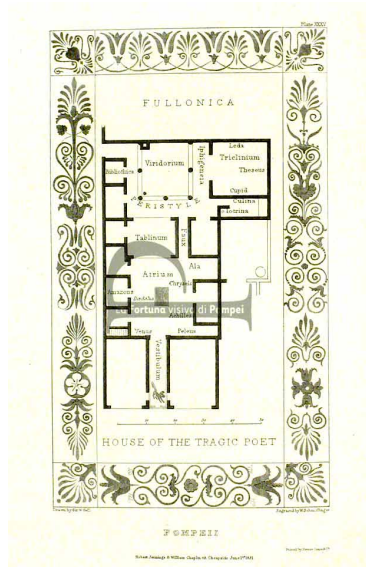
III_ Il mito di Giano

3.3_ SPAZI DI TRANSIZIONE

«Le soglie e gli spazi di transizione diventano un “luogo”: il “luogo dove il mondo si ribalta”»¹

Se si affronta il tema del passaggio tra *interno* ed *esterno*, risulta quasi impossibile non parlare di soglia: è il confine, l'elemento di separazione ed unione, che assicura il passaggio da un luogo all'altro, traducendone i rispettivi codici. Esistono delle regole entro le quali il tema del passaggio può essere tradotto in spazio fisico e queste scaturiscono dalle specificità culturali e dalle tradizioni, dal tipo di utenza o ancora dalle attività che si svolgono all'interno dello spazio architettonico in cui ci si addentra. Mentre il *passaggio* rappresenta un luogo fragile e permeabile e allo stesso tempo il punto di massima forza e controllo, la *soglia* svolge innanzitutto un ruolo difensivo e protettivo dai pericoli esterni.

La soglia architettonica è un elemento spaziale e strutturale, un manufatto, un interruttore e connettore che consente di interrompere e collegare a piacere i flussi da un luogo all'altro. Ha un significato pratico-funzionale e riveste la funzione di controllo e protezione, o ancor meglio di scarto tra i due mondi - esterno e interno - e dalle loro capacità e volontà di mettersi in relazione, di comunicare. Ma la soglia è ancora molto altro, non solo segni, limiti o margini, non solo varchi, intervalli attraversabili, passaggi, non solo elementi architettonici o strutture materiali, ma anche superfici, spazi, articolazioni di ambienti, atmosfere e luoghi. «La soglia è il luogo che ha la capacità di ri-unire lo spazio che si è in precedenza percepito come diviso, perché l'atto del costruire genera sempre e in ogni luogo una parcellizzazione dello spazio, una separazione tra spazio naturale e spazio artificiale. Lo spazio che relaziona i due ambiti pone una cerniera tra lo spazio dell'uomo e tutto ciò che è fuori di esso e supera la separatezza tra interno ed esterno, unifica i due ambienti senza essere selettivamente

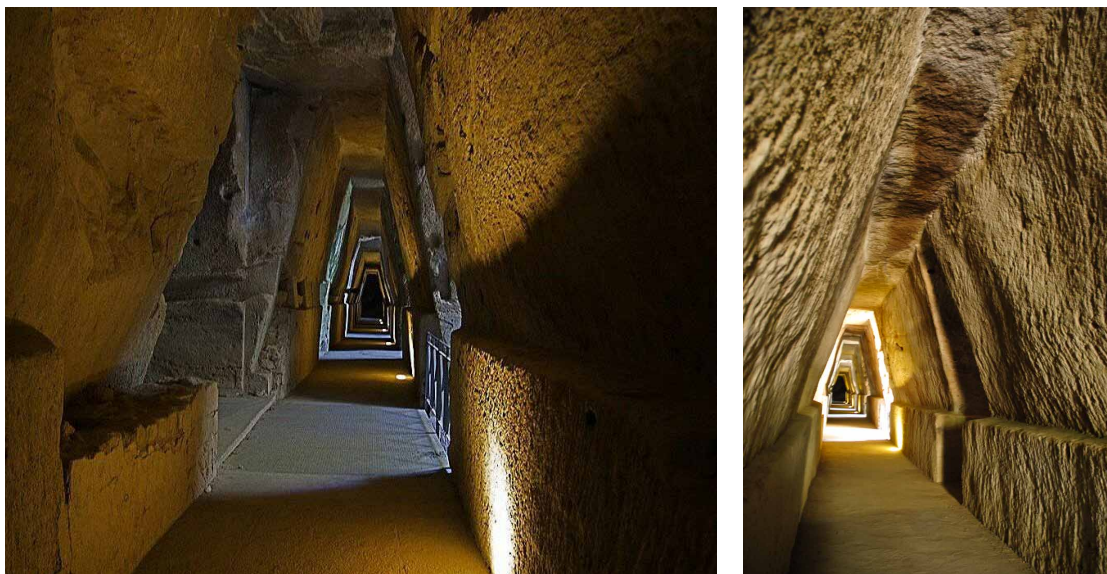


—Casa del Poeta Tragico (Regio VI, Insula 8, n° 5) Scavi archeologici di Pompei - accesso alla casa

“dentro” o “fuori”, poiché, a differenza della parete che, silenziosa, è estranea a ciò che sta al di là di essa, la porta istituisce una doppia relazione con ognuno dei due mondi”.²

La soglia risulta pertanto avere un doppio ruolo, rendendosi partecipe di due realtà: appartiene sia allo spazio esterno, quello da cui ci si sposta, sia a quello interno, verso cui ci si muove. Punto, linea e superficie, la soglia è anche spazio, luogo del passaggio, di transizione, in cui l'uomo subisce una qualche *trasformazione di stato*. Essa assume quindi i caratteri del luogo che la ospita ed è fortemente connessa alla gestualità dell'uomo che l'attraversa. Riusciamo ad afferrarne gli aspetti tattili e materici delle superfici, la trasparenza che assicura una continuità tra spazio interno ed esterno, persino la linea di demarcazione individuata da una luce o dall'ombra riesce a caratterizzare un “*passaggio*” di soglia, cogliendo anche le minime variazioni e trasformando profondamente la percezione in ‘*esperienza psicofisica del passaggio*’, delineandone il *limite spaziale*.

Limen/ limes ha origini latine, barea semantica spazia dal concetto di soglia, accesso a quello di confine, di abitazione o dimora, fino a quello di traguardo. Il concetto che accomuna tutti questi termini è la presenza di una linea di confine che individua una relazione tra le condizioni esterne e interne messe in relazione da un rapporto di appartenenza o esclusione. La presenza di una soglia, nel suo significato più esteso stabilisce in qualche modo una preferenza: è impossibile difatti esserne indifferenti, quanto piuttosto se ne è coinvolti al punto di scegliere se varcarla o meno oppure fermarsi e appropriarsi di quel luogo *per stare*. Il *limen* non ha solo la funzione ambivalente del dividere e separare, ma è la zona in cui si appartiene ai due mondi. Luogo liminare, spazio della transizione, la soglia è un termine il cui sviluppo concettuale passa dai miti d'origine ai riti di fondazione, attraversando periodi



Antro della Sibilla Cumana - Scavi archeologici di Pompei - accesso alla casa

storici differenti e i più svariati campi del sapere⁴. Sergio Crotti analizza il concetto della soglia con un atteggiamento trasversale, percorrendo differenti campi del sapere⁵: mette in relazione il concetto di soglia con quello altrettanto complesso di muro, ovvero di quel limite caratterizzato dalla duplice faccia che può essere localizzato nello spazio come quel luogo inatteso ma completamente abitabile e che attraverso la sua dilatazione nello spazio riesce a determinare una netta separazione creando luoghi distinti e diversificati, delimitando con un segno gli spazi inclusivi ed esclusivi, giungendo ad essere un tutt'uno con il concetto stesso di soglia che rappresenta un intervallo, un susseguirsi ininterrotto di spazi.

Analizzando l'origine latina del termine soglia, *solea*, ci imbattiamo in due differenti termini: *limen*, legato alla rappresentazione più astratta, e *solum*, a quella più concreta e fisica.⁶ La soglia costituisce il limite concettuale dell'ingresso e dell'uscita, la linea di contatto dell'avanzare umano. Il concetto di solco, come soglia, rappresenta la diversificazione dal confinante, per circoscrivere il luogo dall'esterno indefinito. Per i Greci la soglia era luogo di inizio e non di fine delle cose, nel pensiero leonardesco contraddistingue il limite che separa la volontà della conoscenza alla paura di affrontare il viaggio che essa presuppone per essere ottenuta (mito della caverna di Platone). Nel pensiero moderno di teorici dell'architettura, come Kevin Lynch, la soglia segna un topos nel tessuto urbano che viene definito margine, cioè quindi uno spazio che appartiene a due dimensioni della città ben distinte, distinguendone il punto di passaggio da una all'altra; delle vere e proprie *interruzioni lineari di continuità*.

Ritroviamo questo tema in un libro di due architetti portoghesi, Francisco e Manuel Aires Mateus, intitolato *Abitare il limite*, nel quale si legge un'analisi approfondita del tema del limite dell'edificio come un'opportunità per progettare spazi. Protagonista dei loro progetti,



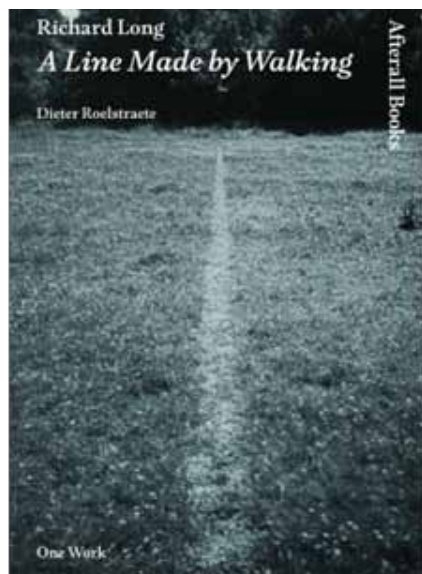
_Villa Savoye , Le Corbusier , 1928 - 1931 Poissy



_Unité d'Habitation, Le Corbusier, Marsiglia. Suggestione di ombre che disegnano lo spazio, suggerendo nuove relazioni tra le soglie immateriali marcate dalle linee d'ombra.

la soglia ha una valenza centrale, rendendo completamente abitabili i muri che separano l'ambiente esterno, *pars hostilis*, da quello interno, *pars familiaris*. Molte sono state le interpretazioni da parte di architetti e registi su questo tema.

Architettonicamente parlando la soglia si può riconoscere in tutti quegli elementi che svolgono la funzione di luogo di transizione, di spazio intermedio. Nell'architettura classica il portico dell'agorà o del foro, così come il colonnato dei templi erano il filtro che marcava il passaggio dallo spazio pubblico aperto a quello chiuso. Questa figura architettonica si è evoluta nelle forme nel corso dei secoli, mantenendo però intatta la propria funzione di soglia. Basti pensare come, con Le Corbusier, "la foresta di pilotis assume il ruolo commisuratore (esterno/interno, sopra/sotto, artificio/natura) del colonnato" ⁷.



A Line Made by Walking - “una linea fatta passeggiando” Richard Long 1967 / Dubai- Emirati Arabi

Due immagini esemplari esprimono le diverse espressioni del concetto di soglia. *A Line Made by Walking*: una linea retta incisa sul terreno soltanto calpestando l'erba, disegna il risultato di un'azione. È una soglia temporanea ma ben tracciata e percepibile, che si dissolverà al rialzarsi dell'erba. Una vista di Dubai esemplificativa dell'inesistenza di un confine tra il costruito e il deserto, una soglia tra lo spazio confinante naturale e lo spazio interno costruito.

Questa divisione tra *luoghi* trova riscontro nel campo teatrale e cinematografico, in cui il *luogo incluso* è vissuto attraverso la recitazione. In questa dimensione l'attore è schermato dal succedersi di eventi inaspettati, si muove attraverso soglie artificiali, che imitano quelle costruite all'esterno, altrettanto artificiali. Qualche volta si dispongono sul palco utilizzando linee segnate sul pavimento, *segni sul suolo*, soglie che delimitano spazi immaginari, architetture invisibili. In *Dogville* di Lars Von Trier, gli attori vivono in un paese di cui esiste concretamente solo il disegno in pianta. I confini di *Dogville* sono raffigurati da pareti che non lasciano mai percepire un orizzonte in lontananza, come se *Dogville* riproducesse la mente umana, più che un paesaggio urbano, con limiti che non permettono di varcare la soglia della conoscenza umana. Il *luogo escluso* in tal caso è il vuoto di cui non se ne conosce la sagoma, il rumore, la misura, un *luogo* probabilmente più allarmante e ostile del caos. La soglia è un ricovero tangibile che consente di proteggere lo spazio del movimento e delle visuali e restituisce la rassicurante impressione che ci sia ancora qualche cosa di non deciso e specificato, ma è allo stesso tempo protezione psicologica dall'angoscia verso l'ignoto, il recinto che impedisce di percorrere i campi che non ci appartengono.

Dogville è un paese raffigurato con il gesso, dove si annulla la relazione convenzionale fra



La cittadina di *Dogville*, secondo la visione del regista danese Lars Von Trier. Le soglie immateriali che insistono sulla scena propongono una lettura multidimensionale delle relazioni tra gli spazi (fotogrammi tratti dal film *Dogville* diretto da Lars Von Trier, 2003).



luogo e persone. E' una città proiettata sul pavimento tramite dei segni, con case senza muri, con strade limitate da contorni bianchi, con abitanti che entrano ed escono di casa aprendo e chiudendo porte invisibili. Dall'alto, la macchina da presa si avvicina alle tavole nere di un pavimento di legno in cui sono tracciate in bianco strade e case. *Dogville* si pre-



_Dogville, Lars Von Trier, 2003. frame_0.16_1.07_1.16_ tutto è una linea



_Dogville, frame_2.00_2.30_2.47_ tutto è disegnato, solo alcuni portali differenziano i luoghi. Anche nell'assoluta mancanza, il regista ha sentito la necessità di sottolineare lo spazio della soglia anche se solo con pochi elementi architettonici.



_Dogville, frame_0.41:53_1.44:54_1.12:49_ quando anche i pochi segni architettonici mancano, le soglie restano sul pavimento e a farne percepire il senso sono i rumori e la gestualità dell'attore che si ferma e abita quel luogo liminare, non lo attraversa indistintamente, ma ne avvalora il significato grazie ad una pausa del ritmo scenico.

senta allo spettatore sotto forma di mappa. E' un luogo dove il concetto di soglia è centrale e significativo: è una zona oltre ad essere una linea disegnata, non può essere solo abitata o percorsa, chi avverte la soglia al tempo stesso la dilata e l'approfondisce. E' qualche cosa di attraversabile, un passaggio percettibile o immateriale, una successione spaziale, un luogo dove due entità nello spazio si affermano, si attendono, si rispecchiano, si proteggono per rinforzare le diversità. La soglia è il luogo che si trova tra le cose, quello che permette di essere in contatto e allo stesso tempo separa, o probabilmente dividendo unisce persone, cose, culture, identità, spazi tra loro differenti.⁸ Riflettere sulla soglia perciò vuol dire avere una visione ampliata, in grado di racchiudere aspetti diversi della realtà come



Senso, Visconti L., 1964 il primo lungo travelling della macchina da presa che apre il film rovescia il punto di vista e la prospettiva. *Una liminare architettura dello sguardo*

parte di una complessità. La prima soglia della storia è fortemente legata alla terra, al terreno, al primo luogo abitabile ed ha assunto un valore simile a quello di limite, confine, che già porta con sé il significato di soglia: la linea.⁹ La vita è una linea, il pensiero è una linea. Tutto volendo è una linea, perché dalla linea scaturisce un'estensione e dalla estensione scaturisce un corpo. E questo è un gioco infinito e semplice.¹⁰

Demarcare, limitare, tracciare un confine significa quindi ottenere qualcosa: uno spazio proprio, un'autonomia visibile anche dall'esterno, il riconoscimento di una diversità. E' un segno il cui carattere sostanziale è quello di avvertire il luogo di una differenza (re-



—Antonioni M., *Professione: reporter (The Passenger)* - attraversare la soglia con la macchina da presa



ale o presunta che sia); una traccia trasferita sul terreno che per la prima volta toglie lo spazio dal nulla, o dall'infinito e gli conferisce una dimensione unendolo al rapporto tra cielo e terra. Una linea nel suo senso primordiale che, rendendo allo stesso tempo lo spazio vivibile e unico, concede a colui che la delinea di deciderne un diritto. In definitiva è una delle prime forme di appropriazione o insediamento nello spazio.

“To resto un minuto ancora. Mi sembra di non aver mai visto prima d’ora i muri e i soffitti di questa casa”. È l’immagine che Luchino Visconti rende in un articolo del 1943 per comunicare la sua idea di cinema.¹¹ Un frammento parafrasato visivamente in manifesto poetico nella famosa scena iniziale di *Senso* (1954). Dando seguito ad un’intuizione avuta in un palco di prosenio alla Scala, Visconti capovolgerà -attraverso un lungo travelling della cinepresa - il contenuto del film, convertendolo di fatto in un melodramma, inquadrato dall’arco scenico: il sottile limite che permette il rovesciamento della prospettiva. Se mai fosse immaginabile considerare Visconti come un progettista di spazi probabilmente occorrerebbe riferirsi a questa liminare architettura dello sguardo. È qui che il fotogramma può diventare finestra o specchio.

Il regista costruisce la scena esplorando spazi vissuti come propri, altalenando di continuo fra soggettività e oggettività; fra dentro di sé e fuori di sé; fra emozione e fredda astrazione: “È qualcosa che tutti i registi hanno in comune, credo, quest’abitudine di tenere un occhio aperto al dentro e uno al di fuori di loro. A un certo punto le due visioni si avvicinano e come due immagini che si mettono a fuoco si sovrappongono. È da questo accordo tra occhio e cervello, tra occhio e istinto, tra occhio e coscienza che viene la spinta a far parlare, a far vedere”.¹²

NOTE

1. P. Boudier, *Esquisse d'une thèorie de la pratique*, Droz, Genève, 1970
2. G. Simmel, *Brücke und Tür*, 1909, in M. Cacciari, L. Pelucchi (a cura di), *Saggi di estetica*, Padova, 1970.
3. “Avvi d'intorno - cento vie, cento porte; e cento voci - n'escono insieme allor che la Sibilla - le sue risposte intuona. Era a la soglia - il padre Enea, quando: Ora è il tempo (disse la Vergine): di', di'; chiedi tue sorti: Ecco lo dio che è già comparso e spira. - Ciò dicendo, de l'antro in su la bocca - in più volti cangiossi e in più colori; scompigliossi le chiome; aprissi il petto; le battè il fianco, e il cor di rabbia l'arse.” (*Eneide*, VI Libro, tr. di Annibal Caro, Pompeati, Torino, 1954)
4. S. Crotti, *Figure architettoniche: soglia*, Ed. Unicopli, Milano, prima edizione giugno 2000, pag.7
5. S. Crotti, *op. cit.* p. 17 “L'architettura della soglia traduce il concetto di limite inteso come demarcazione tra lo spazio incluso e lo spazio escluso, tra luoghi abitati e lande inabitate.”
6. S. Crotti, *op. cit.* p. 7-10 «il terreno circonda solamente ad una minima parte del complesso significato di 'soglia'. Essa è dinamica, instabile, è tramite concettuale dell'ingresso e dell'uscita, sipario tra il giorno e la notte, nesso intercorrente tra il cognito e l'incognito».
7. F. Zanni, *Abitare la piega. Piegare, incidere, stratificare*, Ed. Maggioli, Milano, 2010
8. M. Galbiati, *La soglia*, Tranchida, Torino, 1989, pag. 9 ss.
9. P. Zanini, *Significati del confine. I limiti naturali, storici, mentali*, Mondadori, Milano, 1997, pag. 6, cit. “...descrivono il confine come un segno, una traccia lasciata nel terreno; il confine è il solco che il vomere, trascinato dall'aratro, traccia nell'terra. Questa traccia, chiusa su se stessa o ripetuta in sensi diversi, delimita per la prima volta uno spazio, lo toglie dal nulla, dall'infinito, gli attribuisce una dimensione.”
10. cfr. M. Brusatin, *Storia della linea*, Einaudi, Torino, 1997, pag. 5
11. “Potrei fare un film davanti a un muro, se sapessi ritrovare i dati della vera umanità degli uomini posti davanti al nudo elemento scenografico: ritrovarli e raccontarli.” Luchino Visconti, *Cinema antropomorfo*, in *Cinema*, n.173-174, Settembre-Ottobre 1943, pag. 20.
12. M. Antonioni, Prefazione, in *Sei film*, Einaudi, Torino, 1964, p. IX

TITOLO ORIGINALE: The Truman Show
 ANNO: 1998, USA
 DURATA: 103 min.
 COLORE: Colore
 REGIA: Peter Weir
 SOGGETTO: Peter Weir
 SCENEGGIATURA: Andrew Niccol
 FOTOGRAFIA: Peter Biziou
 MONTAGGIO: William M. Anderson, Lee Smith
 MUSICHE: Philip Glass, Burkhard von Dallwitz
 SCENOGRAFIA: Dennis Gassner
 GENERE: drammatico, commedia
 INTERPRETI: J.Carrey, L.Linney, N.Emmerich, E.Harris, N.McElhone, H.Taylor, B.Delate, P.Giamatti

3.3.1 *The truman show* (USA - 1998) Peter Weir

Sinossi: Truman Burbank è un trentenne dalla vita apparentemente ordinaria a Seahaven, un piccolo paese su un'isola. È in realtà l'inconsapevole protagonista di uno spettacolo televisivo dedicato alla sua vita, il "Truman Show", ripreso in diretta fin da quando fu portato sul set appena nato da una gravidanza non voluta, e da quel momento in poi trasmesso minuto per minuto. Seahaven è un immane studio televisivo costruito e progettato per documentare la sua intera esistenza; l'unica persona reale è lui mentre tutti gli altri sono comparse e attori, compresi i genitori, il migliore amico, la moglie. Tutta la sua vita, i suoi rapporti sociali, il suo modo di confrontarsi con gli altri, il passaggio dal giorno alla notte ed i fenomeni atmosferici sono controllati e programmati dalla produzione e dal suo "creatore": il regista Christof. Sebbene viva una vita tranquilla, in Truman vive un alone di tristezza e oppressione che lo porta a cercare di poter realizzare il suo desiderio di andare oltre quel paese così perfetto che è Seahaven, per conoscere il mondo al di fuori del suo habitat. Questa sua voglia di oltrepassare la soglia del paese, inconciliabile ovviamente con il programma televisivo, provocherà continue problematiche agli sceneggiatori del programma, obbligati ad escogitare di volta in volta nuove soluzioni per distoglierlo dal suo progetto di allontanarsi. Alcuni intoppi tecnici, uniti agli errori di alcune comparse alle prese con un Truman sempre più ingestibile, il tormentoso ricordo di Lauren, il suo primo amore, combinati al suo desiderio di esperire il mondo, faranno in modo che i sospetti del protagonista si rivelino poi certezze assolute. Così, superando la paura dell'acqua, che gli era stata indottrinata ad arte e fatta coincidere con la perdita del finto padre, Truman si sottrae alla routine delle telecamere e trova la via d'uscita dalla cupola del mondo fittizio in cui si svolgeva lo show, congedandosi dal set come ogni attore-protagonista degno di quel ruolo saprebbe fare, potendo così vivere una vita reale nel mondo reale..



_Truman ripreso da una infinite telecamere nascoste che rappresentano delle vere e proprie “soglie”. Sono il collegamento del mondo di Seahaven con la realtà esterna che osserva lo show in diretta.

_In primo piano la mano di Truman che per la prima volta sfiora i confini di Seahaven, i limiti che lo allontanano dalla realtà.

Il film riflette sull'estremizzazione della privazione della propria vita intima a favore di una dimensione privata sempre più pubblica. Una tematica complessa che viene affrontata attraverso la storia di Truman e la sua voglia di fuggire dalle oppressioni per andare verso la conoscenza, una storia che viene vista contemporaneamente attraverso l'occhio del regista Christof. Lo spettatore del film si trova così a cavallo tra le due storie, sulla *soglia del film nel film*, al punto da identificarsi di tanto in tanto con gli spettatori del mondo reale, spesso inquadrati durante le loro attività quotidiane mentre seguono lo show in diretta. Altre volte, invece, si identifica nel suo vero ruolo di spettatore del film, che gli consente di vedere ciò che realmente succede all'interno del set cinematografico, scoprendo in anteprima, rispetto agli spettatori del mondo esterno, ogni tipo di avvenimento deciso dal regista dello show. Il concetto di soglia tra *dimensione pubblica e privata* viene qui esasperato in funzione di un concetto sviluppatosi a partire dagli anni 2000: il reality show, come fenomeno mediatico. La capacità del regista è stata di anticipare determinate tendenze, concependo con la fantasia una spettacolarizzazione televisiva, indirizzata a compiacere gli spettatori. La reale protagonista è la *telecamera*, unica vera *soglia tra la dimensione privata e quella pubblica*, capace di introdursi nella vita di tutti, sia gli ignari protagonisti che gli spettatori dello show. Con questo film Weir lancia la sua accusa spietata e amara alla crescente invasività dei media nelle nostre vite ed al progressivo decadimento della coscienza critica degli spettatori, carenti ormai di qualsiasi morale e opinione, ridotti a grandi imbuto dentro cui far fluire indistintamente una marea di immagini. In uno scenario così avvilente, Truman emerge per la sua voglia di riscatto umano. Nessun punto di riferimento, nessuna certezza, nessuna realtà per Truman che decide così, privato di ogni intimità, di oltrepassare quel sottile e immateriale confine che divide la finzione televisiva dalla realtà umana. Oltrepassare l'uscita significa, per Tru-



_ frame 01:30:34–01:30:41 _scena finale_ *sulla soglia* a metà tra il suo mondo e l'esterno ignoto Truman cambia rispetto all'inquadratura precedente, passa da una posizione sottomessa, quasi rassegnata, ad una posizione attiva e fiera. Truman, sta per uscire dal set che lo ha ospitato per 30 lunghi anni, e prima di abbandonare la scena regala per l'ultima volta al suo pubblico un inchino ed una delle sue più celebri frasi, come farebbe ogni attore sul finale della propria opera.

man, fare una scelta, rinunciare alle poche finte certezze che gli sono state inculcate, per compiere un salto nel buio alla scoperta del vero mondo reale, anch'esso purtroppo non privo di finzioni ed inganni. L'ultima sequenza del film è quella decisiva: Truman è sicuro dei suoi sospetti e con coraggio si imbatte verso la *fine* del set oltrepassando la soglia dell'altro mondo. La soglia rappresenta per Truman l'unica via di fuga dalla prigione che Christof ha progettato per lui; ma al contempo quel mondo immaginario è per lo stesso Christof, e per gli spettatori, l'unica via per sottrarsi alle preoccupazioni della vita quotidiana, concentrandosi su quella di qualcun altro. Seahaven è una gabbia dalla quale egli non riesce ad uscire pur volendo a tutti i costi. Spetterà solo a lui, alla fine, la scelta di abbandonare o meno il cosiddetto "porto sicuro" in cui ha sempre vissuto, per esplorare il mondo vero, a lui sconosciuto. I ricorrenti stacchi di immagine che qualificano la sequenza alternano il volto di Truman, in preda alla disperazione, al volto di Christof facendoci vedere bintimo rapporto che li tiene uniti quasi come se fossero realmente creatore e creatura. Il regista vedendo il suo sogno in frantumi decide infatti di parlare per la prima volta a Truman, ricopre così due ruoli contraddittori: creatore benevolo, quasi divino ma anche cinico regista, che si tormenta solo per il trionfo del suo show, sottovalutando la condizione umana del suo protagonista. Cerca di influenzare Truman andando ad agire sulla sua instabilità emotiva, dovuta alla presa di coscienza di essere solo al mondo, senza reali legami affettivi; ma nel momento in cui sembra essere sul punto di convincerlo, si tradisce esclamando: *"Accidenti Truman! Cristo vuoi parlare? Sei in televisione! Sei in diretta mondiale!"*. È qui che Truman capisce la vera natura di Christof, decide così di varcare la porta di uscita dell'enorme set di cui era prigioniero, concedendosi per l'ultima volta al suo enorme pubblico: *"Nel caso non vi rivedessi: buon pomeriggio, buona sera e buona notte..."*



_scena finale_frame 1.28.05_1.28.18_ Voglio parlare con lui! Campo totale che mostra l'interno dello studio registico di Christof. La camera è fissa. Vediamo Christof e gli altri operatori tecnici muoversi nello spazio. Christof è inizialmente da solo sulla scena, al centro dell'inquadratura. Primo piano di Truman. Sopra le scale trova la porta con la scritta exit. Truman è inquadrato di spalle, mentre ha finito di salire le scale e si ruota verso la porta. La luce che illumina la scena è quella del finto sole che sembra illuminare per l'ultima volta. La mdp avanza mostrando un piano molto ravvicinato del monitor e infine stacca sul primo piano di Christof: viene mostrata la forte tensione impressa sul suo viso nel dover parlare per la prima volta con Truman.



_"Non c'era niente di vero... Tu eri vero. Per questo era così bello guardarti..."



_"Là fuori non troverai più verità di quanta non ne esista nel mondo che ho creato per te..."



PARTE PRIMA

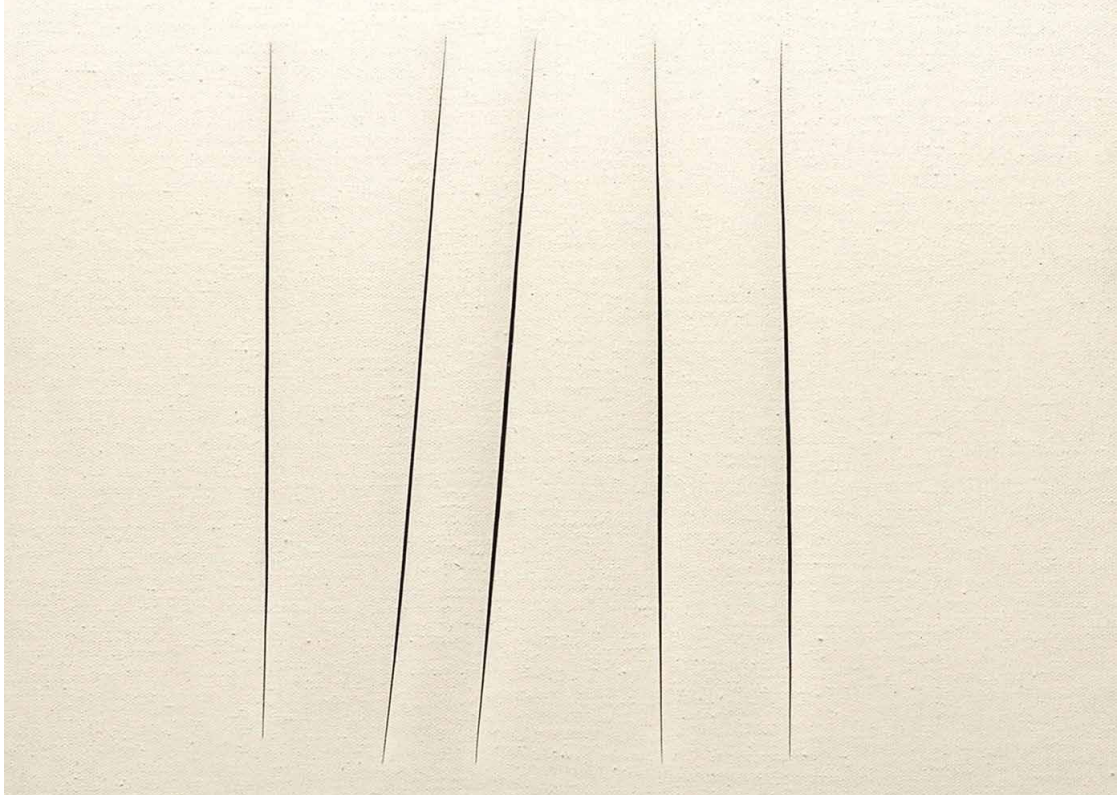
III_ Il mito di Giano

3.4_ CONCETTI SPAZIALI: La porta

«Ci si protegge, ci si barrica, le porte bloccano e separano.

La porta rompe lo spazio, lo scinde, vieta l'osmosi, impone la compartimentazione, da un lato, ci sono io e casa mia, il privato, il domestico (lo spazio sovraccarico delle mie proprietà, il mio letto, la mia moquette, il mio tavolo, la mia macchina da scrivere, i miei libri, i miei numeri spaiati di "La Nouvelle Revue Française") dall'altro, ci sono gli altri, il mondo, il pubblico, il politico. Non si può andare dall'uno all'altro lasciandosi scivolare, non si passa dall'uno all'altro, né in un senso, né nell'altro: ci vuole una parola d'ordine, bisogna oltrepassare la soglia, bisogna farsi riconoscere, bisogna comunicare, come il prigioniero comunica con il mondo esterno.»¹

Il patrimonio tradizionale e metodologico delle tradizioni Orientali e Occidentali conferisce alla porta una simbologia densa di significato. Nelle differenti culture l'azione che viene messa in atto nel *varcare la soglia* contiene in se il concetto del *riunirsi* ad un mondo nuovo dove la porta riproduce la separazione o la comunicazione tra questi due luoghi, non esclusivamente come individuazione dello spazio fisico che demarca l'esterno dall'interno o al contrario, ma anche come passaggio tra due ambiti: il profano e il sacro, il noto e l'ignoto. La porta di casa definisce il limite tra il mondo estraneo e quello domestico, così allo stesso modo la porta di un tempio identifica il passaggio tra il mondo profano e quello sacro. Riesce ad essere di volta in volta il simbolo di un'unione oppure di una separazione dove i due luoghi rappresentano l'ambito terreno, estraneo e ostile del caos indistinto e al contempo lo spazio che rassicura, di ciò che si possiede e ci si protegge. La soglia, indicata spesso allegoricamente con una pietra piantata nel suolo, oppure con il semplice gesto di anteporre all'ingresso un gradino, con un palo o con un portico, diviene il punto d'incontro dei due



—*Ambiente spaziale con tagli*, Lucio Fontana(1960)

ambiti. Anche la porta di ingresso delle città svolge una funzione simile, con il compito di difendere e di separare la comunità dallo spazio *caotico*, dalla landa che si dilata oltre di essa. Le testimonianze materiali che confermano la soglia come sede di presenze divine sono svariate, il diffondersi dei rituali connessi al simbolismo della porta come luogo di passaggio ha stabilito, infatti, per il rapporto che sussiste tra soglia e divinità, la sacralizzazione dell'ingresso. Il repertorio iconografico dei *guardiani della soglia* è molto diverso e si riferisce a differenti tipologie sia per quanto riguarda le porte stesse, sia per ciò che riguarda gli spazi di cui tali porte regolavano l'accesso.

Nel mondo Romano il guardiano delle porte celesti e protettore di tutti gli inizi è Giano; il dio bifronte o quadrifronte, in qualità di *Janitor* (guardiano della soglia) conduce ai due inizi composti da un'entrata e un'uscita, un'apertura e una chiusura. A Roma il suo tempio era raffigurato con un arco dai quattro fronti. L'apparente mostruosità, l'essere *bifrons* di questa divinità, con il doppio compito di difesa o di intimidazione, allontanava o annientava le influenze malefiche e pericolose, svolgendo così bincarico di *manifestare* la sacralità della porta e di difenderla dai pericoli esterni. Nel Medioevo la porta sacra raffigura l'accesso alla vita eterna, la porta che conduce alla liberazione che, sigillata per colpa di Adamo ed Eva, si apre nuovamente con il sacrificio di Cristo. La riproduzione della porta del Regno dei Cieli diviene parte fondamentale delle Cattedrali Romaniche e Barocche, ed il portale, attraverso le immagini dei battenti o della cornice architettonica, ne esplicita significati e valori. La porta conquista il significato di *espressione* diventando una sorta di *porta-volto* capace di comunicare pienamente la sostanza dell'edificio di cui fa parte. Il passaggio, la porta, è considerato anche elemento di identificazione della vita, intesa come un perenne varcare soglie, attraverso il passaggio da una fase all'altra.



—Porta Alchemica, 1655-1680, Villa Palombara, Roma

Come Giano per i Romani anche nel mondo greco un dio dalle molte facce presiede le porte, *Hermes* (in greco antico Ἑρμῆς), dio dei mutamenti di stato, colui per il quale non esistono lucchetti, recinzioni, né limiti. A protezione della porta delle case veniva collocata la sua immagine perché custodisse il luogo privato, così come spesso ritroviamo bimmagine di Hermes albigresso delle città o a protezione delle tombe intese come vere e proprie porte che aprono l'ingresso al mondo degli inferi.²

L'antico portale di pietra rinvenuto nei pressi di quella che un tempo era la Villa del marchese Massimiliano Palombara (1614-1680) a Roma, città ricca di luoghi ipogei e segreti nascosti nei sotterranei di palazzi e luoghi liturgici, fornisce alcune particolari suggestioni riguardo. I simboli scolpiti sulla Porta Alchemica possono essere individuati tra le illustrazioni dei libri di alchimia e filosofia esoterica che circolavano verso la seconda metà del Seicento, presumibilmente in possesso del marchese Palombara.³

Questo portale segna il confine tra due mondi⁴: quello reale, terrestre e quello alchemico, dei fenomeni sovransensibili; impossibile da aprirsi per chi non ne possiede le *chiavi*, schiude invece i suoi battenti verso il *risveglio totale dell'Essere* a coloro che ne conoscono il mistero pur non potendo rivelarne i segreti.

Nelle analisi delle sequenze filmiche a seguire verrà approfondito il concetto di porta inteso appunto come soglia, come spazio liminare che muove l'essere umano a voler esplorare lo spazio dal quale essa separa o attraverso il quale congiunge. Le porte di seguito analizzate sono soglie che consentono l'accesso ad una dimensione diversa da quella reale, una dimensione che comporta sorpresa e meraviglia agli occhi di chi vi passa attraverso.



_particolare della *Porta Alchemica*, 1655-1680, *Villa Palombara*, Roma

Viene subito alla mente il celebre cartone animato della Walt Disney, *Alice nel Paese delle Meraviglie*, che *apre la porta* che conduce alla scoperta delle realtà che da quel momento in poi si susseguono, sono mondi inventati, spesso reali solo in una dimensione parallela e poche volte reali, ma percepiti sempre dallo sguardo di *chi sa vedere* e capire determinate sfumature. Alice, Mary ed Ofelia⁵ rappresentano il saper vedere ingenuo dei bambini che riescono a riconoscere e percepire realtà differenti da quelle del mondo degli adulti, ne colgono gli aspetti più sottili e fantastici. Mary si aggira tra le stanze segrete di un enorme castello alla scoperta di porte nascoste e misteriose, ed è attirata dalla porta che separa il *Giardino Segreto* dal resto del castello, una porta sempre chiusa, che ostacola l'ingresso a chiunque, celando il fascino del suo contenuto. Proprio per questo il giardino dovrà rimanere nascosto, principalmente alla vista degli adulti, e questo suo essere segreto lo rende un luogo ancora più unico e speciale.

A disconnettere la natura esterna dal labirinto costruito con vecchie pietre, troviamo nel *Labirinto del Fauno* un enorme portale che dona dignità e importanza al luogo, rappresenta un inchino e un invito per Ofelia che, incuriosita dal mistero, viene attratta da quelle porte, dai passaggi schiusi nelle mura o nel terreno, che marciano qui il transito tra due mondi: il noto e reale in contrapposizione allo sconosciuto e inventato. Le porte sono piene di segreti, esse custodiscono, occultano e difendono lo spazio dal trascorrere del tempo, dagli estranei, ed allo stesso tempo si aprono rivelando ciò che era nascosto, ignoto, segreto. Le porte quindi sono un transito tra due mondi, due condizioni, tra collettivo e personale, tra sacro e profano; non possono essere distaccate dal loro ambito, in quanto esso definisce le loro dimensioni e sistemi di apertura. La porta allora *parla* a chi sta all'esterno, nello spazio dell'attesa, se chiusa, perché difende qualcuno o qualcosa che si trova al di là, ma raggiunge



Porta dei Leoni, entrata monumentale della rocca di Micene in Argolide. 1300 a.C. circa. L'assenza di passaggi intermedi esprime, come nelle mura, un'energia contenuta ma inesorabile.

la sua maggiore qualità quando è aperta, quando esibisce la sua struttura. Ne sono un modello le porte aperte sulla città del film *I Guardiani del Destino*, nel quale ci viene proposta una vista inattesa del dove guidano le porte delle abitazioni delle nostre città. Ed è proprio quando vengono lasciate aperte che lo sguardo delle persone viene imprigionato dalla moltitudine di mondi probabili che si nascondono dietro ad esse.

«Che cos'è una porta? Una superficie piana che comporta dei cardini, una serratura, che definisce una frattura terribilmente dura. Quando superate tale porta, non siete forse divisi? Spaccati in due! Forse non lo notate neanche più. Pensate soltanto a questo: un rettangolo. Che orribile povertà. È forse questa la realtà di una porta?»⁶

L'accesso va conquistato, attraversare una porta significa percepire delle sensazioni durante il passaggio, e il lavoro di analisi filmica è stato condotto al fine di comprenderne l'importanza e i molteplici punti di vista. Grazie infatti allo strumento cinematografico, è possibile studiare e analizzare gli aspetti del passaggio non solo esclusivamente dal punto di vista architettonico e spaziale, ma soprattutto da quello esperienziale, implicando a livello sensoriale lo spettatore che si predispone a oltrepassarlo. Il cinema, infatti, ci permette di attraversare aperture non solo concrete e tangibili, ma anche quelle più impercettibili ed impalpabili, capaci di portarci al di là delbordinario rapporto di legame e separazione che esiste tra spazi interni ed esterni, alla scoperta di nuove realtà incomprensibili e oscure.

Secondo questo punto di vista, il cinema, dilata la conoscenza dello spazio interessando sia gli aspetti concreti che quelli emozionali, rendendoci partecipi dello spazio della soglia, che nell'atto del passaggio, conduce il *viaggiatore* ad una sorta di *rivelazione* nei confronti dell'esplorazione spaziale. Attraverso lo studio dell'arte cinematografica capiamo l'importanza



_sequenza tratta da *Il postino*, Michael Radford (Italia- 1994)

_la porta d'ingresso alla casa di Neruda diviene il fulcro del racconto, è qui che si svolgono le scene più importanti, quando gli attori vivono questo luogo liminare facendolo proprio. C'è uno spessore non solo fisico, ma soprattutto ideale nel quale vengono riposti i sogni e le speranze del postino che ogni giorno si sofferma in quello spazio e se ne appropria condividendolo con il suo amico.

della soglia, intesa sia come *luogo di transizione* e di passaggio tra la dimensione pubblica e privata, tra un interno ed un esterno, sia come *ingresso in un'altra dimensione*, tra concretezza ed fantasia, tra logica e inconscio, dandoci impulsi validi per la riscoperta del concetto di soglia. Il cinema celebra il valore della dimensione spaziale e dei suoi confini, sia fisici che immateriali, accompagnando lo spettatore verso la percezione del mondo che gli sta intorno. Lo spazio, vero protagonista delle differenti realtà ed atmosfere ricreate, ci consente di analizzare sulle modalità di accesso a questi luoghi, nei quali la *soglia* è sempre accompagnata ad un effetto di *sospensione* iniziale. Oltrepassando porte, e percorrendo labirintici spazi fino a superare le introspettive soglie della mente e dell'inconscio, capiremo come lo spazio cinematografico viene progettato, mostrato e reinterpretato.



_immagine tratta da *Il postino*, Michael Radford (Italia- 1994) - la porta diventa un luogo da abitare

NOTE

1. G. Perec, *Specie di Spazi*, Bollati Boringhieri, Torino, 1989
2. Cfr. J. P. Vernant, Hestia-Hermes. *Sull'espressione religiosa dello spazio e del movimento presso i Greci*, in *Mito e pensiero presso i Greci*, Einaudi, Torino, 1978, pp. 147-200.

I suoi epiteti sono *puledòkos*, colui che ronza attorno a le porte, *pulaios* e *thuraios*, aggettivi entrambi derivanti da "porta". Insieme ad Hestia abita, come recita l'inno omerico ad Hestia, "[...] nelle belle dimore degli uomini che vivono sulla superficie della terra, con sentimenti di mutua amicizia". Mentre Hestia è il focolare circolare, il centro attorno al quale la casa si radica nella terra, Hermes è la transitabilità della soglia: "Non c'è niente, in lui, di fisso, di stabile, di permanente, di circoscritto, né di chiuso. Egli rappresenta, nello spazio e nel mondo umano, il movimento, il passaggio, il mutamento di stato, le transizioni, i contatti tra elementi estranei. Nella casa, protegge la soglia, respinge i ladri perché è lui stesso il Ladro [...], per il quale non esistono né serrature, né recinto, né confine".
3. Appassionato di alchimia e membro di una società segreta, fondata nel XIV-XV secolo e denominata i Rosacroce, il conte Palombara fece edificare la porta nella seconda metà del Seicento, assieme ad altre quattro andate ormai perdute. La porta, incastonata nel muro di cinta di un orto e denominata ermetica o magica dal popolo romano, fu incisa su ordine del marchese, il quale volle riportare alcuni simboli alchemici legati ad un'antica leggenda raffigurante la trasmutazione del vile piombo in oro.
4. Cfr. Raphael, *Orfismo e Tradizione iniziatica*, cap. *L'ascesi orfica*, Edizioni Asram Vidyâ, Roma, 1985. Tentare di analizzare e fornire spiegazioni certe riguardo le scritte presenti sulla porta è un'impresa ardua: si può tentare, fornendo diverse interpretazioni delle epigrafi e dei simboli chimici, ma sicuramente si dovrebbe iniziare a partire dai due guardiani giustapposti sulla soglia successivamente alla sua realizzazione, da qualcuno che sicuramente era dotata di conoscenze esoteriche. Le due sculture raffigurano due Bes, divinità egizie che fanno da guardia all'ingresso nel giardino magico: sono le nostre incompiutezze, le nostre paure che, come afferma Raphael, impediscono «di volgere veramente le spalle al proprio passato, al subconscio individuale e collettivo»
5. Alice è la protagonista di *Alice nel paese delle meraviglie*, Mary vive nel *Giardino Segreto*, ed Ofelia è il soggetto principale del *Labirinto del Fauno*
6. Van Eych, A. *Forum*, in B. Bogogni, *Internità della soglia*, Roma, 2006

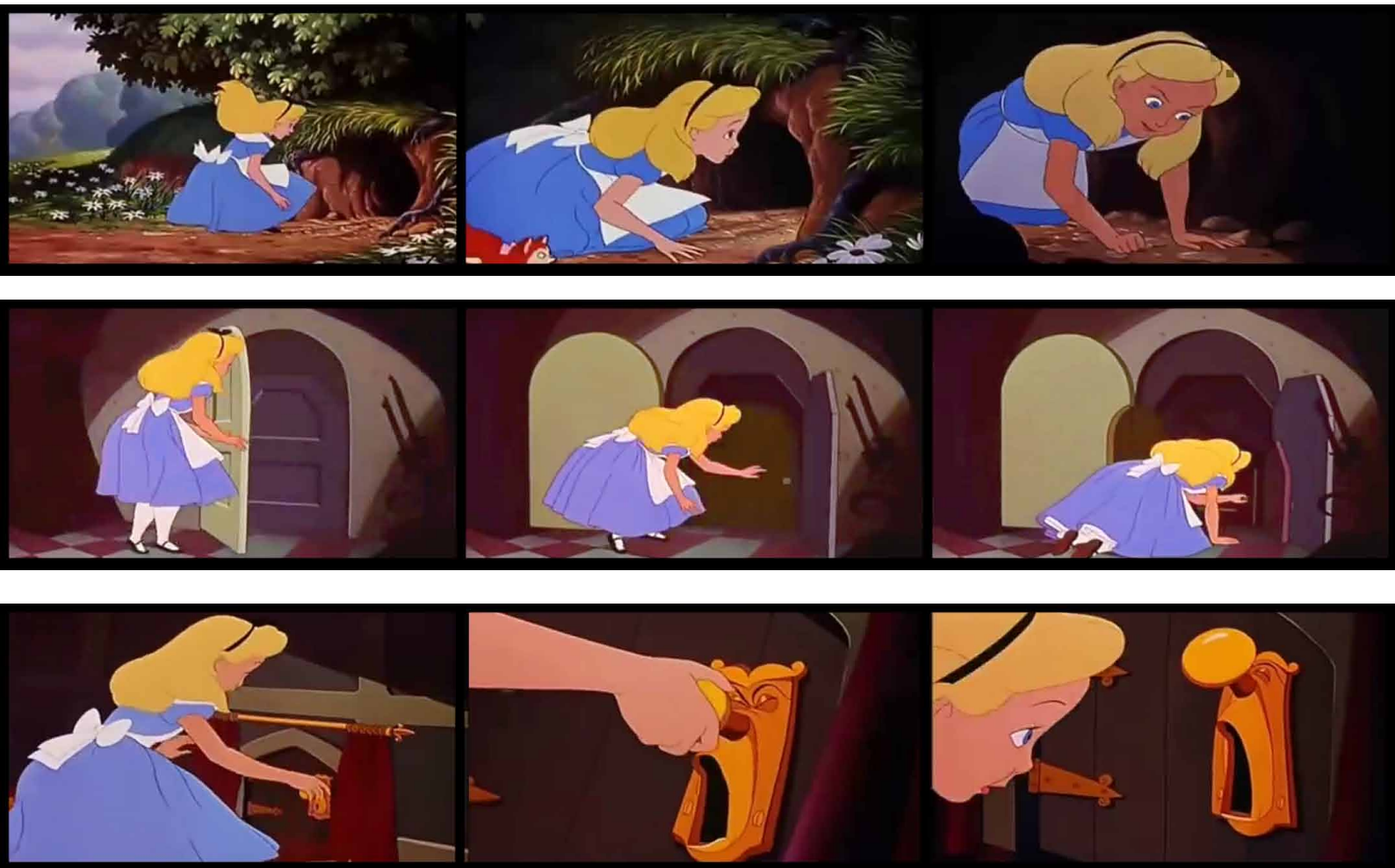


La porta che guarda l'Africa in ricordo di chi non è mai arrivato. Realizzata in una speciale ceramica, assorbe e riflette la luce, una specie di faro simbolico. Mimmo Palladino, 2008

TITOLO ORIGINALE: Alice in Wonderland
 ANNO: 1951, USA
 DURATA: 75 min.
 COLORE: Colore
 REGIA: C. Geronimi, W. Jackson, H. Luske
 SOGGETTO: L. Carroll
 SCENEGGIATURA: W. Hibler, T. Sears, B. Peet, E. Penner, J. Rinaldi, M. Banta, B. Cottrell, D. Kelsey, J. Grant, D. Huemer, D. Connell, T. Oreb, J. Walbridge
 MONTAGGIO: Lloyd L. Richardson
 MUSICHE: O. Wallace (autore partiture), M. David, G. de Paul, S. Fain, W. Hibler, B. Hilliard, A. Hoffman, J. Livingston, D. Raye (autori canzoni)
 GENERE: animazione, fantastico

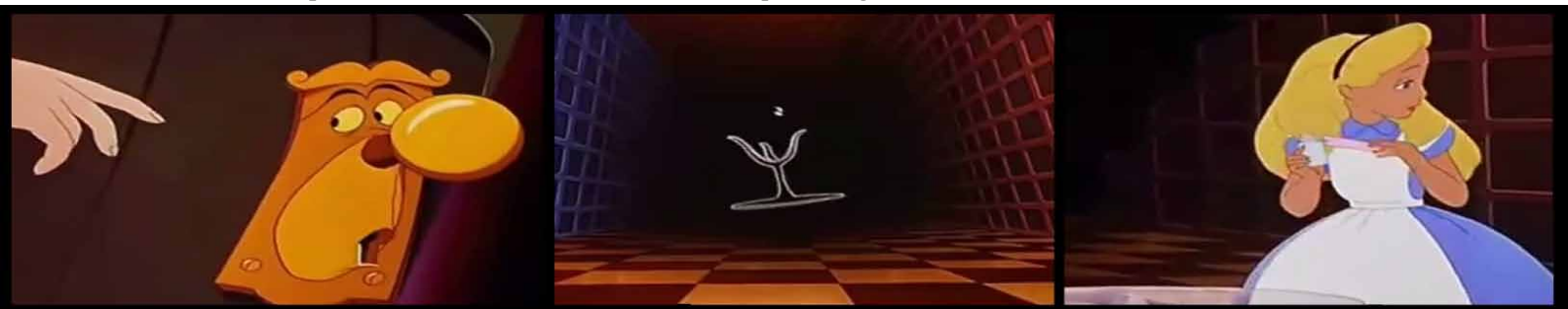
3.4.1 *Alice nel paese delle meraviglie* (USA - 1951) Walt Disney

Sinossi: La storia, ispirata alla narrazione di Lewis Carroll, e di cui Tim Burton ha girato il seguito (*Alice in Wonderland* nel 2010) racconta il sogno di Alice, assopitasi all'ombra di un albero durante una soporifera lezione di storia. Alice, insieme al suo gatto Oreste, dà inizio ad un viaggio alla ricerca del Bianconiglio, un bizzarro e distinto coniglio bianco che, equipaggiato di ombrello ed orologio, si affretta affannato per il giardino perché in strepitoso ritardo per non si sa bene cosa. Alice, incuriosita, decide di pedinarlo fino ad entrare all'interno della sua buia tana, in fondo alla quale un immenso vortice la farà cadere verso il centro della terra, accompagnandola verso il suo "Paese delle Meraviglie". In questo mondo frutto di fantasia, zeppo di folli personaggi e strampalati individui, Alice si troverà a fare fronte a una successione di prove e difficoltà da superare. Circostanze visionarie che la vedranno protagonista di ricorrenti cambi sproporzionati di dimensione, che le permetteranno di oltrepassare microscopiche porte o restare talvolta addirittura intrappolata all'interno della casa del Bianconiglio. Dopo aver incontrato lo Stregatto, il Brucaliffo, il Cappellaio Matto e il Leprotto Bisestile, i due fratelli gemelli Pincopanco e Pancopinco, Alice arriverà dall'isterica Regina di Cuori, sovrana del Paese delle Meraviglie, nota per la sua ossessione di tagliare la testa a qualunque persona faccia ostacolo ai suoi ordini. Alice, avendo fatto andare su tutte le furie la Regina, inizierà a scappare pedinata da tutti i personaggi imbattuti durante la sua avventura, alla ricerca dell'uscita. Trovata la porta che aveva contrassegnato il suo accesso a quel mondo magico, Alice scopre di essere in realtà imprigionata nel suo stesso sogno-incubo. Risvegliatasi all'ombra dell'albero con il piccolo Oreste in grembo, Alice farà tesoro degli insegnamenti tratti dall'illogica esperienza vissuta nel Paese delle Meraviglie, «un mondo come piace a me, dove tutto sarebbe assurdo: niente sarebbe com'è, perché tutto sarebbe come non è, e viceversa! Ciò che è, non sarebbe e ciò che non è, sareb-



_Alice ed Oreste sanno che non dovrebbero seguire il coniglio, ma la loro curiosità prende il sopravvento e decidono ugualmente di intrufolarsi nella sua tana, finendo per cadere nella voragine. Il mistero che si cela nell'accedere, in quella soglia che potrebbe portare a nuovi mondi, di cui conosciamo il di qua ma non possiamo sapere cosa troveremo al di là.

_Alice è troppo grande per attraversare la minuscola porticina, per poterlo fare dovrà diventare piccolissima. Un susseguirsi di porte, un moltiplicarsi di curiosità e meraviglia nel trovare una porta dietro l'altra in sequenza, fino ad incontrare il Signor Serratura. Un bizzarro personaggio che interpreta materialmente il filtro tra due luoghi. Vi si può guardare attraverso, Alice sa che c'è uno spazio dall'altro lato e vuole attraversare questa soglia a tutti i costi.





_Alice si imbatte in un altro personaggio allucinante, lo Stregatto le indicherà un sentiero e sotto i suoi piedi magicamente appariranno delle impronte a dettarle il cammino. Segni sul suolo, indicazioni sottili, linee guida che permetteranno ad Alice di addentrarsi nel profondo dei suoi magici sogni.

bel». La piccola Alice interpreta l'ingenuità dei bambini e la loro voglia di essere sempre alla ricerca di una via di fuga dal mondo reale, spesso troppo rigido e intrappolato in assurde regole, doveri e nel suo caso di soporifere lezioni di storia e di libri senza immagini a colori. Vorrebbe scoprire il mondo da un altro punto di vista, un angolazione diversa, fatta di paradossi, di nonsensi, di assurdità, dove il dritto è il rovescio, dove il grande e il piccolo si corrispondono e si invertono, un mondo in cui c'è libero spazio per la fantasia.

Qui la porta diventa metafora dell'accesso in un'altra dimensione, un'altra realtà. Alice dopo essere precipitata nella buia voragine della tana del Bianconiglio arriva dall'altra parte della terra, dove tutto è rovesciato, dove il sotto è il sopra e viceversa. Avendo varcato una stanza vuota ed smisurata in cui è presente solo una piccolissima porticina, nascosta da una tenda rossa. Afferrata la maniglia ecco che Alice sente esclamare «*Ooooh, non è niente, mi hai preso per il naso per farmi scattare eh...[...]* Siccome questa è una porta di servizio in che possiamo servir-ti?»; dopo un rapido attimo di incredulità ecco che la bimba chiede alla porticina di lasciarla passare per rincorrere il coniglio. Resasi conto di essere "impassabile" a causa delle sue grandi proporzioni rispetto alla grandezza della porta, Alice escogita un rimedio facendosi aiutare dal Signor Serratura. In un mondo dove "nulla è impossibile", compare incredibilmente un tavolo, una boccetta colma di un liquido capace di rimpicciolirla, dei biscotti con la scritta eat me per ingigantirla, ed una chiave capace di aprire quella porta. Alice non si pone molte domande e subito va oltre i limiti bevendo e mangiando ciò che le veniva proposto, senza pensare agli effetti che le potrebbero procurare. Sarà proprio questo spingersi oltre i limiti che le consentirà di oltrepassare l'ingresso della porta, raggiungendo infine il "Paese delle Meraviglie". Una volta entrata, sarà complicato scoprire un sentiero o una verso da seguire per tornare a casa perché, come le svelerà lo Stregatto, lei non ha una strada da seguire



perché «qui tutte le strade sono strade della Regina». Nella scena finale del film riavremo Alice in fuga, mentre da lontano tutti i personaggi conosciuti all'interno di quel mondo magico e fantasioso la inseguono per decapitarla. Qui Alice si scoprirà un'altra volta dinanzi alla piccola porta dell'inizio, che esclamerà «Oooob, sono ancora chiusa a chiave [...] Oooob ma tu sei fuori [...] guarda tu stessa»; Alice, guardandosi attraverso la serratura della porta, comprende che il Paese delle Meraviglie è stato solo il suo sogno. Aperti gli occhi, il sogno sfumerà, e sarà di nuovo nel giardino con in braccio Oreste.

Il viaggio di Alice è fortemente caratterizzato da uno spirito di ricerca, è un viaggio alla ricerca della propria identità. Il processo di consapevolezza e di ricerca passa attraverso una caduta all'indietro. Il Paese delle meraviglie è per Alice il luogo dove vede la contemporaneità delle proprie sedimentazioni e delle proprie variazioni. Da una situazione iniziale di indolenza e di noia, Alice scatta alla rincorsa del Bianconiglio mossa unicamente dalla curiosità. E la curiosità, la ricerca, saranno la stessa molla che la porterà ad aprire tutte le porte, a mangiare o a bere tutto ciò che trova, ad avventurarsi in dialoghi rischiosi.

TITOLO ORIGINALE: El laberinto del fauno
 ANNO: 2006, Messico, Spagna
 DURATA: 112 min.
 COLORE: Colore
 REGIA: G.del Toro
 SOGGETTO: G. del Toro
 SCENEGGIATURA: E. Caballero
 MONTAGGIO: B. Vilaplana
 MUSICHE: J. Navarrete
 GENERE: drammatico, fantastico, horror
 INTERPRETI: I. Baquero, A. Gil, M. Verdú, S. López, Á. Angulo, R. Casamajor, D. Jones
 FOTOGRAFIA: G. Navarro

3.4.2 *Il labirinto del fauno* (Messico, Spagna - 2006) G.del Toro

Sinossi: Il film è ambientato nella Spagna di Francisco Franco del 1944, quando a guerra vinta restano ormai pochi rivoluzionari da sconfiggere nei boschi. Protagonista della storia è la piccola Ofelia, che trasloca con la mamma incinta in una tenuta in campagna amministrata dal patrigno Vidal, crudele capitano dell'esercito impegnato a scovare ed eliminare gli ultimi sovvertitori. Per scampare alla faticosa realtà, agli orrori della guerra e all'aver rapporto con il capitano, Ofelia, grazie alla sua fervida immaginazione, ha la possibilità di vivere un mondo incantato e fantastico. Si avventura nel labirinto dove incontrerà soggetti magici come un fauno, una strana creatura che la porrà davanti a difficoltose prove da superare. Se riuscirà a portarle a termine il fauno le permetterà di entrare nel sottosuolo dove la accoglierà suo padre in un regno incantato. Nonostante le diverse complessità la piccola Ofelia riuscirà a superare le tre prove, dimostrando di non essere ancora del tutto umana nell'animo e potendo così far ritorno nel suo regno, accanto a sua madre - morta durante il parto - ed il suo vero padre. Il suo sacrificio non sarà però vano, infatti i ribelli anti-regime riusciranno ad opporsi all'autoritario e sanguinario Vidal, vendicando la morte dei loro compagni.

«Tanto tempo fa, nel regno sotterraneo, dove la bugia, il dolore, non hanno significato, viveva una principessa che sognava il mondo degli umani. Sognava il cielo azzurro, la brezza lieve e la lucentezza del sole. Un giorno, traendo in inganno i suoi guardiani, fuggì. Ma appena fuori, i raggi del sole la accecarono, cancellando così la sua memoria. La principessa dimenticò chi fosse e da dove provenisse. Il suo corpo patì il freddo, la malattia, il dolore, e dopo qualche anno morì. Nonostante tutto, il Re fu certo che l'anima della principessa avrebbe, un giorno, fatto ritorno, magari in un altro corpo, in un altro luogo, in un altro tempo. L'avrebbe aspettata, fino al suo ultimo respiro. Fino a che il mondo non avesse smesso di girare.» Partendo da un'immagine della scena finale, come riavvolgendo la pellicola, una voce narrante ci



_Ofelia vede per la prima volta l'imponente ingresso che conduce al labirinto del Fauno.

accompagna nel lungo viaggio a ritroso nel tempo, attraverso gli occhi della protagonista. Si tratta di un viaggio in cui sogno e realtà si amalgamano, si intessono fino a oltrepassare la soglia che li divide, contagiandosi. La voce ci narra la triste storia della principessa del regno Sotterraneo, scomparsa da ormai molto tempo, e della speranza del suo povero padre di poter finalmente ritrovare la sua anima. Ed è proprio nel corpo della piccola Ofelia che risiede tale anima, come le rivela il Fauno del labirinto, spingendola a fare questo viaggio nel quale la dimensione immaginaria e onirica invaderà nella quotidianità del mondo che ci circonda, dilatandone la percezione. Il film si compone, o meglio si suddivide in tre zone, che segnano la soglia tra le diverse dimensioni, ognuna delle quali è collegata ad una specifica percezione cromatica.

Vi sono le *zone reali*, connotate da colori freddi (marroni, blu, grigi, verdi - ne sono un esempio le uniformi dei militari ed i vestiti dei ribelli) e quelle *fantastiche*, caratterizzate da colori caldi e dorati (ad esempio nella sequenza finale, quando Ofelia, discesa nel suo regno, si farà vedere vestita di oro e rosso) ed infine *zone intermedie*, che fanno da ponte e che sono raffigurate da colori freddi che distinguono gli spazi interni o il labirinto esterno. Nel racconto accadono situazioni simili, che si ripetono ciclicamente più volte durante il corso del film, rappresentate mantenendo gli stessi colori, le stesse inquadrature, gli stessi punti di vista, gli stessi suoni. Ofelia è una moderna "Alice", ingorda di libri sulle fate ed altri soggetti magici, e proprio come Alice, anche lei si recherà nella sua tana del Bianconiglio. Accompagnata all'interno del labirinto da una mantide/fata, Ofelia inizierà la sua discesa nella sotterranea tana, sede del Fauno, riuscendo a superare le prove da lui richieste, dimostrando di essere l'incarnazione della principessa del regno Sotterraneo.



—“vedere attraverso i giusti occhi”

La voce narrante inizia a raccontare la storia, e la macchina da presa passando attraverso gli occhi di Ofelia inizia a mostrarci le immagini della storia.

I *viaggi* di Ofelia tra realtà ed fantasia non sono altro che uno ritratto della sua vita, in cui vivono personaggi buoni, malvagi o misteriosi, proprio come nel mondo incantato del Fauno. Il capitano Vidal, ad esempio, appare più maligno di qualsiasi terribile creatura facente parte del mondo delle fiabe: la ferocia e il distacco con cui si libera dei suoi nemici non è nemmeno raffrontabile alla crudeltà e pericolosità dell'essere pallido divoratore di bambini. Così come lo stesso Fauno, al quale Ofelia obbedisce ma di cui al contempo diffida scoprendosi alla fine tutt'altro che un essere orribile e crudele.

Queste visioni a cavallo tra due mondi, inevitabilmente destinati ad imbattersi, rendono l'aspetto percettivo così importante tanto che è necessario *possedere occhi che vedono e sanno vedere* per poter riconoscere, identificare ed esplorare la soglia esistente tra i due registri narrativi. L'affascinante corrispondenza tra la luce del bosco ed buio sotterraneo o degli spazi interni, ad esempio, ci aiuta a comprendere e alle volte a confondere i forti segnali visivi che individuano le differenti zone. C'è una grande valore attribuito agli occhi ed alla vista nel film, tanto che dopo una breve inquadratura iniziale sul corpo svenuto di Ofelia, la macchina da presa oltrepassa gli occhi della piccola, per esplorare ed iniziare la narrazione.

All'inizio del film Ofelia appare quasi spontaneamente trascinata fino ad un misterioso monumento in pietra rappresentante il fauno con un occhio mancante. La ragazza, trovato per terra l'occhio mancante, lo inserisce al suo posto e come per magia, dalla bocca della statua, ecco comparire all'improvviso un insetto magico. Il magico viaggio di Ofelia può ora iniziare, ma servono *occhi per vedere* il mondo invisibile che sta per affrontare, occhi che non tutti possiedono. I suoi occhi le permettono di vedere le cose visibili ed invisibili, il reale e l'irreale, in netto contrasto con gli adulti, che non sono più in grado di credere in ciò



L'ingresso nel labirinto

Arrivata al mulino, dopo aver salutato il capitano, Ofelia viene attirata da una locusta verso un inquietante e magico portale d'ingresso. È l'ingresso del labirinto del Fauno, che per la piccola bambina rappresenterà la soglia verso un mondo nuovo.

Il tassello mancante

Ofelia trova la pietra mancante e la inserisce nella statua in pietra che trova nel bosco. Senza saperlo, con questo gesto, ha aperto le porte del mondo magico, in cui fate, fauni e terribili prove da superare la aspettano.

soglie metaforiche

Carmen sta portando avanti una difficile gravidanza, per cercare di tranquillizzare sia la figlia che la creatura che porta in grembo, chiede alla piccola Ofelia di raccontare una delle sue favole magiche al fratellino, così sentendo la fiaba potrà calmarsi. Vediamo come nel film non siano presenti solo soglie fisiche ma anche soglie metaforiche, come in questo caso, rappresentate dalla pancia, che separa la creatura dal mondo esterno.

che non può essere percepito. Rimettendo l'occhio al suo posto, Ofelia ristabilisce l'equilibrio necessario che darà inizio al suo processo di trasformazione quasi alchemico, che dal labirinto la condurrà nel regno sotterraneo. L'insetto/fata guiderà Ofelia nel labirinto nel quale un essere magico, il Fauno, si mostrerà dall'oscurità. Interessante è il dialogo tra i due:

«Io mi chiamo Ofelia, chi sei tu?» «Io.. Oh io ho avuto tanti nomi, nomi così vecchi che solo il vento e gli alberi lo ricordano. Sono la montagna, il bosco e la terra; sono un Fauno e sono qui per servirvi vostra altezza. Voi siete la principessa Moara, figlia del re del Mondo Sotterraneo.. Non siete figlia dell'uomo, la luna vi generò. Sulla spalla sinistra avete un segno che lo dimostra. Il vostro vero padre ha fatto aprire varchi in tutto il mondo affinché poteste far ritorno. Questo è l'ultimo rimasto, ma dobbiamo assicurarci che la vostra essenza non sia andata perduta, che non siate diventata una mortale. Dovrete superare tre prove al cospetto della luna piena; questo è il libro dei crocevia, quando sarete sola apritelo e vi preannuncerà il futuro e vi indicherà la.. strada.» Il fauno diventa una sorta di guida spirituale per Ofelia, aiutandola attraverso il labirinto figurativo e reale che deve oltrepassare, dandole gli strumenti per portare a termine le sue tre prove. Le tre prove risultano una sorta di *rito di iniziazione*, in cui la volontà, il sacrificio e la rinascita sono indispensabili per il compimento



_Nella tana del bianconiglio

Ofelia, guidata da una fata, senza troppi indugi, scenderà nel sottosuolo, attraverso una grande voragine circolare per incontrare il Fauno che le spiegherà a cosa serve il portale al centro del labirinto.

di questo passaggio. L'anima della principessa verrà difatti resa libera dal corpo di Ofelia, ed abbandonando l'assurdità del mondo materiale, farà ritorno nel suo leggendario regno Sotterraneo. In molte antiche civiltà, il labirinto è sempre stato un luogo in cui si svolgevano pratiche iniziatiche, simbolo dei coinvolgimenti e delle illusioni del mondo sotterraneo attraverso il quale si aggira l'anima dell'uomo nella sua ricerca della verità. Prima di poter varcare l'ingresso del suo regno, la piccola Ofelia deve portare a termine tre prove, ciascuna delle quali è una soglia da attraversare per poter giungere alla successiva. L'albero, infestato dal rospo, è un chiaro invito al passaggio, così come il libro donatole dal Fauno le indicherà la strada da seguire, o il gesso le permetterà di disegnare porte che le consentiranno di passare da una stanza all'altra del mulino. Sono tutti passaggi, tutte porte e soglie che le permetteranno di compiere la giusta scelta finale, sacrificando la propria vita e non quella del fratellino. A quel punto l'ultimo portale rimasto spalancherà i suoi cancelli ad Ofelia, che potrà finalmente discendere nel regno di suo padre, *regnando con giustizia e benevolenza per molti e molti secoli, amata dai suoi sudditi, e che lasciò dietro di sé delle piccole tracce del suo passaggio sulla terra, visibili solo agli occhi di chi sa guardare*. Non solo il mondo immaginario quindi, ma anche quello reale possiede porte, soglie da non attraversare, oppure chiuse per occultare le truci azioni del capitano, per proteggersi e difendere. Ed ancora chiavi, serrature che non devono essere aperte, botole nascoste e nascondigli segreti in cui custodire oggetti.



_Il libro dei crocevia

Nascostasi all'interno del bagno, Ofelia, approfittando di un istante di solitudine apre il libro datole dal Fauno. Ecco che esso inizia a completarsi da solo, riempiendosi di scritte e disegni che le spiegano il primo compito a cui è sottoposta. La bambina dovrà recarsi su una collina, all'interno di un vecchio albero, per stanare un rospo gigante ed estrarre dalle sue interiora una chiave.

frame 53:04-53:30 La prova da superare

La mdp inquadra Ofelia in primo piano mentre è intenta ad osservare il libro dei crocevia, il quale autocompletandosi le mostra la prova da superare. Le inquadrature si alternano tra primi piani della bambina e dettagli del libro, mostrandoci infatti una visione globale della stanza di Ofelia mentre chiude il libro e si accinge ad iniziare la prova. La voce fuori campo di Ofelia, nel frattempo, narra il compito descrittore dal libro anticipando i movimenti da lei compiuti: *«Con un gessetto disegnerete una in qualsiasi punto della vostra stanza...»*



frame 53:04-53:54 La porta

La mdp inquadra il dettaglio della mano di Ofelia mentre disegna la porta che le consentirà di accedere nel *regno dell'immaginazione*. L'inquadratura successiva ci mostra la porta che inizia a comparire dal muro e la mano della bambina che la segue. Pronta ad entrare, la mdp ci mostra prima un'inquadratura di spalle, poi una laterale di Ofelia mentre sta per aprire la porta. La luce calda del mondo immaginario filtra all'interno della stanza dalle tonalità buie e fredde. In sottofondo si odono il rumore del gesso sulla parete e la bruciatura della parete che creerà il varco. La voce fuori campo di Ofelia continua la narrazione: *«Una volta che si sarà aperta capovolgerete la clessidra. Lasciatevi guidare dalle fate. Non bevete nè mangiate nulla durante la vostra sosta e tornate prima che l'ultimo granello di sabbia sia caduto.»*

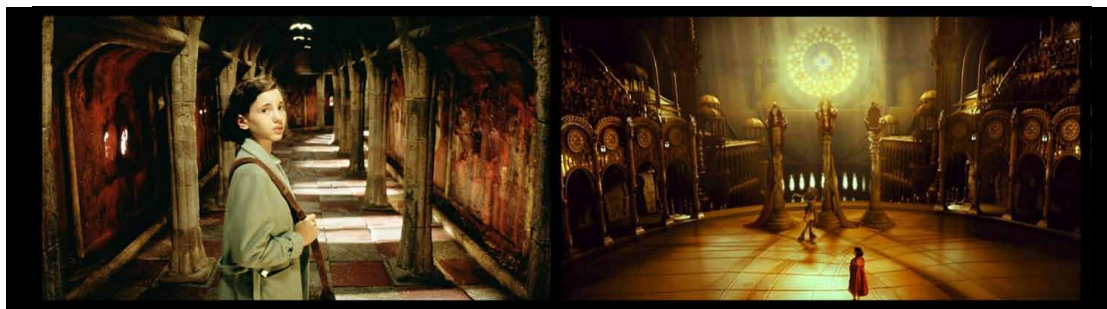


_frame53:54-54:31 _ Sulla soglia

La mdp si sposta all'interno, oltrepassa la soglia che divide la stanza di Ofelia dal mondo immaginario in cui sta per entrare, riprendendo il viso della bambina, mostrando lo stupore da lei provato nell'oltrepassare anche solo visivamente la soglia. La mdp si allontana sempre più compiendo una dissolvenza e mostrandoci il lungo corridoio ad arcate che Ofelia dovrà percorrere una volta oltrepassata la soglia. Una musica tetra di sottofondo sottolinea lo stato di stupore e timore provato dalla protagonista. Ciò che c'è al di là della soglia è uno spazio luminoso ma allo stesso tempo il lungo e deserto corridoio rende inquieta la bambina che non sa dove la condurrà

_ Varcare la soglia

Servendosi di una sedia e portando con sé la borsa contenente una chiave e le fate, Ofelia varca la soglia di ingresso tra mondo reale e mondo immaginario. Una volta entrata la bambina si volta ad osservare la clessidra, preoccupata per lo scorrere veloce del tempo. La mdp effettua alcune inquadrature di dettagli come la sedia, la mano di Ofelia che si prende la borsa, la clessidra e dei primi piani del volto della protagonista.



_frame54:34-55:26 _ Esplorare lo spazio

Ofelia inizia percorrere il lungo corridoio, esplorando lo spazio in cui si è addentrata.

_Uno sguardo verso l'uscita

Entrata nel misterioso luogo, Ofelia si gira un attimo verso l'uscita, forse per osservare la clessidra ed il tempo che scorre velocemente.

_Il regno Sotterraneo

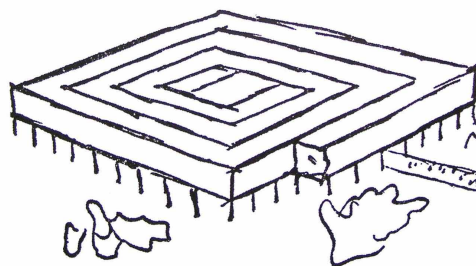
Ofelia è finalmente riuscita ad aprire il portale, sacrificando la sua innocente vita. Giunta nel suo regno, incontrerà il padre, la madre con il suo fratellino ed il Fauno.



Il gesso ricopre un ruolo molto importante: è lo strumento che consente alla protagonista di creare un accesso, un varco nelle pareti e passare dalla dimensione reale a quella immaginaria. Il gesso verrà riutilizzato da Ofelia anche nel finale del film. Rinchiusa nella sua stanza dal Capitano, Ofelia disegna una porta sulla parete per poter fuggire ed andare nella stanza di Vidal a recuperare suo fratello prima di recarsi nel labirinto, dove il Fauno l'attende per portare a compimento la profezia e riportarla nel Regno Sotterraneo. L'immagine forse più vicina a noi architetti è il poter accedere attraverso una porta disegnata con il gesso in un mondo immaginato: non è forse il gesto del progettista che attraverso il disegno riesce a far vivere luoghi e spazi incredibili e vivi prima di ogni altra cosa nella sua mente? Disegnare non è forse creare l'accesso grazie ad improbabili soglie? Il sogno di ogni architetto è poter disegnare e creare allo stesso tempo, poter aprire porte con un gesto, alzare muri, separare, costruire.

PARTE PRIMA

III_ Il mito di Giano



*—The museum of Unlimited Growth,
Le Corbusier (1929)*

3.5_ SOGLIA NEL TEMPO: il corridoio

Il movimento degli attori all'interno dello spazio scenico assume un ruolo importante in molte pellicole: la narrazione filmica offre spesso una lettura della percezione spaziale attraverso l'uso di elementi architettonici quali labirinti, corridoi, scale, stanze e salotti. Attraverso varie angolature e prospettive, viene proposta una scansione spaziale che passa attraverso le forme geometriche, che si serve della simmetria e della circolarità per definire la struttura compositiva e percettiva dello spazio. La figura del corridoio, in particolare modo, viene riprodotta e ripresa di frequente, in maniera più o meno esplicita, guidando lo spettatore attraverso una successione di ambienti che è lo sguardo di chi guarda a dover ricomporre o ricostruire quasi come se si trovasse in un labirinto, vincendo la sensazione di "grovagare" senza una direzione. Si innesca così il quasi automatico meccanismo di evocazione del luogo in cui perdersi, fino a perdere ogni riferimento, per poi riappropriarsi, lentamente, dello spazio e del senso stesso del grovagare senza meta. Ciò da un lato consente alla finzione cinematografica di affrontare il delicato tema della complessità del reale, dall'altro asseconda la naturale attrazione verso tale complessità, raffigurata simbolicamente dal labirinto e dalla percezione che esso non abbia vie di uscita e di fuga, al pari di una fortezza o di una prigione¹.

Il concetto architettonico di corridoio potrebbe essere ricondotto ad una estrusione di forma, una dilatazione geometrica che contempla l'inserimento determinante del fattore tempo. Sarebbe più opportuno parlare di percorso, cioè quel tratto di spazio che viene attraversato per muoversi da un luogo all'altro, con riferimento al suo tracciato, alla dimensione della lunghezza, alle sue qualità figurali e al tempo utilizzato per arrivare al termine. Il tempo assume una funzione fondamentale come variante che determina la qualità e la fruizione di questo spazio architettonico: visto da questo punto di vista il passaggio attra-



_La passeggiata: *Unità di abitazione di Firminy*, Le Corbusier (1964-67)



_il corridoio di *Shining*, Stanley Kubrick (1980)

verso il corridoio può essere connotato esteticamente come il luogo individuato dal movimento, conferendo un valore primario all'attraversamento nella fruizione dello spazio. Due sono gli aspetti fondamentali dell'elemento corridoio: da un lato la struttura architettonica che determina il corridoio scenico, e dall'altro la mobilità creata dal carrello in avanti o all'indietro e dallo zoom che inquadra la scena.

Fino al XX secolo il corridoio è stato un elemento architettonico utilizzato prevalentemente come luogo di distribuzione degli ambienti principali dai locali di servizio delle abitazioni. In realtà, il concetto di corridoio sarà ribaltato molte volte, ma il suo uso non potrà essere completamente abbandonato.

Il percorso, come dilatazione dello spazio architettonico moderno attraverso il movimento, nasce con la *promenade architecturale* di Le Corbusier in particolar modo in *Villa Savoye* a Poissy (1929) dove è evidente il ruolo della promenade che consente una percezione dello spazio scandita da un tempo differente rispetto al ritmo compresso del percorso della scala a chiocciola posta proprio di fianco alla rampa. Il tempo impiegato a camminare leggermente in salita permette una visione inconsueta delle geometrie dei volumi attraverso un susseguirsi delle diverse prospettive che lo sguardo del visitatore può apprezzare nel salire e curvare della rampa.

La cultura contemporanea consegna all'attraversamento un compito fondamentale nella percezione dello spazio. Il concetto di percorso consente di prefigurare un collegamento tra ambienti collocati su piani diversi, negando così la rigida separazione fra i piani, propria del contemporaneo. A partire dalle civiltà preistoriche, alla cultura classica greca e latina, fino alla letteratura medievale e moderna, l'immagine del corridoio è sempre stata presente

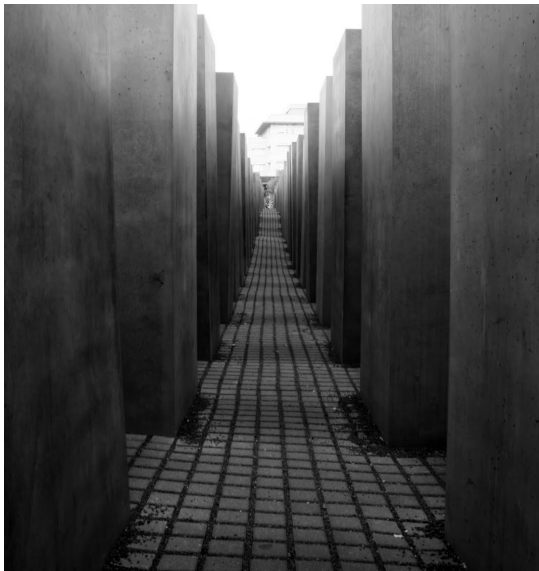


_Bauhaus, W. Gropius, Dessau (1925)_il corridoio è l'elemento architettonico che riunisce le parti dell'edificio pensate e progettate autonomamente, consentendo una visione dinamica dello spazio.

_Palazzo Stoclet, Hoffmann, Bruxelles (1905-1914)_connota il corridoio con tre accezioni diverse: come ambiente che serve le zone di servizio, come percorso che porta alle zone di rappresentanza creando durante il tragitto un effetto di restringimento/allargamento dello spazio, e come attraversamento dall'interno all'esterno dell'edificio.

come allegoria di un percorso di iniziazione, spesso inteso e progettato come un labirinto fatto di tranelli e prove da superare per raggiungere un "centro", luogo attorno al quale ruotano le vie e i percorsi da attraversare. Il labirinto è un simbolo ricorrente nella storia dell'umanità, in civiltà e culture diverse e lontane nel tempo, un simbolo polisemico e figurativo, del quale sono state date, nel corso del tempo, letture ed interpretazioni diverse, in base ai luoghi, alle tradizioni e al tessuto sociale e culturale.

Il cinema si è servito in molte occasioni del concetto di corridoio come labirinto, come emblema di un cammino, ma anche di prigione, di luogo del "girovagare" senza riuscire a raggiungere il centro, la soluzione o la sicurezza e tranquillità interiore. L'immagine del labirinto, inteso cinematograficamente come fortezza o prigione, si articola nella forma dell'*immagine-azione*, così come viene definita da Gilles Deleuze: i personaggi-attori sono protagonisti della ricerca e della conquista di un oggetto o il raggiungimento di un obiettivo attraverso un percorso che, nella finzione scenica segue, attraverso la macchina da presa i passaggi e le difficoltà dello spazio interno – inteso come spazio interiore - ed esterno. Alcuni registi usano in questo senso il movimento della macchina da presa, che sostituisce il movimento degli attori stessi, privandoli quasi della possibilità di gestire le proprie azioni e reazioni: in questo modo l' *immagine-azione*, il movimento stesso, progressivamente diventa immagine mentale, in cui gli avvenimenti scorrono delineando le relazioni tra spazio, oggetti ed attori. L'atto della visione di tali immagini da parte dello spettatore coinvolge al punto da prevalere sull'azione e sul movimento: sempre più di frequente rispetto a quanto avveniva in passato, l'immagine tende a soffermarsi ed indugiare su quei gesti legati al quotidiano che un tempo passavano inosservati dalla macchina da presa; questa scelta registica implica una visione nuova di ciò che avviene nella finzione scenica, una visione che valo-

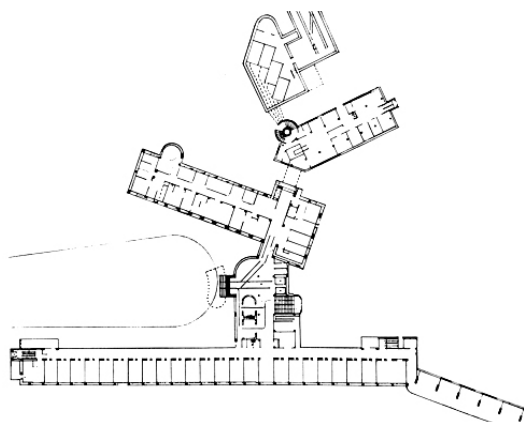


_ Museo ebraico, D.Libeskind, Berlino (2001)_ corridoi percettivi, le dimensioni i cambi di livelli e il gioco prospettico delle pareti condizionano la percezione dello spazio.

rizza anche la staticità dell'azione, che acquista un nuovo valore nel senso di espressione di sentimenti e significati interiori. Gli spettatori si trovano di fronte, dunque, ad una nuova rappresentazione dell'immagine, che implica in sé sia l'idea dello spazio che del tempo e che si evolve in maniera più complessa, seguendo contemporaneamente i sentimenti e il movimento, "girovagando" senza riferimenti precisi e senza meta. I luoghi stretti ed angusti, i corridoi lunghi e rettilinei vengono spesso utilizzati nel cinema per suggerire l'idea della claustrofobia e del disagio interiore; sono i luoghi di passaggio in cui si svela l'inconscio tormentato di un personaggio, in cui il personaggio stesso sembra prendere atto del proprio stato emotivo, sembra ripercorrere lo stato della propria coscienza, muovendosi a tentoni in uno spazio sconosciuto e perciò affascinante, in attesa di scoprire cosa si cela alla fine del percorso, all'interno di ogni stanza, dietro un muro o una portachiusa. Soprattutto in questo tipo di scene la posizione degli oggetti e la simmetria dei volumi, insieme agli effetti di luce e suono, concorrono a dare una lettura emotiva dell'ambiente.

Il cinema secondo Deleuze legge gli spazi dal punto di vista della demolizione e della ricostruzione, con l'intenzione non tanto di rappresentare la realtà quanto, piuttosto, di decifrarla, sostituendo a questo scopo il piano sequenza con il montaggio delle rappresentazioni: si sviluppa così una tecnica di ripresa fatta di frammenti che si incontrano e devono essere ricomposti dallo sguardo dello spettatore.

Esemplificativa può essere una scena tratta da *Umberto D* di De Sica: l'azione riprende i movimenti di una servetta che, al mattino, in maniera distratta e quasi meccanica, compie gesti quotidiani, ripetuti allo stesso modo ogni giorno. La servetta pulisce, allontana le formiche, prepara il caffè, con il piede spinge una porta per chiuderla; ad un tratto l'azione indugia



Sanatorio di Paimio, A.Aalto (1929-1931) attraverso l'andamento dei corridoi consente la possibilità di una lettura sintetica del funzionamento "meccanico" dell'edificio.

sul suo sguardo, cogliendone la traiettoria: gli occhi della donna si soffermano sul proprio ventre, gonfio per la gravidanza. Solo la direzione dello sguardo, colta dalla ripresa, lascia intravedere questo cambiamento di prospettiva, non seguita da alcun altro movimento o segnale del corpo. I personaggi non compiono delle vere e proprie azioni, ma sembrano quasi essere inseguiti da visioni che ne provocano le reazioni.

NOTE

1 Queste due considerazioni trovano sostegno in un racconto presentato da Calvino in *Ti con zero*. Anche Alexandre Dumas nel suo romanzo *Il Conte di Montecristo* presenta luoghi e personaggi che vivono la stessa situazione descritta: prigionieri a vita nelle segrete del Castello d'If, Edmond Dantès e l'Abate Faria apprendono il piano della loro fuga e si chiedono quale variante potrebbe salvarli. L'Abate Faria scava passaggi sotterranei per scappare dalla fortezza ma fallisce di continuo strada e finisce per trovarsi in celle sempre più profonde. Mentre Faria continua i suoi sforzi e tende a concretizzare la fuga perfetta, Dantès prova ad immaginare al contrario la prigione perfetta, dalla quale sarebbe impossibile fuggire. Dice infatti Dantès: «*Se riuscirò con il pensiero a costruire una fortezza da cui è impossibile fuggire, questa fortezza pensata o sarà uguale alla vera, ed in questo caso è certo che di qui non fuggiremo mai, ma almeno avremo raggiunto la tranquillità di chi stà qui perchè non potrebbe trovarsi altrove, oppure, sempre con il pensiero, saprò costruire una fortezza dalla quale la fuga è ancora più impossibile che di qui, e allora è segno che qui una possibilità di fuga esiste: basterà individuare il punto in cui la fortezza pensata non coincide con quella vera per trovarla.*»



– *Odissea nello Spazio*, Stanley Kubrick (2001)



– *Tomba Brion-Vega*, C.Scarpa, San Vito d'Altivole, Italia (1970-72) un corridoio in prospettiva

TITOLO ORIGINALE: La famiglia
 ANNO: 1987, Italia-Francia
 DURATA: 126 min.
 COLORE: Colore
 REGIA: Ettore Scola
 SOGGETTO: R. Maccari, F.Scarpelli, E.Scola
 SCENEGGIATURA: R.Maccari, F.Scarpelli, E.Scola, G.Diana
 MONTAGGIO: F.Malvestito, E.Scola
 MUSICHE: Armando Trovajoli
 GENERE: drammatico
 INTERPRETI: V. Gassman, A.Occhipinti, S.Sandrelli
 FOTOGRAFIA: W. Pfister
 SCENOGRAFIA: Cinzia Lo Fazio, Luciano Ricceri

3.5.1 *La famiglia* (Francia-Italia - 1987) Ettore Scola

Sinossi: Ambientato nella sua interezza all'interno della casa di Via Scipione l'Emiliano nel quartiere Prati di Roma (la via è fittizia ma verosimile) la pellicola è un ritratto poetico e pacato di una famiglia borghese, che vive, si evolve e muore tra i corridoi e le stanze dell'appartamento. Vari decenni di vita familiare, con tutte le insite dinamiche, che si snodano specialmente nelle stanze che s'affacciano su quell'immutabile corridoio: mentre gli anni passano e scorrono inesorabili, la casa (dove è girato tutto il film) rimane sempre la stessa, piena di tutti i ricordi e le speranze delle generazioni che vi hanno vissuto. Le lunghe carrellate che scandiscono, con diverse durate e modalità, lo scorrere del tempo si connotano come un elemento linguistico-narrativo esemplare. Riescono allo stesso tempo a ricordarci come la famiglia di Carlo possa in fondo essere sempre diversa ma anche sempre uguale a se stessa quasi fosse impermeabile a quanto accade al di fuori. Ne esce un ritratto della nostra società vista *da dentro*, da una di quelle case in cui Gaber ci ricordava "non c'è niente di buono quando una porta si chiude dietro un uomo" e che Scola osserva con rigore ma anche, in fondo, con comprensione.

Un battesimo dà l'avvio alla storia, e contemporaneamente assistiamo a un funerale: nasce un nipotino e muore un nonno. Gli avvenimenti sono immobilizzati da ciò che l'uomo usa per porre dei segnali lungo la dimensione del tempo: una fotografia e un quadro.

Fotografie e quadri ricorrono nel film dall'inizio alla fine, perché la rappresentazione della realtà riesce a catturarne e riproporne l'immagine anche dopo la morte, ovvero la sua trasformazione, il suo cambiamento, il trascorrere del tempo. L'occhio del regista guarda con distanza questa vicenda. Al di fuori della psicologia che si avvicinerrebbe ai personaggi e alle loro vicende in primo piano o in primissimo piano come in un film di Bergman, Scola



_immagine tratta da *La famiglia*, Ettore Scola (1987)

racconta la vita senza ricorrere ai perché, alle spiegazioni, alle motivazioni, alle cause. È un film sul tempo non sulle psicologie dei personaggi.

Il tempo la fa da padrone e la casa ne fa fede. È lei la reale scenografia, il palcoscenico ove si aprono e chiudono le porte per far entrare in scena i personaggi. Nel corridoio immutabile e muto il tempo trascorre da un anno all'altro, mentre nascite, matrimoni, separazioni, amori, si susseguono a scandire la narrazione.

Gli avvenimenti della storia, seppur incidendo e modificando la vita dei protagonisti restano fuori dalla porta, fuori dalla scena, da un racconto che si vuole chiudere su se stesso, per raccontare una storia privata in un interno architettonico. È una distanza critica che fa decidere al regista di rigirare spesso scene con inquadrature simili, stesse azioni.

Il girotondo della vita si consuma in famiglia attraverso gli occhi delle protagoniste, il fruscio delle loro gonne, il gesticolare delle loro mani in cucina. Le donne per Scola sono capaci di dare al tempo e alla vita quel sapore caldo e confortevole, che si gusta solo in famiglia, in casa. Ed è proprio qui che tutti in un modo o nell'altro si ritrovano, perché solo in casa, in famiglia, il trascorrere del tempo e della vita fa meno male.

Si legge una particolare rappresentazione del tempo ne *La famiglia*. Si avvertono la trasformazione delle scenografie che cambiano, le fotografie si sovrappongono ai ritratti, le radio lasciano il posto alla televisione, la luce muta come i divani perché anche il guardare è un fatto storico. Nel film il luogo centrale della storia è rappresentato dal corridoio interno della casa. Un corridoio lungo e rettilineo, su cui danno le varie stanze (o per meglio dire le storie) e dal quale si accede dall'ingresso che separa in modo netto l'interno dall'esterno. Il



_frame 6.23-6.28-6.32 è appena iniziato il film e viene presentato il protagonista della narrazione: il corridoio.

corridoio è attraversato dai personaggi, solcato da automobile rosse a pedali, dai visitatori: ombre che lo riempiono temporaneamente come se fossero in una macchina fotografica, scompaiono velocemente e lasciano il posto ad altre. Così Scola passa dal giovane Carlo (Occhipinti) all'adulto (Gassman) solo con un controcampo. Seduto al tavolo il giovane attende. La mdp lo riprende frontalmente, poi in controcampo ne riprende solo le spalle. Quando ritorna al frontale il primo è sparito e il secondo ha preso il suo posto, mentre la voce fuori campo ne lega idealmente la sostituzione senza che la percezione dello spettatore sia negativa. Unico personaggio che resiste durante tutta la messa in scena è la macchina da presa. Un carrello in avanti, rettilineo, lungo il corridoio sottolinea l'inizio di ogni tappa della vicenda raccontata. Fin dal principio, si somma alla voce fuori campo del protagonista rendendo assoluta la visione in soggettiva che è offerta allo spettatore della vicenda. È come se il cinema precedesse come un cicerone lungo le stanze di un museo.



_frame 6.49-6.52-6.57

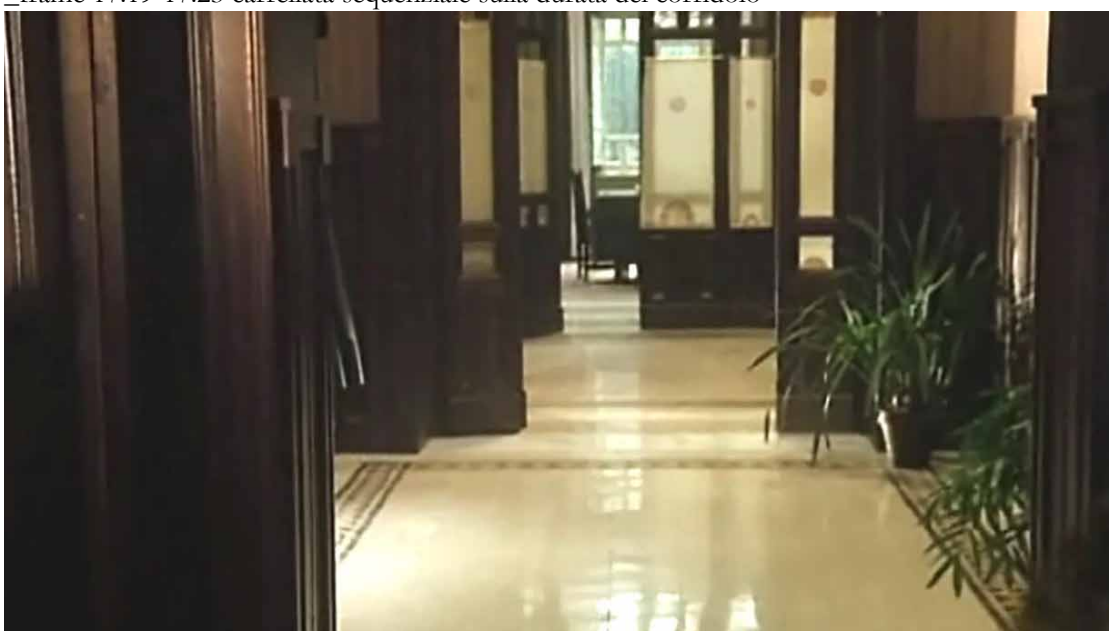


_frame 8.27-8.45-9.13



_frame 9.19-9.41-17.22

_frame 17.19-17.23 carrellata sequenziale sulla durata del corridoio



PARTE SECONDA

IV_Passaggi di soglia

4.1_ LA CORNICE E I DUE SPAZI

«Quando guardiamo un film noi oltrepassiamo sempre un confine e ci troviamo in un altro mondo, diverso dal nostro.

Oltre alle delimitazioni fisiche vi sono soglie semantiche e simboliche, per le quali valgono codifiche e indirizzamenti ogni volta diversi»¹

Se è vero che una soglia va sempre oltrepassata e che il passaggio va conquistato bisogna capire cosa rappresenta l'accesso in un luogo, che aspettativa avvertiamo nei confronti di questo transito e cosa avviene una volta che si passa attraverso una porta. Lo studio di analisi filmica sviluppato in questa ricerca è indirizzato a comprendere e analizzare l'importanza data all'elemento soglia nella nostra cultura dell'abitare. Riusciamo infatti, grazie allo strumento cinematografico, a studiare le forme del luogo identificato dal passaggio, non solo dal punto di vista strettamente architettonico e spaziale, ma anche e soprattutto esperienziale, interessando a livello percettivo l'attore e lo spettatore che si predispongono ad oltrepassarlo. Il cinema, difatti, ci permette di passare oltre le chiusure tangibili e concrete, ma anche impercettibili ed impalpabili, in grado di portarci oltre il consueto rapporto di legame-separazione tra spazi interni ed esterni, alla scoperta dell'esplorazione di nuove realtà impenetrabili e ignote. Così analizzato, il cinema, è capace di dilatare la percezione dello spazio implicando sia gli aspetti materiali che quelli emozionali; per questo oltrepassare la soglia accompagna sempre *battore* ad una sorta di *rivelazione* nei confronti dell'approfondimento spaziale. Le analisi filmiche sono pertanto utili a capire come l'arte cinematografica sia capace di farci *sentire* il valore del concetto di soglia, inteso come *luogo di transizione* e al contempo come *ingresso in un'altra dimensione* – tra verità e fantasia, tra logica e inconscio. Il



—*Le fabuleux Destin d'Amélie Poulain* di Jean-Pierre Jeunet, 2001

Una scena del film che immortala Amélie al cinema, davanti la cornice cinematografica: le espressioni e il cambio di colori ci fa intuire che Amélie è riuscita a varcare la soglia del film entrando e facendolo proprio. Amélie è il cinema che mette in scena il cinema. Cinema come meccanismo, come finzione, come illusione. La ragazza non ama solo la visione del film, ma la vive come un evento-spettacolo: l'ambiente del cinema e le espressioni delle persone che seguono i fotogrammi della proiezione sono una specie di spettacolo aggiunto. “*Mi piace molto voltarmi nel buio e osservare le facce degli altri spettatori?*”. L'inquadratura della cinepresa del regista offre una panoramica sulle poltroncine, sugli sguardi di chi assiste al film e sugli occhi attenti di Amélie. La luce che illumina quei volti è data dalla proiezione: gli spettatori diventano magicamente blu.

cinema, pertanto, amplifica il valore della dimensione spaziale e dei suoi limiti, sia materiali che intangibili, accompagnando lo spettatore verso la scoperta del mondo che lo circonda e che abita. Lo spazio, che fa da primo attore alle differenti realtà ed atmosfere riproposte al cinema, ci consente di studiare in che modo vengono attraversati questi luoghi, nei quali la *soglia* è sempre percepita attraverso un effetto di *sospensione* iniziale. Varcando porte, e percorrendo spazi labirintici fino ad oltrepassare le introspettive soglie della mente, è possibile studiare come lo spazio cinematografico viene progettato, esaltato e reinterpretato per comprendere al meglio le condizioni vissute dai protagonisti.

Il *Vedere attraverso* è contenuto dalla cornice, cioè da quell'oggetto deputato ad assicurare la percezione del concetto di limite, di confine. La cornice è l'elemento che separa i due mondi, quello concreto e realistico dello spettatore e quello immaginario che ha pensato il regista/architetto. Attraversare la cornice con lo sguardo è percorrere il confine fra la realtà e l'illusione, fra il qui e l'altrove, fra la sala cinematografica dove siamo seduti e l'illusione che ci affascina. Per questo probabilmente ci sono così tante finestre e così tante porte nei film, nei dipinti, nelle fotografie.

L'elemento magico che rende possibile tutto ciò si autorappresenta, si mette esso stesso in cornice, entra come protagonista reale nello scambio illusorio che ha reso possibile. Proprio in quanto contenuta da una cornice immaginaria, l'inquadratura è determinabile sulla base di un duplice principio spaziale: lo spazio *in campo* e quello *fuori campo*. Campo e fuoricampo sono spesso in un rapporto di reversibilità: è infatti sufficiente un movimento della macchina da presa o un effetto di montaggio per esplicitare il fuoricampo, per metterlo in campo, e per rendere alternare la valenza dei due. Compito della narrazione filmica è proprio quello di mettere in comunicazione e di rendere reversibili questi due spazi.² Questo elemento magico che è caratterizzato dalla cornice, non è altro che la soglia architettonica, quel luogo liminare che divide i due mondi.

Parlando di cinema e di architettura non si può trascurare l'importanza della figura dello spettatore, in quanto la relazione che li unisce è più articolata e profonda di quanto possa apparire. Come accade al lettore al primo approccio alla prima pagina di un romanzo, anche lo spettatore, concentrato ad osservare e seguire l'inizio del film, stabilisce con esso quel sottile legame di complicità tra sé e la finzione. Con diverse modalità e gradi di coinvolgimento, infatti, viene trasportato e attirato nel vivo della narrazione cinematografica. Il ruolo del cinema comincia molto prima che abbia inizio il film, quando lo spettatore non è solo passivo davanti alla pellicola proiettata, ma a seconda della sua apertura e disponibilità percettiva viene inconsciamente suggestionato e sedotto da una successione di informazioni, a cui poi subentrano quelli che possiamo definire i *meccanismi psichici* che vengono messi in atto all'inizio della proiezione: *percezione, comprensione, memorizzazione, partecipazione*, dinamiche psicologiche che avvolgono lo spettatore. Stiamo parlando della soglia iniziale, quel luogo in cui lo spettatore si ritrova quando abita la sala oscura illuminata solo dallo schermo frontale, accompagnata da un silenzio contemplativo che anticipa e introduce la narrazione filmica. Lo spettatore si trova in una condizione liminare e suggestiva a metà tra l'onirico e l'ipnotico, situazione che lo immerge lentamente nella magia del racconto. Perché il regista in fondo è un po' un mago che con sapiente tecnica riesce ad occultare la macchina da presa (celando così il procedimento che crea la magia³) e allo stesso tempo riesce a condizionare il percorso degli sguardi dello spettatore creando una spettacolare illusione realizzata da luci ed ombre, suoni, musica, un'illusione magica che riesce a far vedere o meglio a percepire l'invisibile. Ogni film inizia con l'attraversamento di una porta, simbolica soglia rappresentativa, capace di innescare sogni, riportare alla mente atmosfere, suggerire stimoli. Il cinema è capace di *creare nuovi mondi, nuovi spazi, dare vita a sogni* e concede allo spettatore di oltrepassare il suo ingresso, rendendolo partecipe attivamente di un viaggio costantemente in bilico tra finzione e realtà. Abbiamo già visto come ogni soglia conservi in sé un rituale, anche la soglia del cinema ha il suo: le luci spente, qualche nota musicale, i titoli di testa che scorrono sullo schermo e il lento apparire delle prime immagini. Siamo

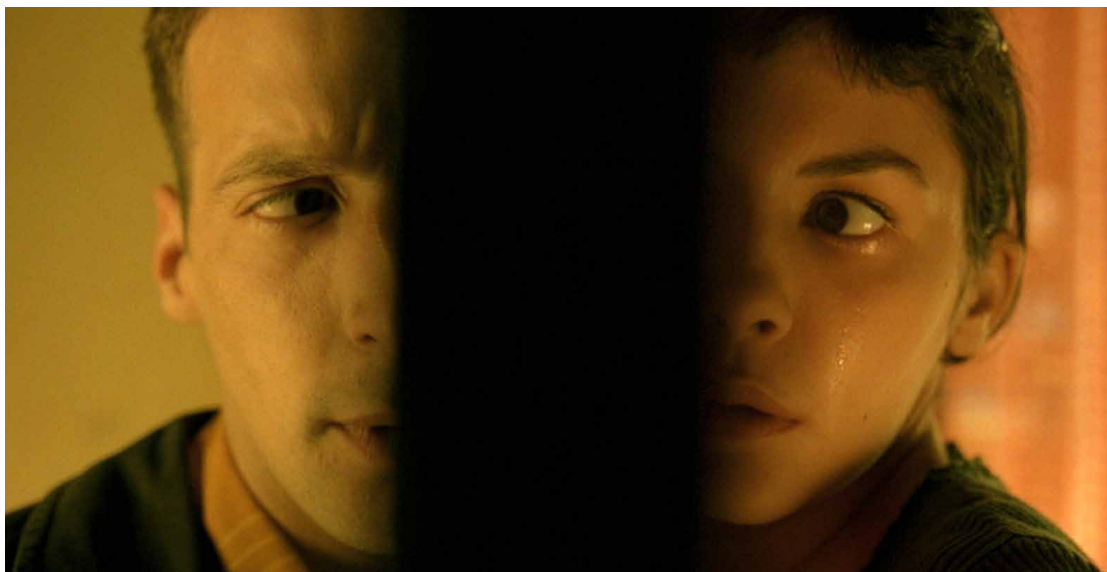
all'incipit filmico, il momento iniziale che accenna al luogo liminare sospeso tra il dentro ed il fuori, uno spazio di transizione tra il reale e la finzione. L'incipit filmico rappresenta la prima *forma di soglia* che si interpone tra lo spettatore ed il film stesso, la *chiave di accesso* per poter entrare nell'universo filmico. Ci si trova sulla soglia tra il mondo reale, quello noto e proprio e dall'altro lato quello ricreato e interpretato del film, dove la prima protagonista è proprio la soglia a due volti che sancisce il passaggio tra essi separandoli e congiungendoli allo stesso tempo.

La *Teoria dei Sistemi* ha approfondito questo pensiero partendo dalla premessa che ogni osservazione inizia con una diversificazione che suddivide il mondo in una parte contrassegnata ed un «*unmarked space*». ⁴ Così un confine è sempre il risultato di un processo di osservazione, senza il quale non sarebbe affatto possibile prenderne conoscenza. Se stabilire un confine è la premessa dell'osservare, allora per la teoria cinematografica è legittimo porsi determinati interrogativi su dove si trovi veramente il confine - o la soglia - del film, cosa appartiene al film e cosa non gli appartiene, dove iniziano e dove finiscono i film ed il cinema.

Incipit, da incipere, significa incominciare. Provare a circoscrivere i confini dell'inizio di un'opera non è semplice: un termine, una frase, un capitolo, riferendoci al cinema un'inquadratura, una sequenza, un atto. Se l'avvio è la prima cosa che appare sullo schermo, allo stesso modo sarà un inizio tutto ciò che ci condurrà nel vivo della narrazione e ci introdurrà al racconto. L'incipit può essere tradotto con qualcosa che oltrepassa la soglia delle prime battute di una storia, paragonabile all'atto iniziale di un progetto, all'accesso in un'architettura dove la soglia ha il compito di creare l'atmosfera, di introdurci in un nuovo luogo. L'inizio è un ingresso dove tutto deve ancora accadere.

Guardare con gli occhi di un altro (del regista) non significa vedere e sentire le medesime cose, significa muoversi attraverso gli stessi luoghi, con riferimenti e punti d'arrivo differenti. Le modalità con cui i luoghi e il trascorrere del tempo vengono frammentati, alterati, riorganizzati, dilatati, influisce direttamente sul modo di percepire e fruire l'esperienza della visione e in questo contesto lo spazio e il tempo filmico dell'esordio si rappresentano come luoghi della nostra percezione e della nostra esperienza, definendo il tipo di effetto emotivo e il livello di coinvolgimento con cui ci accostiamo all'inizio del racconto.

Se pensiamo il cinema come passaggio in un mondo oscuro diminuisce la lontananza che risiede alla base dell'idea di cinema come *finestra o cornice*. Se la finestra, in quanto cornice, tiene a distanza lo spettatore dandogli la possibilità di dare uno sguardo su un mondo distante e distinto da sé, la *porta* (al cinema il *telo*) mettono in risalto l'accesso del pubblico in quello stesso mondo. E' quindi il *telo*, inteso come *schermo*, il reale confine materiale tra lo



_inquadrature tratte da *Le fabuleux Destin d'Amélie Poulain* di Jean-Pierre Jeunet, 2001

spettatore ed il film, la spaccatura che obbliga lo spettatore a fermarsi temporaneamente in uno spazio liminare, luogo di transizione tra un *non del tutto qui* e un *non ancora del tutto là*. Se analizziamo il termine inglese *screen* (schermo) nel suo significato originario di *screen-schrim* ritroviamo il concetto di protezione dai nemici e dall'esterno, qualcosa che nasconde con una funzione opposta all'avvicinamento e al rendere visibile. Solo dopo il 1864 si utilizza il termine *screen* per indicare una superficie sulla quale si può riprodurre un'immagine. Il *silver screen* entrò in uso con la proiezione di immagini con lo strumento della lanterna magica, un passatempo popolare precursore del cinema. Entrano quindi in gioco tensioni differenti che caratterizzano gli schermi come elementi deputati a nascondere e proteggere ma allo stesso tempo dischiudere e riflettere, delle membrane (*semi-permeabili*) attraverso cui non tutto può passare senza essere filtrato. È una *porta* che, con le sue complesse sfumature, ci riporta al concetto primordiale del *varcare un limite*: lo spettatore entra metaforicamente in un *altro mondo* percependo il proprio come estraneo.⁵

Ritroviamo il concetto di limite in quello dell'inquadratura-cornice, che separa ciò che conosciamo dal non ancora proiettato. L'inquadratura non è una cornice formale, un limite costrittivo, ma può invece essere intesa come un'insieme di *forze* che attraverso l'accumulo di tensione dall'interno fanno esplodere i contorni riuscendo a superarsi.⁶ Partendo dall'idea che l'inquadratura abbia un limite statico, che sia un perimetro in quanto *taglia* l'immagine si arriva all'idea di una tensione, una forza che ribalta il concetto determinando un'inquadratura che oltrepassa i bordi della cornice andando oltre il perimetro. La filosofia riesce continuamente a confrontarsi con il cinema, lo osserva da lontano e riesce allo stesso tempo ad addentrarsi nelle sue pieghe: ogni nuova opportunità pare essere quella decisiva, ma ogni volta si riparte e le danze si riaprono. È la soglia che il cinema abita.

E' necessario che l'immagine cinematografica implichi l'inclusione di una limitata porzione di spazio e quindi l'esclusione di tutto quanto fuoriesce dai bordi del quadro. Tuttavia, ciò che resta al di là dei margini, a seconda delle situazioni, può mostrare svariate nature e ruoli differenti. In particolare la dimensione "off" è indagabile su due versanti ben distinti: quello della sua collocazione e quello della sua determinabilità. Circa la collocazione, notiamo come la macchina da presa, inquadrando una porzione di spazio, ne nasconda al tempo stesso altre sei, legate alla prima da rapporti di adiacenza e di contiguità: quattro corrispondono a ciò che sta a destra, a sinistra, sopra e sotto l'immagine; una è relativa a ciò che si trova dietro la scenografia o dietro un elemento situato nel campo visivo; infine l'ultima corrisponde a ciò che si situa alle spalle della cinepresa (e quest'ultima ha la duplice e paradossale funzione di accogliere sia ciò che può accadere "dietro" il punto di vista, sia l'apparato rappresentativo stesso) In altri termini, possiamo dire che a un campo (*in*) sono necessariamente legati sei segmenti di fuori campo (*off*), ciascuno con il suo preciso posizionamento.⁷ Per quanto riguarda invece la determinabilità, esistono tre condizioni dell'esistenza dello spazio *off*: lo spazio non percepito, cioè lo spazio che sta fuori dai bordi del quadro e che, non venendo mai evocato, non ha nessun motivo di essere in qualche modo richiamato; lo spazio immaginabile, cioè lo spazio che, pur stando al di là dei confini del visibile, è evocato o recuperato, nella sua stessa assenza, da qualche elemento della rappresentazione; e infine, lo spazio definito, vale a dire quello spazio che, invisibile al momento, il film ha comunque già mostrato in precedenza o sta senz'altro per mostrarci.⁸

Quest'ultima denominazione dello spazio *off*, peraltro, rende ancora una volta ragione delle strette connessioni fra i livelli della rappresentazione, coniugando la selezione del visibile, tipica della messa in quadro, con il gioco di rimandi e rinvii aspettative e recuperi, tipico della messa in serie. Comunque, al di là della collocazione e della determinabilità, ciò che si trova al di fuori del campo visivo possiede un'esistenza assai particolare: esso *preme* sui margini, fino quasi a scardinarli.⁹

La strutturazione dello spazio cinematografico attraverso la dialettica tra campo e fuori-campo non si risolve ovviamente nella semplice determinazione dell'inquadratura, ma la coinvolge tutta, cioè comprende quell'unità filmica che unisce gli stacchi di montaggio. Difatti, è quando il quadro si anima, è quando qualcosa prende a muoversi entro i suoi limiti, che lo spazio comincia a modellarsi e a presentarsi non più come un insieme statico, ma come un'unità plastica. L'organizzazione dello spazio *onscreen* dipende fortemente dal movimento: il punto di vista cambia continuamente, il set si trasforma, gli oggetti e le persone si dispongono in modo sempre diverso, le luci e le ombre si compongono variamente. La macchina da presa, pur limitandosi a scomporre il movimento e a registrare piccole pose, agisce in pratica come un meccanismo in grado di registrare la continuità dinamica

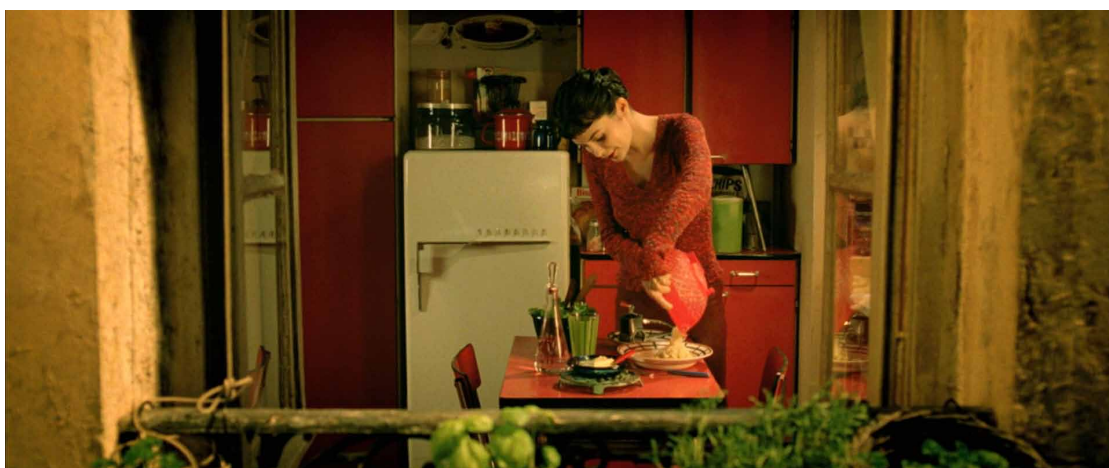
del reale e addirittura manipolarne le apparenze, accelerandone e decelerandone il flusso. Sullo schermo dunque, noi vediamo un universo in movimento: quelle che in realtà sono posizioni statiche prendono vita all'atto della proiezione e tracciano una linea tensiva che noi percepiamo come movimento reale. Ecco quindi che ritroviamo l'opposizione statico/dinamico alla radice stessa del meccanismo cinematografico.¹⁰ Per definire l'articolazione dello spazio filmico lungo l'asse staticità/dinamicità ci soffermeremo su quattro differenti situazioni, che ci paiono costituire dei veri punti nodali: lo *spazio statico fisso*, lo *spazio statico mobile*, lo *spazio dinamico descrittivo* e lo *spazio dinamico espressivo*.

Lo *spazio statico fisso* ci viene restituito da inquadrature bloccate di luoghi immobili. Lo *spazio statico mobile* è definito, invece, da staticità della macchina da presa e movimento delle figure entro i bordi fissi dell'immagine: uno spazio contenitore, vivo al suo interno, ma limitato dai margini inevitabili, mobile e mutevole perchè ospita figure e forme mobili e mutevoli, ma non perchè è dotato esso stesso di dinamismo e fluidità. E' lo spazio del cinema delle origini, quando la macchina da presa veniva fissata una volta per tutte e il movimento registrato era interamente a carico degli attori e della velocità della manovella. Oggi le possibilità di montaggio hanno eliminato la frustrazione dello spazio contenitore, e hanno fatto della staticità della macchina da presa una delle tante possibilità che si offrono all'organizzazione spaziale. Lo *spazio dinamico descrittivo* è definito dal movimento della macchina da presa in diretta relazione con quello delle figure. In altre parole, la macchina da presa si muove per meglio rendere il movimento altrui. Lo *spazio dinamico espressivo* è definito dal movimento della macchina da presa in relazione dialettica e creativa con quello delle figure. In altre parole, è la macchina da presa, e non il personaggio con il suo spostamento o l'asse del suo sguardo, a decidere che cosa si deve vedere: essa si ritrae da un dettaglio e inquadra, allargando il suo campo d'azione con lente carrellate mostrandoci a spicchi e poco alla volta ciò che potrebbe darci tutto e subito. Questa capacità di andare oltre il movimento strettamente descrittivo conferisce ad alcuni movimenti di macchina il carattere di vere e proprie didascalie, di commento, di chiavi di lettura di interi film.¹¹

Architettura moderna e cinema sono accomunati dall'aver contribuito in maniera significativa ai cambiamenti che nel corso del XX secolo hanno modificato la società contemporanea. Elemento di grande trasformazione dei luoghi e dei modi dell'abitare, l'architettura moderna ha inciso in maniera determinante anche sul piano dei luoghi da rappresentare diventando un'icona specifica della modernità: la società moderna ha trovato nella *casa moderna* la sua immagine. Nello stesso tempo il cinema ha spostato la rappresentazione dello spazio da un sistema statico (fotografia) a uno dinamico, cogliendo appieno il senso anche di una importante modificazione della progettazione *moderna*: quella dell'introduzione del fattore tempo come invariante progettuale e compositiva.



Jeunet suggerisce, sorprende, sfida l'interpretazione, sostenendo l'immagine del suo particolare reale attraverso l'utilizzo di macchine da presa che svolazzano, si muovono sospese in tutte le direzioni, accelerano all'improvviso, mantengono un ritmo forsennato e incalzante. La tecnologia digitale è utilizzata in modo sapiente cercando il lato espressivo, soprattutto riesce a catturare inquadrature suggestive e spesso rimarcate dai bordi di una cornice nella cornice.



L'immagine del cinema è rivelatrice per sua natura cinetica, che la rende particolarmente adatta a comunicare l'idea moderna di architettura intesa come sistema spaziotemporale, nei termini espressi da Sigfried Giedion nel 1941: «l'essenza dello spazio è la sua multilateralità, la molteplicità dei rapporti potenziali che esso racchiude. [...] Per afferrare la vera natura dello spazio l'osservatore deve proiettarsi attraverso di esso».¹² L'immagine in movimento del film, percorrendo sia fisicamente sia visivamente i luoghi, le strade, l'esterno e l'interno degli edifici, esplicita la natura immateriale dell'architettura e favorisce la possibilità di leggerla, di capirla, di conoscerla come spazio artificiale organizzato e significativo per forma. In altre parole: guardando l'architettura nel cinema, prima ancora dell'originalità dell'inquadratura, conta il fatto che l'immagine - anche la più scontata - sia in movimento. In seconda approssimazione essa è rivelatrice perchè anche il cinema agisce e comunica tramite immagini significanti, ma concepite in relazione a chiavi di lettura e sistemi di valori e di significati diversi da quelli dell'architettura. Gli architetti vedono, progettano e valutano l'architettura in relazione alla qualità e al grado di necessità e alla coerenza delle intenzioni, delle soluzioni progettuali e dei rapporti che legano la sua forma con la struttura, con le funzioni, con il contesto. Anche il cinema vede ed esibisce l'architettura come forma simbolica, ma in una chiave che non esplora i valori, il significato o le intenzioni disciplinari delle opere e dei luoghi: indaga piuttosto sul loro esito, ne prende atto e ce lo restituisce faziosamente attribuendogli valori e significati tutti suoi. Per questo l'immagine cinematografica svela (o inventa) dell'architettura dimensioni a volte evidenti, a volte latenti, a volte anche false ma - nella maggior parte dei casi - altrettanto vere, seppure diverse da quelle canoniche. Per questo l'immagine del cinema diventa rivelatrice: perchè si manifesta come una sorta di "verifica esterna" operata in relazione a parametri profondamente differenti da quelli dell'architettura stessa. Perciò la ricerca non vuole proporre solo un repertorio di immagini piuttosto delle chiavi di lettura, illustrate attraverso esempi, a partire dai quali rivisitare l'architettura attraverso l'occhio *diverso* del cinema.¹³

NOTE

1. T. Elsaesser , M. Haganer, in *Teoria del Film - Un'introduzione*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 2009
2. G. Rondolino, D. Tomasi, *Manuale del film - linguaggio, racconto, analisi*, Utet Università, Milano, 2007, pag.95
3. “Parte – come diceva Picasso – è una bugia che insegna a vedere la verità” e la magia del cinema risiede proprio in questa frontiera confusa ed ambivalente sospesa tra realtà e rappresentazione.
4. G.S. Brown in T. Elsaesser, M. Haganer, *Teoria del film - Un'introduzione*, *op.cit.*
5. tratto da T. Elsaesser, M. Haganer, *Teoria del film - Un'introduzione*, *op.cit.*, cfr. *Porta/Telo*, cap. 2.
6. Ejzenštejn spiega il montaggio come separazione dell'inquadratura, e quest'ultima come *cellula*, facendo venire a galla la questione di una concezione totalmente formale del limite e dell'inquadratura, e più in generale della rappresentazione.
7. Cfr. N. Burch, *Praxis du cinéma*, Paris, 1969, Gallimard (trad. italiano Parma, Pratiche, 1980)
8. Questa triplice distinzione sviluppa la classica distinzione in Burch tra *fuori campo reale* (si sa che esiste perchè lo si è già visto o lo si sta per vedere) e *fuori campo immaginario* (si sa che esiste ma non lo si vede mai).
9. Cfr. *Lo spazio cinematografico - i bordi dell'immagine: campo e fuori campo* in F. Casetti, F. Di Chio, *Analisi del film*, Edizione Strumenti Bompiani, Milano, 1990, pag.130
10. Il cinema storicamente è nato come dispositivo per fissare il movimento. E in effetti quello che la cinepresa fa è cogliere 24 pose al secondo e registrarle su un supporto fotografico. Il cervello umano, però, di fronte alla successione di queste pose statiche riceve comunque una illusione di continuità; e questo non tanto per la cosiddetta persistenza retinica, fenomeno oggi assai ridimensionato, ma per una sorta di disposizione mentale, il «*fenomeno phi*», che ci conduce per un verso a obliterare e per baltro a integrare le lacune percettive, ottenendo di fatto un continuum visibile. Già nel 1916 Hugo Munsterberg avvertiva: «non è necessario spingersi oltre nei dettagli per dimostrare che il movimento apparente non è assolutamente il semplice risultato della persistenza dell'immagine e che certamente va al di là della pura percezione delle fasi successive del movimento. In questi casi il movimento non è visto dalbesterno, ma lo aggiungiamo tramite i nostri processi mentali alle immagini fisse»
11. Cfr. F.Casetti, F. Di Chio, *op.cit.*, pag.133
12. S. Giedion, *Spazio, Tempo e Architettura* *op. cit.*
13. M.Cassavola, L.Presicce, S.Santuccio, *L'attore di pietra - L'architettura moderna italiana nel cinema* *op. cit.*

PARTE SECONDA

IV_Passaggi di soglia

4.2_ PROIEZIONE COME PRO-JECTUM: un film a finale aperto

*«Andare verso il margine, vivere la liminarità, stare sul confine
richiede a ciascuno di noi la disponibilità e la volontà di compiere un'esperienza...»¹*

Il cinema è riuscito a cogliere e a sottolineare molti aspetti della nostra realtà, certe volte anticipando le nostre condizioni future, talvolta immaginandole, realizzando così una nuova originale comprensione della realtà. I luoghi cinematografici danno vita a una nuova percezione degli spazi, tali da costruire una sorta di smarrimento nello spettatore; lo stesso che si percepisce appena usciti da un museo, quando si ha la sensazione che ciò che ci circonda sia il «riflesso stesso di quella pittura, come se da essa fosse nata, e non viceversa», così la realtà appare come creata dal cinema.² Di notevole interesse potrebbe essere la denominazione che all'inizio della storia del cinema veniva data alle rappresentazioni: «fotografie animate», «scene animate» o, più semplicemente e più spesso venivano definite «vedute»³. Se consideriamo il fotogramma ad una dimensione ancora bidimensionale della realtà, questo non riuscirebbe a rappresentare a pieno l'evento architettonico, a trasferire il vuoto dello spazio. In questo passaggio l'architettura subisce una *traduzione* da un codice comunicativo a un altro. Nel trasferimento dalla realtà alla bidimensionalità della pellicola, l'architettura ne esce certamente arricchita. Ma è pur vero che l'architettura è debitrice delle suggestioni trasmesse dagli spazi disegnati del cinema, perché è anche grazie al cinema che gli spazi prendono vita e gli attori muovendosi li abitano. È al cinema che il mondo si dischiude rompendo ogni argine, negando qualsivoglia cornice; facendoci per ciò stesso capire che cosa voglia veramente dire trovarsi sulla soglia; anzi essere quella soglia. Potremmo definire il cinema come una vera e propria *macchina dell'attraversamento*, proprio come le case descritte in *Utopia*

dai Tommaso Moro⁴; i suoi pezzi non si limitano a consentire il movimento della macchina concepita nel suo insieme; ma sono il movimento della medesima. Perché tale macchina altro non è che movimento. Essa, cioè non si muove; e non è riducibile né al proiettore, né alla pellicola, né agli attori, ma sempre e solamente al movimento oggettivo nel cui orizzonte ci viene appunto consentito di *abitare*. La scena frontale che il cinema ogni volta ci prospetta è una sorta di finestra; quasi una porta da attraversare. Che non va contemplata solo come un'esperienza esteriore, ma piuttosto vissuta e partecipata dal suo interno. O, più semplicemente, "attraversata". Al cinema ogni volta ci viene offerta la possibilità di un'esperienza intensa, ci sentiamo sempre protagonisti della realissima finzione che non viviamo mai come un limite, bensì come un'autentica possibilità, una vera e propria apertura a nuove esperienze. La scena non si fa solo attraversare, ma anche perlustrare facendosi così ospitale e guidandoci alla ricerca dei suoi segreti. Citando una frase di Stanley Kubrick da *Arancia Meccanica*: «è buffo come l'aspetto reale del mondo che si dice *vero* sembri *vero* solo quando lo si vede sullo schermo» è semplice intuire quanto sia importante il ruolo del cinema attraverso il quale da un lato osserviamo la vita scorrere e dall'altro partecipiamo al suo fluire rimanendone in qualche modo coinvolti. Attraverso l'analisi delle pellicole cinematografiche dal punto di vista architettonico e filosofico si è giunti alla consapevolezza che il cinema non *imita* la vita, non imita la vita come sembra fare un quadro; che spesso sembra proprio volersi offrire come imitazione del visibile. Il cinema si offre "come vita"; ovvero, è in quanto tale "vita vissuta".⁵

Come anticipato nell'introduzione, lo scopo principale di questo studio era iniziare un percorso qui intrapreso che prevede possibili futuri sviluppi che conducono verso un ampliamento della prospettiva alla cultura visuale in senso più allargato. Accentuando ulte-



_Porte misteriose nelle piazze di Parigi: "Europe. It's Just Next Door"

_La Società Nazionale delle Ferrovie Francesi (Parigi, 2013) ha voluto far vivere un'esperienza agli abitanti di Parigi, collegandoli in modo virtuale ad alcune destinazioni europee. Al centro di alcune piazze della città sono state posizionate 5 porte associate ad altrettante città, il curioso di turno, aprendo una porta, si trovava di fronte uno schermo dove era possibile vedere ciò che stava accadendo a km di distanza. Il collegamento virtuale tra mondi diversi è dettato dal virtuale sempre più presente nella progettazione contemporanea.

riormente il carattere interdisciplinare dell'approccio adottato in questo studio, l'obiettivo è infatti quello di creare una rete di relazioni che individui le specificità con cui la questione dell'abitare è stata mediata e rimediata in ambiti differenti della cultura visuale del cinema. La prima tappa dell'operazione sull'immaginario ha implicato la lettura specifica dei testi filmici e ha individuato dei punti sensibili che sono emersi nel corso della ricerca: lo spostamento progressivo dell'attenzione dal luogo mediterraneo fino ad analizzarne una specificità che è il luogo *soglia* caratterizzando lo studio e mirandolo ad approfondire l'esplorazione di questo spazio mediale che si rifà al concetto di *interno architettonico* e più nel dettaglio a quello spazio liminare, aperto a svariate interpretazioni.

Sono stati approfonditi solo alcuni esempi che suggeriscono la ricchezza del tema attraverso un approccio caratterizzato da una forte interdisciplinarietà. La mappatura trasversale delle forme dell'abitare mediterraneo che si è data in apertura si pone però anche, e soprattutto alla luce dei potenziali approfondimenti e aperture, come il punto di origine di un processo di ridefinizione del limite tra pubblico e privato che risulta prospettiva fondamentale per l'analisi degli ambienti medialti anche e soprattutto contemporanei. La questione del senso del luogo e della strutturazione dello spazio attraverso le immagini si pone infatti con urgenza data la sempre maggiore complessità del panorama mediale. Le nuove tecnologie, ma anche le pratiche di riscrittura e ricontestualizzazione dell'immagine, impongono infatti una profonda messa in discussione dello spazio che coinvolge in modo particolare i paradigmi simbolici e formali di configurazione dell'ambiente domestico. L'esperienza del limite, della soglia, è percepibile in ambiti e secondo livelli differenti a partire dagli ingressi alle città fino a quelli più interni e privati. Sono stati molti i cambiamenti dal Movimento Moderno ad oggi, le modalità di comunicazione dei gesti ed i segni formali e simbolici



_Porte misteriose nelle piazze di Parigi: "Europe. It's Just Next Door"

degli spazi si sono evoluti, stimolando così l'uomo alla continua ricerca e progettazione di nuovi luoghi, anche e spesso prima di tutto immaginari. A partire dal gesto del *passare* che si è visto svestito dei caratteri di varietà e articolazione formale che aveva in passato: difficilmente oggi ci si dilunga sulla soglia di casa, ormai poco riparata e poco intima, e quasi mai vi si svolgono, oltre a quelle legate al passaggio, altre attività come il lavoro, il riposo, l'intrattenimento, l'accoglienza. Nonostante ciò, oggi, ha sicuramente ancora senso parlare di soglia in termini di "*passaggio*", soprattutto considerando la facilità con cui il mondo informatico ci permette di passare da un dentro ad un fuori, dall'intimo spazio del sé all'apparente spazio della collettività e della condivisione. Questo significa che anche il mondo informatico, seppur astratto per definizione, per quanto diffuso nella società contemporanea deve confrontarsi con i bisogni assolutamente reali del vivere e dell'abitare. Si tratta solo di trovare nuovi valori da attribuire alle soglie contemporanee, i cui caratteri sono molto diversi da quelli del passato.

La decisione di affrontare nello specifico del tema, i luoghi della soglia è stato dettato dalla volontà di capire e studiare la complessità e le infinite sfaccettature di un concetto così radicato e presente nella quotidianità mediterranea. Ed è a partire dalla cultura dell'abitare mediterraneo che si è arrivati ad individuare la soglia quale elemento sempre presente in mille forme differenti e caratterizzante un modo di abitare e di appropriarsi dello spazio architettonico. Questione quanto mai intrigante è concetto di limite tra spazio interno e spazio esterno, in particolar modo nella cultura mediterranea così varia e così complessa, dove diverse tipologie culturali si sono amalgamate e hanno incrociato storie e tradizioni.

Ma la questione della soglia oggi va anche oltre la progettazione architettonica, andando

ad invadere molti altri campi e mettendo in risalto aspetti più complessi e metaforici che la contraddistinguono. La soglia è un insieme di considerazioni, attraversarla e abitarla significa addentrarsi in una nuova esperienza che apre o limita luoghi diversi.

Nelle realtà con le quali ci mettiamo in relazione quotidianamente, così come in quelle che sconosciute e nelle quali non ci riconosciamo, ci si può perdere oppure orientare, si possono attraversare varcando continuamente nuove soglie e tuttavia non lasciare traccia del nostro passaggio.

Soglie visibili ma anche impercettibili attraverso le quali non è concesso passare e seppur senza alcuna barriera fisica che ostacola il passaggio restano comunque soglie e vengono percepite in quanto tali. Grazie allo strumento cinematografico che indaga i luoghi esplorandoli non solo attraverso la permanenza fisica ma anche attraverso i sensi, si è riusciti a comprendere meglio le diverse nature della soglia, a percepire lo spazio in maniera più completa. Luoghi interni o spazi esterni, siano essi reali, immaginari o ricostruiti, sono studiati per riflettere i modi di vivere degli individui che li abitano, svelandone la cultura e le tradizioni, la loro storia. Al cinema lo spettatore viene indotto ad attraversare le stesse soglie dei personaggi dei film, che si aprono verso scenari nuovi, reali ed irreali, introspettivi o quotidiani, aumentando il valore alla percezione del passaggio attraverso la soglia, che viene “*sentita*” in modo diverso a seconda che si stia da una parte o dall’altra, dentro o fuori. Il lavoro di analisi filmica svolto in questa tesi amplifica la conoscenza delle diverse soglie possibili, perché in fondo tutte le soglie filmiche non sono altro che la materializzazione delle reali soglie fisiche e materiche.

Viviamo ed attraversiamo gli spazi in maniera così rapida che la soglia oggi ci appare quasi inesistente e impercettibile, un continuo tra ambiente interno ed esterno: risulta quasi invisibile e per questo motivo diventa sempre più complesso viverla e sentirla come accesso e passaggio verso un mondo ignoto. Punto interessante è stato riuscire a percepire la magia che si cela nell’apertura di una porta, sensazione che il regista cinematografico riesce ad esaltare in mille modi nelle sue pellicole.

Indiscusso compito di un progettista dovrebbe essere soprattutto cercare di attingere quanto più possibile da campi eterogenei, e farlo attraverso il cinema può rivelarsi un’ottima ispirazione. Cogliere i dettagli e fare propri gli aspetti cinematografici legati alla percezione di aspetti materici e concreti, per poi tradurli in stimoli progettuali: questo dovrebbe essere lo scopo di una ricerca come questa volta all’indagine congiunta secondo vari punti di approfondimento ricevuti da mondi differenti ma affini. In fondo un film altro non è che la realizzazione di un progetto architettato in ogni suo dettaglio dall’occhio critico del regista che guarda con attenzione e trasferisce sensazioni e percezioni alle immagini. Così come

il regista studia e premedita i comportamenti dei personaggi negli spazi da lui progettati, il progettista dovrà studiare in anticipo le modalità di fruizione dello spazio che ha disegnato e che realizzerà. È fondamentale quindi avere “*occhi che vedono e sanno vedere*” le trasformazioni dell’essere umano e del mondo esterno.⁶ Nel cinema, la forma visiva è strettamente collegata ai contenuti del racconto; così come in architettura il progetto è concepito per rapportarsi in maniera stretta al contesto in cui si inserisce. Cinema e Architettura concorrono, come abbiamo visto, alla creazione di nuovi mondi, nuovi scenari, sia reali che futuri: in fondo quando ci si avvicina ad un edificio, lo si osserva seguendone il perimetro e poi se ne percorrono gli interni, si gira letteralmente un film. «Camminando l’occhio procede a un montaggio di singole viste in una continuità variabile di scorci, dove gli spazi si avvicinano l’uno all’altro in fughe prospettiche, accennando doppie o triple altezze, alternandosi tra oscurità e chiarori, accostando materiali ruvidi o superfici lisce»⁷.

Le modalità di fruizione dello spazio contemporaneo sono determinate dalle cosiddette *soglie informatiche*⁸ che ci permettono di avere accessibilità ad uno spazio diverso da quello tradizionalmente inteso, quello architettonico definito da funzioni e necessità, a favore di una realtà inscenata e costruita sulla necessità dell’uomo moderno di andare alla ricerca di nuove verità, potendo compiere esperienze ormai sempre più *al limite*.⁹

Dopo essere passati attraverso le numerose soglie fisiche e attraverso i limiti che connettono e separano gli spazi pubblici da quelli privati, corridoi labirintici e porte che bloccano l’ingresso a diversi mondi, viene a questo punto naturale pensare a quelle che possiamo definire *soglie mentali*. Apparentemente irreali, sono comunque aperture, accessi, ed una volta aperte e valicate vi è il pericolo di smarrirsi nelle profondità della mente.

Nei due film analizzati per ultimi, i protagonisti sono accomunati dalla medesima visione distorta della realtà, percepita in maniera diversa a seconda della tematica da loro esplorata. Di grande importanza sono le scene iniziali che rivelano fin da subito importanti dettagli, punti di snodo utili allo svolgimento della narrazione. Qui l’incipit filmico aiuta fin da subito a comprendere la profondità della soglia oltrepassata dai protagonisti, che per evitare di perdersi nei meandri delle loro menti necessitano di una *mappa*, un *filo d’Arianna*, in grado di accompagnarli e condurli nell’esplorazione del loro percorso. Leonard, ad esempio, si affida alla scelta di un *metodo* che lo aiuti a ricordare i dettagli di ogni giorno, Cobb utilizza un *totem* per accertarsi di essere uscito dal labirintico mondo onirico di cui è schiavo. Ognuno di essi, a modo proprio, sceglie di *abitare la soglia* in maniera non del tutto tangibile. Il concetto di *abitare la soglia*, generalmente riferito ai *confini reali* (architettonici o spaziali - margini fisici del nostro mondo) è qui riconducibile invece a *confini impalpabili* della *mente*, nei quali è possibile perdersi.¹⁰ L’ambiguità che contraddistingue i luoghi liminari è la stessa che ritroviamo negli ambienti privi di margini e confini. Questo dimostra che, la semplicità

con la quale ci si smarrisce negli stessi ambienti in cui si vive quotidianamente, collima con quella che caratterizza gli spazi *fuori dai limiti*. In fondo lo smarrimento dei protagonisti, all'interno di soglie invisibili, è causato da un'incomunicabilità tra essi e il loro ambiente. Leonard, affetto da un disturbo mnemonico, cerca un modo per ricordarsi quotidianamente gli accadimenti che non riesce a ricordare; Cobb non è in grado di distinguere la differenza tra sogno e realtà. Queste soglie della mente, nelle quali non è possibile transitare in normali condizioni, possono essere metaforicamente percepite attraverso i sensi di cui è fatta la mente umana.

Proiezione come Pro-jectum sta a significare la volontà di non dare delle conclusioni definite, né di porre delle linee guida per un ipotetico progetto da realizzare; questa ricerca vuole essere uno spazio aperto che possa suscitare interessi e spunti per una nuova progettazione di scenari contemporanei. Come un'anticipazione concettuale per il venire in essere di qualcosa che, rispetto al futuro, può essere qualificato come possibile.

Il lavoro condotto per questa tesi è necessariamente non completo, perché è così che deve essere, perché mettere un punto non è mai qualcosa di costruttivo. Questo studio è piuttosto un libro aperto e pronto ad essere riscritto, ampliato e approfondito.

Immaginiamo di aver *visto* in queste pagine un film dal finale aperto che lascia libero spazio all'immaginazione e all'interpretazione e, perché no, ad un possibile seguito.

NOTE

1. P. Zanini, *Significati del confine*, op. cit., p. 17
2. J. Baudrillard, *L'America*, Feltrinelli, Milano, 1987
3. J.Aumont, *Le point de vue*, in *Communications*, 1983, n° 38, tr. it. Il punto di vista, in L. Cuccu e A. Sainati (a cura di), *Il discorso del film. Visione, narrazione, enunciazione*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli 1988, p. 86
4. «non c'è casa che non abbia porta dinanzi, verso la strada, e di dietro verso il giardino, e queste sono a due battenti e s'aprono facilmente a una semplice spinta e si richiudono da sé, ché entra chi vuole, tanta manca in ogni luogo la proprietà privata» T. Moro, *Utopia*, Laterza, Roma-Bari, 1990, p.60

5. M. Donà, *Abitare la soglia. Cinema e filosofia*, Mimesis Edizioni, Milano 2010

6. P. Zumthor, in *Atmosfera. Ambienti architettonici. Le cose che ci circondano*, Mondadori Electa, Milano 2007, pp.43-47. Cit. «[...] progettare quindi uno spazio in cui la gente non è costretta a correre in giro, a cercare la porta. [...] Naturalmente al cinema imparo moltissimo da questo punto di vista. È evidente. I cameraman, i registi lavorano con lo stesso montaggio di sequenze. Ed è la cosa che cerco di fare io con gli edifici. In modo tale che piaccia a me e a voi e, soprattutto in modo che possa funzionare con l'uso dell'edificio. [...] Mettiamo dei segni. Guardiamo. Non so se potete capire questa passione del guardare; non è voyeurismo, al contrario ha piuttosto a che fare con l'atmosfera di un luogo»

7. Tratto da M. Bertozzi (a cura di) *Il cinema, l'architettura, la città, op. cit.*

8. «Le soglie informatiche sono, conseguentemente alla nascita e divulgazione dei computer, la grande invenzione del nostro secolo, istituite per “proteggere” il flusso informativo e comunicativo che, per sua natura, tende a essere invasivo rispetto agli altri mondi del reale. Nel mondo informatico la comunicazione tra universi diversissimi è istantanea. Gli spazi interattivi possono essere molto lontani tra loro oppure tanto vicini da intersecarsi. Sono spazi virtuali o cibernetici entro cui le informazioni corrono rapidamente attraverso i canali telematici che stanno soppiantando ad altissima velocità e con un ritmo inarrestabile, i tradizionali spazi delle relazioni umane. Questi ambienti hanno via via sostituito gli ormai consolidati luoghi in cui da sempre si svolgono le relazioni umane, affidando alla macchina il compito di interfacciarsi nelle interazioni tra individui. Nella società contemporanea la macchina è divenuta un supporto ineliminabile nella gestione delle relazioni economiche, politiche, sociali e personali: si compra e si vende tramite Internet, non ci si incontra al bar ma si “chatta” via internet, telefoni, videotelefoni, cellulari di ultima generazione sembrano “manipolare” lo spazio, attribuirgli nuovi significati. Ci si sposta con maggior frequenza da un luogo all'altro, e lo si fa subito, di corsa, in velocità, con i calcolatori elettronici, che hanno generato assetti comportamentali e modelli di gestione di tempo e spazio mai sperimentati prima d'ora. Le “nuove soglie”, portali informatici, frasi in codice, password di accesso a luoghi in cui la fisicità e la corporeità non sono più ammesse, hanno sostituito le tradizionali porte. L'uomo comodamente seduto in poltrona, può raggiungere qualunque punto del pianeta e avere libero accesso a ogni spazio interno pubblico o privato, a ogni ora del giorno e della notte da solo o in compagnia... solo digitando un codice, una parola chiave, una sequenza di numeri e lettere che fa scattare il meccanismo di apertura di queste moderne serrature.» cfr. B. Bogoni, *Internità della soglia – il passaggio come gesto e come luogo, op.cit.*

9. Cfr. Z. Bauman, *Modernità Liquida*, ed Laterza, Roma-Bari, 2006 - Il concetto di *istantaneità* descritto dall'autore regola la velocità con cui si consumano e si susseguono gli eventi, conferisce all'uomo moderno il potere di accedere ed acquisire informazioni immediate sul posto, ma che allo stesso tempo favoriscono l'immediata perdita di interesse per le stesse; una volta coperta ogni distanza, infatti, non ha più senso sprecare del tempo per raggiungere anche il più remoto dei luoghi. L'epoca dei software ha inaugurato la svalutazione dello spazio, tutto appare privo di senso e di valore, perfino il tempo sembra assente.

10. F. La Cecla, *Perdersi: l'uomo senza ambiente op. cit.* *Mente locale* è l'espressione della facoltà di abitare. Consiste nella percezione, nella definizione e nell'uso di uno spazio che solo chi vi appartiene come abitante può possedere fino in fondo.

TITOLO ORIGINALE: Memento
 ANNO: 2000, USA
 DURATA: 113 min.
 COLORE: Colore
 REGIA: C. Nolan
 SOGGETTO: C. & J. Nolan
 SCENEGGIATURA: J. Nolan
 MONTAGGIO: D. Dorn
 MUSICHE: D. Julyan
 GENERE: drammatico, thriller
 INTERPRETI: G. Pearce, C. Moss, J. Pantoliano, J. Fox
 FOTOGRAFIA: W. Pfister

4.2.1_ *Memento* (USA - 2000) Christopher Nolan

Sinossi: Leonard Shelby è affetto da un disturbo della memoria a breve termine, non riesce quindi a ricordare nulla di ciò che gli accade così ha adottato un suo metodo per riuscire a sopravvivere fondato su promemoria che egli stesso scrive su post-it, polaroid e talvolta sulla propria pelle. Il suo corpo, ricoperto di tatuaggi, gli fornisce incancellabili e precise informazioni. Leonard ha una missione da compiere perché possa riprendersi la sua vita, i suoi ricordi e la sua memoria: trovare l'uomo che ha ucciso e stuprato sua moglie. Il suo disturbo, causatogli proprio da un colpo alla testa infertogli la notte dell'omicidio da John G., non gli permette di ricordare nulla, nemmeno il volto delle persone che incontra. Non potendosi fidare di nessuno, tranne che del suo istinto e della sua calligrafia, decide di scattare delle polaroid sulle quali annota informazioni ed impressioni utili ad identificare la vera natura delle persone che gli sono intorno che spesso approfittano del suo disturbo. Leonard giunge ad una triste realtà: capisce di essere lui che appuntava tutto sui fogli di carta, che ha ucciso sua moglie iniettandole ripetutamente una dose di insulina, ma soprattutto che ha già ucciso il vero aggressore. Da quel momento Leonard decide di vendicarsi del presunto amico e scatta una polaroid appuntandosi la scritta "*Don't believe his lies*", lo identifica come possibile John G. e solo dopo averlo ucciso, scattando una nuova foto potrà ricordarsi di aver portato a compimento la sua missione.

Memento è imperativo del verbo difettivo latino *memini, isse* e può essere tradotto con *ricordati*, la parola chiave del film, quella che permetterà al protagonista di varcare le soglie della mente. Tutta la narrazione gira intorno a questo principio, non in modo lineare ma attraverso un caos apparente che rappresenta il punto di vista del protagonista.

Attraverso una faticosa indagine messa in atto grazie alla scrittura, utile per annotare ciò

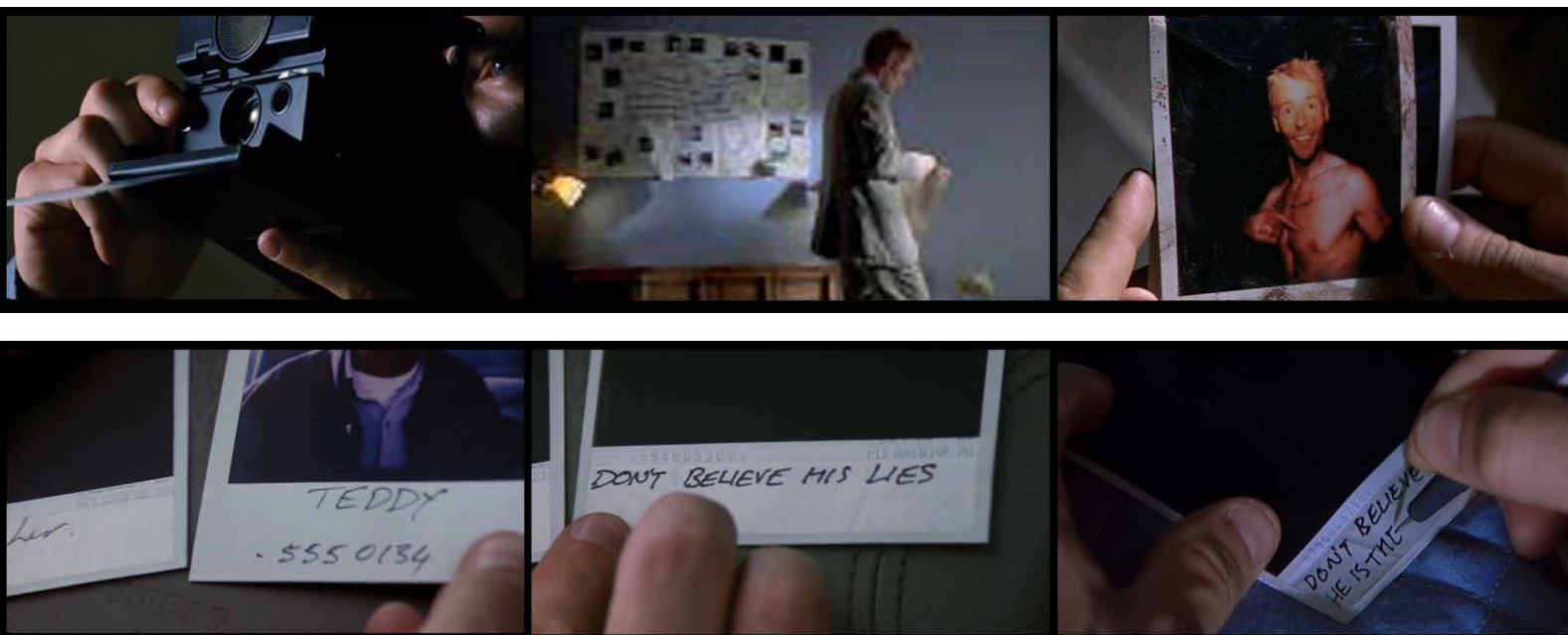


scena iniziale L'inquadratura iniziale del film mostra il dettaglio della mano di Leonard che tiene tra le dita una polaroid raffigurante il cadavere di un uomo. La foto è appena stata scattata da Leonard, dopo aver ucciso John G. Pian piano la pellicola diventa da bianco e nero a colori facendoci percepire la differenza tra i ricordi e la realtà.

di cui la percezione non può farsi sicuro garante, il detective Shelby insegue l'assassino, l'ultimo ricordo che "non riesce a ricordare di dimenticare", in una labirintica realtà ripetutamente riazzerata e alla quale non si riesce mai a mettere un punto. Scritte su indistruttibili polaroid e tatuaggi cooperano a trasferire una traccia della sua memoria all'esterno. Il regista sceglie pertanto di adottare un particolare montaggio filmico capace di ritrasmettere lo stesso punto di vista del protagonista.

Lo spettatore si ritrova così nello stesso vincolo di spaesamento di Leonard, incapace di fronte agli eventi che si susseguono senza poter essere controllati da lui. Le scene sono alternatamente l'ultima in ordine cronologico, la prima, la penultima, la seconda e così via: la scena finale è quindi quella cronologicamente centrale, che rappresenta il punto di svolta. In maniera parallela assistiamo a due linee di racconto: la prima, a colori, rappresenta l'indagine ed è narrata a ritroso nel tempo; la seconda, in bianco e nero, è associata ai ricordi, ovvero tutti gli eventi accaduti prima dell'incidente che invece seguono l'ordine cronologico. Il film inizia con l'inquadratura sul particolare delle mani del protagonista con in mano una foto raffigurante il corpo di Teddy, privo di vita. La foto pian piano inizia a sbiadire; la macchina da presa inquadra altri dettagli - il proiettile, gli occhiali di Teddy - per poi iniziare a *riavvolgere la scena* fino al momento dell'omicidio.

Durante la narrazione le immagini procedono spesso rapide, trattenendosi su molti dettagli che riesce a cogliere lo spettatore ma non il protagonista. Il tema principale è quindi connesso alla memoria e al valore del ricordo. Leonard è un uomo senza storia che non distingue lo scorrere del tempo, è un uomo perso, bloccato nella sua condizione, *vive sulla soglia* tra il suo malessere ed il metodo che cerca di imporsi per superarlo. La memoria, a distanza



di tempo, può modificare le dimensioni di una stanza o il colore delle pareti, i ricordi possono apparire distorti o essere interpretati in maniere differenti; al contrario tutto ciò che è concreto, le impressioni annotate, rimangono e non possono essere distorte. Per questo si tatua numerose “realtà” sul corpo, per “ricordarsi ogni giorno di non dimenticare” ciò che la memoria non trattiene, al contrario della pelle. La memoria ed il ricordo sono la soglia che Leonard non riesce a raggiungere ed attraversare.

Le foto, gli appunti ed i tatuaggi rappresentano le *porte di accesso alla mente*, che raccolgono e custodiscono tutte le informazioni indispensabili per avere presente il suo scopo. Leonard ha infatti bisogno di uno scopo e un obiettivo da portare a termine nonostante non sia in grado di percepire la realtà, termina infatti così il film, con il suo monologo che lo aiuta a decidere di oltrepassare le soglie della mente per andare oltre:

«Devo credere in un mondo fuori dalla mia mente, devo convincermi che le mie azioni hanno ancora un senso, anche se non riesco a ricordarle. Devo convincermi che quando chiudo gli occhi il mondo continua ad esserci... Allora... C'è ancora... Sì! Tutti abbiamo bisogno di ricordi che ci rammentino chi siamo. Io non sono diverso. Allora.. A che punto ero?..» »



La mappa dei ricordi

Leonard vive in una stanza di albergo sulle cui pareti ha appeso una “mappa” da lui realizzata sulla quale annota dati importanti, spostamenti, persone, foto e collegamenti. È importante avere un metodo che lo aiuti a risolvere il suo rebus.

Le soglie della mente

Sono le foto che il protagonista scatta. Sul retro della foto di Teddy vi è un importante indizio scritto da Leonard: «Non credere alle sue bugie. È lui. Uccidilo». Un importante monito che spinge ogni giorno il protagonista a voler ottenere la giusta vendetta

TITOLO ORIGINALE: Inception
 ANNO: 2010, USA, UK
 DURATA: 148 min.
 COLORE: Colore
 REGIA: C. Nolan
 SOGGETTO: C.Nolan
 SCENEGGIATURA: C.Nolan
 MONTAGGIO: L. Smith
 MUSICHE: H. Zimmer
 GENERE: fantascienza, thriller, drammatico
 INTERPRETI: L.DiCaprio, J.Levitt, E.Page, T.Hardy, K.Watanabe, D.Rao, M.Cotillard
 FOTOGRAFIA: W. Pfister
 SCENOGRAFIA: G. Hendrix Dyas

4.2.2 *Inception* (USA - 2010) Christopher Nolan

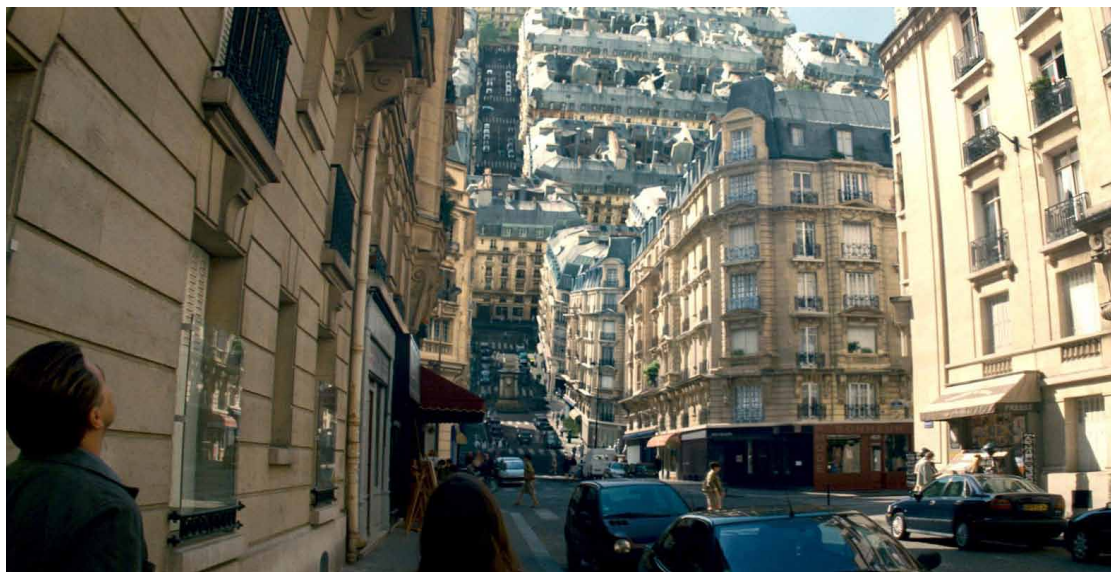
Sinossi: Dom Cobb è un esperto nello studio del subconscio, pratica dello spionaggio industriale con lo scopo di estrarre informazioni segrete dalla mente umana. Venuto meno la sua operazione sull'industriale Saito, Cobb e la sua squadra sono obbligati a darsi alla fuga ma saranno aiutati proprio dall'ex bersaglio, Saito, che prospetterà loro un nuovo pericoloso incarico. L'uomo vorrebbe che lui e la squadra operassero nella mente di Robert Fisher Jr, ricchissimo ereditiere della concorrenza, praticando questa volta un *innesto*. L'innesto (*Inception*) servirebbe a farlo diventare leader indiscusso sul mercato. L'uomo offre a Cobb denaro e la tanto ambita libertà. A causa di una complicata vicenda che lo vede accusato della morte della moglie, Cobb è costretto a vivere da tempo in latitanza, non potendo far ritorno negli Stati Uniti dai propri figli. Nonostante l'innesto sia una procedura praticamente impossibile e molto azzardata, Cobb decide di accettare. Riorganizzata in breve tempo la sua squadra, Cobb si circonda del fidato Arthur, manovratore, Arianna, giovane e promettente architetto, Eames, falsario di professione e Yusuf, un chimico in grado di realizzare un potente sedativo. L'innesto verrà praticato su 3 diversi livelli del sogno, creando una sorta di labirinto, una scatola nella scatola, al fine di impiantare nella mente del giovane Fisher un'idea che sia in grado di svilupparsi autonomamente, livello per livello. Ma gli imprevisti non mancano, infatti Cobb e la sua squadra dovranno lottare continuamente con le proiezioni del subconscio di Fischer Jr - militarmente addestrato - alle quali si aggiungerà Mal, la defunta moglie di Cobb, sempre pronta ad ostacolarlo. Senza rendersene conto cominciano un percorso che potrebbe incatenarli nel profondo della mente umana, giungendo talmente in profondità da non avere più la consapevolezza della realtà.

Il concetto cardine è che un'idea radicata nella mente di un individuo possa impadronirsi di essa come un *parassita*, divenendo infettiva e rendendo il pensiero profondamente attac-



cabile, tanto da non riconoscere più la realtà. La linea di demarcazione, il limite tra sogno e realtà è dunque così intangibile che rende indistinguibile la *soglia* che li divide: Dom Cobb è un *Lupen* che si introduce nella mente delle persone oltrepassando la *soglia* che gli concede di asportare rilevanti informazioni. Condiziona le loro menti quando è più semplice avere accesso: durante il sonno, quando il tempo appare ampliato, i minuti diventano ore, i giorni settimane e le settimane anni; quando si dorme si ha libero accesso a tutte le zone del cervello: tutte quelle piccole *porte* che da svegli sorvegliamo e proteggiamo, diventano completamente sfruttabili ed praticabili. Ogni oggetto, sia esso un lampione o una cabina telefonica, è lì per un preciso motivo, niente è tralasciato poiché tutto il sogno è stato progettato in ogni minimo dettaglio. Tutto viene percepito contemporaneamente e la nostra mente lo fa così bene e di continuo che nemmeno ce ne accorgiamo.

La percezione dello spazio architettonico nel sogno risulta uguale a quella reale e solo alterandola si rischia di attirare l'attenzione del soggetto e delle *proiezioni* (figure create dal sogno). È a questo che serve Arianna, giovane e promettente architetto, reclutata da Cobb per progettare lo spazio del sogno secondo un sistema labirintico a più livelli che il soggetto-vittima del processo di *estrazione* - popolerà con le proiezioni del proprio subconscio: emozioni, sensazioni e figure umane. Progettare i sogni richiede abilità e creazione; quella offerta ad Arianna non è solo una semplice occasione lavorativa, Cobb le dà la possibilità di vivere un'esperienza unica, di poter creare nuovi mondi, nuove architetture, nuovi spazi attingendo dalla mente. Nessun architetto rimarrebbe impassibile ad una proposta del genere. La creazione della *dimensione onirica* viene così paragonata alla *modellazione virtuale*: godiamo di uno spazio irreali dotato di un'impostazione di base al quale aggiungiamo gli elementi contenuti nella libreria in dotazione – attività, macchine, oggetti, ecc... - con lo sco-



_Fotogramma tratto dal film Inception, C. Nolan, 2010

Arianna sta vivendo la sua prima lezione di *sogno condiviso*. Cobb è il sognatore e Arianna l'ospite.

po di progettare l'ambiente dal punto di vista *estetico* ma corredandolo anche di *sensazioni* facendo in modo che sia più realistico possibile. Costruire i sogni, in questo modo, consente di spingersi oltre i vincoli costruttivi reali, sfidando le leggi della gravità e creando così architetture o interi mondi che sarebbero impensabili. Progettare il mondo onirico implica il *varcare la soglia del possibile e del reale*, rendendo nullo ogni limite esistente tra i due mondi e ponendoci innanzi ad un limite che consiste proprio nella perdita di confine fra sogno e realtà, quando si attinge dalla memoria, dai ricordi. Se continuare ad alterare la *realtà* delle cose aiuta il soggetto vittima a percepire la natura estranea del luogo in cui si trova, attingere dai propri ricordi ricreando edifici e luoghi appartenenti al mondo reale può causare effetti devastanti su tutti gli individui partecipanti, ma soprattutto sul creatore del sogno. Continuare ad immaginare ed inventare nuovi mondi possibili è infatti l'unico modo per non perdere la cognizione di ciò che è reale e ciò che invece è stato creato ed immaginato su misura per quella determinata situazione.

La paura di restare bloccati oltre la soglia, oltre quell'invisibile confine che separa le due dimensioni, influenza Cobb al punto tale da ricorrere a diversi stratagemmi per assicurarsi di essere tornati alla realtà. Il *totem* e il *calcio*, due stratagemmi che dovranno permettergli di svegliarsi contemporaneamente dai tre livelli di sogno e dal sonnifero. (il dado e la trottola) Come afferma Cobb in una scena del film «dopo un po' il *sogno condiviso* diviene l'unico modo in cui si può sognare; se inizi a costruire servendoti dei ricordi, il totem resta l'unico modo per accertarsi di essere realmente svegli». Il timore di restare bloccato nel proprio subconscio si impossessa del protagonista proprio a causa di un innesto già sperimentato in passato, con la moglie Mal. Durante uno dei loro *sogni condivisi*, i due coniugi avevano provato a spingersi oltre la soglia della pura creazione, iniziando ad attingere dalla loro memoria,



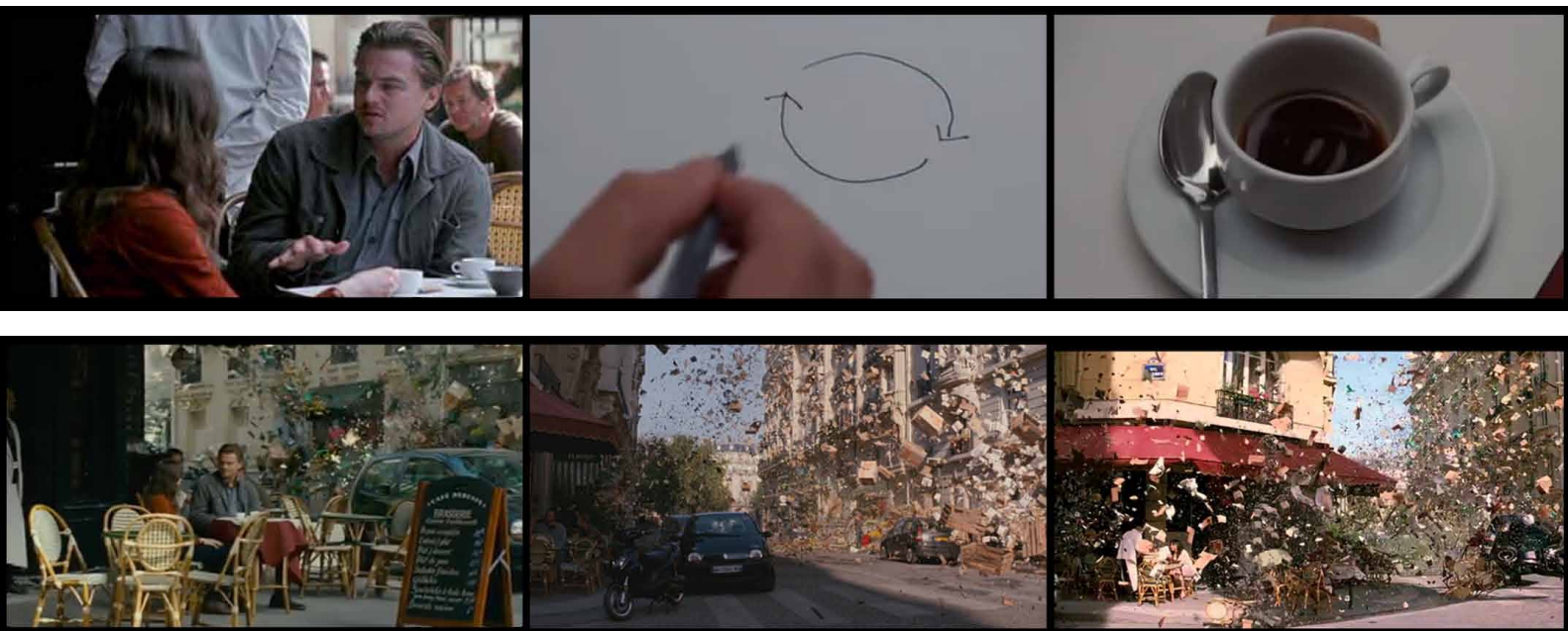
_Arianna al suo terzo tentativo realizza un labirinto complesso, quasi impossibile da risolvere anche per l'esperto Cobb. Durante la sua prima sperimentazione di "Sogno Condiviso", Arianna inizia a giocare con le leggi di gravità con lo scopo di mostrare le sue potenzialità a Cobb.

_La scala di Penrose

Arianna accetta di collaborare alla missione, facendosi spiegare da Arthur alcuni trucchi attingendo l'idea da vari paradossi architettonici.

_frame 26:11-28:18 _ Prima lezione di Sogno condiviso

_La mdp effettua diversi raccordi di posizione inquadrando in primo piano il dialogo tra Cobb ed Arianna. Cobb le spiega cosa succede all'interno del sogno, come crearlo e a cosa serve la figura dell'architetto, rivelandole che entrambi, in quel momento, si trovano già all'interno di un sogno. Arianna non ricorda infatti come è arrivata in quel preciso luogo e riconosce il luogo come estraneo. La sua agitazione produce instabilità ed ingovernabilità all'interno della dimensione onirica che inizia ad andare in frantumi, esplodendo in mille pezzi. L'impatto violento con alcuni vetri e pezzi di città causa il cosiddetto "calcio" permettendo ad Arianna di uscire dal sogno.





_frame 29:05-31.20 _ aspetto visivo + emozioni= sogno

_Cobb offre una seconda possibilità ad Arianna cercando di stimolare le sue doti creative. I due vengono ripresi in primo piano o campo totale mentre camminano per le strade del sogno. Cobb spiega ad Arianna come muoversi all'interno del sogno, chi sono le proiezioni, i livelli di cui si compone la "realtà del sogno" e come avviene l'estrazione e la comunicazione con il subconscio del soggetto. Arianna si rende conto che nel sogno, oltre alla dimensione architettonica, è necessaria anche una componente emozionale, in grado di aiutare il sognatore a percepire quel mondo come reale. Inizia a mettere in pratica le sue abilità creative ribaltano lo scenario su se stesso in modo da creare una specie di scatola chiusa.

immagini e frammenti di ricordi del passato. Costruirono il loro mondo, molto simile a ciò che possedevano nel mondo reale. Le ore iniziarono a diventare anni ed i due trascorsero negli abissi della loro mente circa 50 anni, dimenticandosi che quel mondo non era reale, ma esisteva solo in quanto frutto della loro mente. Mal iniziò così a credere che il limbo in cui erano intrappolati fosse reale; fu allora che Cobb praticò il suo primo inception. Egli innestò nella sua mente l'idea della morte come unica vera salvezza, spingendo Mal a varcare la soglia tra la vita e la morte. Risvegliarsi dopo tutti quegli anni, catapultati nuovamente nella giovinezza, fu devastante al punto tale che in Mal iniziò ad insinuarsi l'idea che nemmeno quel mondo era reale e che, per svegliarsi e tornare alla realtà, era necessario uccidersi. Dal momento del suicidio della moglie, Cobb iniziò ad essere costantemente tormentato dalla sua presenza, tanto che durante i suoi sogni Mal rappresenta sempre un ostacolo al compimento della missione.

Cobb non è più in grado di creare sogni e per questo si rivolge ad Arianna, alla quale chiede di progettare complicati labirinti i cui dettagli non devono assolutamente essergli rivelati. Conoscere anche un minimo dettaglio del labirinto significherebbe aprire le porte a Mal, o meglio alla proiezione della moglie, pregiudicando così la missione. Ed è proprio ciò che avviene nel terzo livello dell'*inception*. Cobb, venuto a conoscenza di un'importante via di fuga, consente a Mal di entrare nell'edificio in cui vi sono Saito e Fischer. La moglie ucciderà il giovane spingendo Cobb ad addentrarsi in un quarto e pericoloso livello per cercare di salvarlo. Il problema della dimensione onirica è che il sogno "non è mai solo un sogno, e tutti questi vetri in faccia fanno male e quando ci sei dentro sembrano reali", tanto che distinguere la soglia che separa il sogno dalla realtà è davvero difficile. Una qualsiasi ferita nella dimensione onirica viene quindi percepita come reale; la mente condiziona la nostra percezione e, pa-



_frame 31:20-33:26 _ Non ricreare dai ricordi!

_Arianna continua a cambiare il sogno, costruendo ponti, rampe, pilastri, ecc.. fino a quando, oltrepassata una soglia progetta una porta a specchio. Chiudendo le porte, sia dietro di sé che davanti a sé, Arianna pone le basi per un radicale cambiamento all'interno del sogno. Le due porte specchianti rappresentano infatti la soglia che separa quanto aveva fino a quel momento visto e creato, da quello che inizierà a creare da quel momento. Rotta la seconda porta, ed oltrepassata la nuova soglia, Arianna inizia a ricreare nuovi scenari, scenari che però appartengono al vissuto reale. La rottura della porta specchiata sancisce non solo un cambiamento di situazione, tipico della soglia, ma simboleggia anche il rischio di non essere più in grado di distinguere la realtà dalla finzione.

radossalmente, solo la morte può risvegliare gli individui riportandoli alla realtà. Le sensazioni prodotte dalla nostra mente contribuiscono a rendere vivo e reale il sogno, spingendo l'essere umano a perdere la reale cognizione dello spazio e del tempo. Lo stesso Cobb, pur praticando la tecnica del *sogno condiviso* da tempo, si trova ormai a vivere sulla soglia, in quanto non crede più in una sola realtà e necessita di essere "svegliato".

Gli spettatori del film si ritrovano a non essere in grado di capire se Cobb ha portato a termine l'innesto ed è tornato nel mondo reale, o se è rimasto bloccato nel limbo del suo subconscio. *Vivere sulla soglia* appare così naturale anche per noi: non è importante sapere se si è svegli o si sta ancora sognando, ma ciò che conta è la consapevolezza di poter varcare i confini tra le due realtà.

"Una singola idea della mente umana può costruire città. Un'idea può trasformare il mondo e riscrivere tutte le regole". Chiunque abbia visto *Inception*, è rimasto indubbiamente affascinato dai paradossi architettonici: strade che si sdoppiano, edifici distorti, costruzioni illogiche. Scenari ispirati alle opere dell'artista olandese Maurits Cornelis Escher fanno immaginare che nei sogni è possibile ingannare l'architettura realizzando forme impossibili, che poi tanto impossibili oggi non sono.

Desidero ringraziare il Professore Ludovico Maria Fusco e il professore Rocco Pititto per i preziosi insegnamenti durante questi anni di studio, perchè con i loro diversi apporti relativi a differenti discipline hanno contribuito a questo lavoro. Un ringraziamento particolare non solo per la competenza scientifica, ma anche per la partecipazione umana e la disponibilità dimostratami. Intendo poi ringraziare l'intero Collegio dei docenti del corso di dottorato per gli stimoli critici scaturiti durante gli incontri avuti in questi anni, il professore Agostino Bossi per avermi contagiata durante i numerosi viaggi-studio con il suo entusiasmo e grinta nel confronto con culture diverse e lontane. Inoltre, vorrei esprimere la mia sincera gratitudine al Coordinatore del Dottorato, il prof. Fabrizio Lomonaco per averci trasmesso il senso di responsabilità e professionalità durante l'ultimo anno, al professore Saverio Ciarcia per avermi coinvolta negli anni verso un approccio multidisciplinare all'architettura, alla professoressa Gioconda Cafiero per avermi trasmesso l'importanza di una ricerca costante. Un ringraziamento particolare va a Marco Elia, per avermi insegnato in questi anni ad avere passione energia e tenacia, a non dimenticare mai la giusta dose di curiosità e a non abbandonare mai la voglia di giocare. Ringrazio infine i miei colleghi di corso, di viaggi, di esperienze condivise in questi tre anni.

Dedico questo lavoro a mia nonna, che ha *abitato* la soglia per tutta la vita.

FILMOGRAFIA ESSENZIALE in ordine alfabetico

- Adulterio all'italiana* (1966) - Pasquale Festa Campanile
- Alice nel paese delle meraviglie* (1951) Walt Disney
- Anni ruggenti* (1962) - Luigi Zampa
- Baaria* (2009) Giuseppe Tornatore
- Bellissima* (1951) - Luchino Visconti
- Certi bambini* (2004) - Andrea e Antonio Frazzi
- Dillinger è morto* (1969) - Marco Ferreri
- Dogville* (2003) - Lars Von Trier
- El Sacrificio* (1986) - Andrei Tarkovski
- Faust (Faust-Eine deutsche Volksage)* (1926) - F. W. Murnau
- Fino all'ultimo respiro (À bout de souffle)* (1960) - Jean-Luc Godard
- Galantuomini*, (2008) - Edoardo Winspeare
- Gomorra* (2008) - Matteo Garrone
- Gruppo di famiglia in un interno* (1974)- Luchino Visconti
- Identificazione di una donna* (1982) - Michelangelo Antonioni
- Ieri, oggi, domani* (1963) - Vittorio De Sica
- Il canto delle spose* (2009) Karin Albou
- Il favoloso mondo di Amélie* (2001) - Jean-Pierre Jeunet
- Il gabinetto del dottor Caligari* (1920) - Rober Wiene
- Il labirinto del fauno* (2006) - G.del Toro
- Il postino* (1994) - Michael Radford
- Il tetto* (1956) - Vittorio De Sica

Il ventre dell'architetto (1987) - Peter Greenaway
Inception (2010) - Christopher Nolan
Indiana Jones e l'ultima crociata (1989) - S. Spielberg
L'eclisse (1962) - Michelangelo Antonioni
L'Inhumaine (1924) - Marcel L'Herbier
La famiglia (1987) - Ettore Scola
La finestra di fronte (2003) Ferzan Özpetek
La guerra di Mario (2005) - Antonio Capuano
La siciliana ribelle (2009) - Marco Amenta
La signora della porta accanto (La femme d'à côté) (1981) - François Truffaut
La terra trema (1948) - Luchino Visconti
Lattico (1952) - Gianni Puccini
Le fabuleux Destin d'Amélie Poulain (2001) - Jean-Pierre Jeunet
Le fate ignoranti (2001) - Ferzan Özpetek
Le Mépris (1963) - J. L. Godard
Le notti di Cabiria (1957) - Federico Fellini
L'uomo di paglia (1957) - Pietro Germi
Mar adentro (2004) - Alejandro Amenábar
Mediterraneo (1991) - Gabriele Salvatores
Memento (USA - 2000) - Christopher Nolan
Mine Vaganti (2010) - Ferzan Özpetek
Mio cognato (2003) - Alessandro Piva
Miracolo a Palermo (2005) - Beppe Cino
Mon Oncle (1958) - Jacques Tati
Niente da nascondere (Caché) (2005) - Michael Haneke
Nostalghia (1983) - Andrej Tarkovskij
Professione: reporter (The Passenger) (1975) - Michelangelo Antonioni,
Segreti di famiglia (2009) - Francis Ford Coppola
Stalker (1979) - Andrei Tarkovski
The Truman show (1998) - Peter Weir
Umberto D. (1951) - Vittorio De Sica
Un chien andalou (1929) - Luis Buñuel e Salvador Dalí
Un film parlato (2003) - Manoel de Oliveira
Una giornata particolare (1977) - Ettore Scola
Viaggio in Italia (1954) - Roberto Rossellini
Vicky Cristina Barcelona (2008) - Woody Allen

RICERCA BIBLIOGRAFICA

- Aceti E., *Abitare la soglia*, Tranchida Editori, Milano, 1994.
- Alighieri, D., *Divina Commedia, Inferno*, a cura di Giovanni Bosco e Giovanni Reggio, Le Monnier, Firenze, 1988
- Amelang, J., *Città: punto d'incontro di due miti nello spazio*, in G. Duby (a cura di), *Gli ideali del Mediterraneo*, trad. it. A. Parada y Ramos, Mesogea, Messina, 2000
- Antonioni, M., *Sei film*, Einaudi, Torino, 1964
- Antonioni, M., *Fare un film è per me vivere - Scritti sul cinema*, Marsilio Editore, Venezia, 1994
- Argan, G.C., *L'arte moderna 1770/1970*, Firenze, Sansoni, 1970
- Arnaldi, P., *Metamorfosi della soglia*, in *Firenze Architettura*, Periodico semestrale del Dipartimento di Architettura - Disegno Storia Progetto Università degli Studi di Firenze, febbraio 2012
- Aumont, J., *Le point de vue*, in *Communications*, 1983, n° 38, tr. it. Il punto di vista, in L. Cuccu e A. Sainati (a cura di), *Il discorso del film. Visione, narrazione, enunciazione*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli, 1988
- Bachelard, G., *La poetica dello spazio*, Dedalo, Bari, 1957
- Baudrillard, J., *L'America*, Feltrinelli, Milano, 1987
- Bauman, Z., *Modernità Liquida*, ed Laterza, Roma-Bari, 2006
- Benedetti A., *bibliografia ragionata della cultura delle immagini*, Genova, 2005
- Benevolo, L., *Storia dell'architettura moderna*, Roma-Bari, Laterza, 1999

- Benjamin, W. , *Angelus Novus*, Einaudi, Torino,1995
- Benjamin, W., *I «passages» di Parigi*, a cura di Enrico Ganni, , Einaudi, Torino, 2000
- Bertozzi M., *Il cinema, l'architettura, la città*, Editrice Librerie Dedalo, Roma, 2001
- Bogoni, B. , *Internità della soglia – il passaggio come gesto e come luogo*, Aracne, Roma, 2006
- Bonesio L., Micotti L., *Paesaggi di casa*, Mimesis, Milano, 2003
- Bordwell D., Thompson K., *Storia del cinema e dei film, vol. 1: Dalle origini al 1945. Vol. 2: Dal dopoguerra ad oggi*, Milano, Il Castoro, 1998
- Bossi, A., *Accogliere Raccogliersi*, ed.Giannini, Napoli, 1999
- Boudier, P. , *Esquisse d'une théorie de la pratique*, Droz, Genève, 1970
- Braga, C., *Al limite del privato- L'architettura al singolare*, Liguori Editore, Napoli, 1991
- Braudel, F. , *Il Mediterraneo. Lo spazio la storia gli uomini le tradizioni*, Bompiani, Milano, 2003.
- Brunetta G.P., *Identità italiana e identità europea nel cinema italiano dal 1945 al miracolo economico*, Edizioni della Fondazione Giovanni Agnelli, 1996
- Bruno, G., *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano, 2006
- Bruno, M. W. , *Cinema e vetro*, in *Fata Morgana*, n°3, R. De Gaetano (a cura di), *Trasparenza*, in *Fata Morgana*, n° 3, settembre 2007, Luigi Pellegrini Editore, Cosenza 2007
- Brusatin, M. , *Storia della linea*, Einaudi, Torino, 1997
- Burch, N., *Praxis du cinéma*, Gallimard, Paris, 1969, (trad. italiano Parma, Pratiche, 1980)
- Calvino I., *L'avventura di uno spettatore, Italo Calvino e il cinema*, EditoreLubrini-LEB, **Biblioteca di lingue e culture locali,1990**
- Canova G., Farinotti L., *Atlante del cinema contemporaneo*, Garzanti Libri, Milano, 2011
- Cappabianca, A. , *Il rapporto tra architettura e cinema, Spazialità del cinema e spazio dell'architettura*, in *Enciclopedia del Cinema* (2003)
- Caro, A. (traduzione a cura di), *Eneide*, Pompeati, Torino, 1954
- Casavola M., Presicce L. e Santuccio S., *L'attore di pietra. L'architettura moderna italiana nel cinema*, Testo & Immagine, Roma, 2001
- Casetti F., Di Chio F., *Analisi del film*, Edizione Strumenti Bompiani, Milano, 1990
- Cassano, F., *Il pensiero meridiano*, Laterza, Roma-Bari, 1996

- Cassavola M., Presicce L., Santuccio S., *L'attore di pietra - L'architettura moderna italiana nel cinema*, Edizione Testo&Immagine, Universale di architettura - collana fondata da Bruno Zevi, Roma, 2001
- Castagna M. - De Carlo S., *Lo spazio della parola*, Editrice Domenicana Italiana, Napoli, 2010
- Cesarone, V. , *Per una fenomenologia dell'abitare. Il pensiero di Martin Heidegger come oikosophia*, Marietti, Milano, 2008
- Chevalier J. e Gheerbrant A., *Dizionario dei simboli*, Rizzoli, Milano 1986
- Clementi, A., *Città Mediterranee*, in AA.VV, *Le città del Mediterraneo-Atti del Forum Internazionale Reggio Calabria 1998*, Jason Editrice, Reggio Calabria, 2001.
- Colafranceschi D., *Land&ScapeSeries*, , Gustavo Gili, Barcelona, 2007
- Colomina, B., *Media as Modern Architecture*, in A.Vidler, *Architecture between Spectacle and Use*, Sterling and Francine Clark Art Institute, Williamstown,2008
- Colomina, B., *The Exhibitionist House*, in Aa. Vv., *At the End of the Century: One Hundred Years of Architecture*, Harry N. Abrams, Los Angeles, 1998
- Coppola Pignatelli, P. , *L'identità come processo*, Officina Edizioni, Roma,1992
- Corbusier, Le (Charles-Edouard Jeanneret-Gris), *Il Modulor + Modulor 2, Saggio su una misura armonica a scala umana universalmente applicabile all'architettura e alla meccanica*, a cura di Emanuele Saurwein, GCE Editore, 2004
- Cornoldi A., *L'architettura della casa : sulla tipologia dello spazio domestico con un atlante di 100 abitazioni disegnate alla stessa scala*, Roma, Officina Edizioni, 1991.
- Cornoldi A., *L'architettura dei luoghi domestici: [il progetto del comfort]* Milano, Jaca book, 1994.
- Costa A., *Saper vedere il cinema*, Bompiani, Milano, 1993
- Croce, B., *Perché non possiamo non dirci "cristiani"*, 1946. (a cura di) P. F. Quaglieni ; prefaz. di Barbara Spinelli, Torino, 1998.
- Crotti, S., *Figure architettoniche: soglia*, Ed. Unicopli, Milano, 2000
- D'amato G. *Storia del design* , B. Mondadori, Milano, 2005
- De Carli C., *Architettura. Spazio primario*, Hoepli, Milano 1982
- De Certeau, M., *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma,2001
- De Fusco, R., *Segni, storia e progetto dell'architettura*, Laterza, Roma e Bari, 1973
- De Fusco, R., *Dentro e fuori l'architettura. Scritti brevi (1960-1990)*, Jaca Book, Milano,1992

- De Fusco R., *Storia dell'architettura contemporanea*, GLF editori Laterza, 2000
- De Fusco R., *Storia dell'arredamento : dal '400 al '900*; app. di Imma Forino., F. Angeli, Milano, 2004
- De Fusco, R., *Architettura come mass medium. Note per una semiologia architettonica*, Dedalo, Bari, 2005
- De Saussure, F., *Corso di linguistica generale*, Laterza, Roma e Bari, 2005
- De Solà-Morales, I., *Architettura: la specificità mediterranea*, in G. Duby (a cura di), *Gli ideali del Mediterraneo*, trad. it. A. Parada y Ramos, Mesogea, Messina, 2000
- Deleuze G., *'Immagine-movimento'*, Ubulibri, Milano, 2001
- Deleuze G., *'Immagine-Tempo'*, UbuLibri, Milano 1989
- Di Domenico, C. , *Il luogo e la stanza*, Edizioni scientifiche Italiane, Napoli, 2007
- Donà, M., *Abitare la soglia. Cinema e filosofia*, Mimesis Edizioni, Milano, 2010
- Dottorini, D., *Glass House. L'opacità del cinema*, in *Fata Morgana*, n° 3, settembre-dicembre 2007, Luigi Pellegrini Editore, Cosenza
- Eco, U., *La funzione e il segno (Semiologia dell'architettura)*, in *La struttura assente*, Bompiani, Milano, 1968
- Eco, U., *La struttura assente*, Bompiani, Milano, 1968
- Eco, U., *Le forme del contenuto*, Bompiani, Milano, 1971
- Eisenman, P., *Delirium*, catalogo XIX Triennale di Milano, 1996
- Eisenman, P., *Contropiede*, (a cura di) S. Cassarà, Skira editore, 2005
- Elsaesser T., Haganer, M. in *Teoria del Film - Un'introduzione*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 2009
- Faldini F., Fofi G., *Il cinema italiano d'oggi 1970-1984*, Milano 1984, in R. Ellero, *Ettore Scola, L'Unità - Il Castoro*, Milano 1995
- Farè, I., *Il discorso dei luoghi*, cap. *'Nascita della casa, nascita del privato'*, Liguori Editore, Napoli, 2000
- Fellini, F., *Fare un film, con l'autobiografia di uno spettatore di Italo Calvino*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 1993
- Fiorillo C., *Introduzione a una fenomenologia dell'interno architettonico*, Millennium, Napoli 2008

- Fornara B., *Geografia del cinema. Viaggi nella messinscena*, Milano, Rizzoli, 2001
- Fuksas M. in M. Belpoliti (a cura di), *L'arte del montaggio*, Domus n°872, luglio-agosto 2004
- Galbiati, M., *La soglia*, Tranchida, Torino, 1989
- Galimberti, U., *Il corpo*, Feltrinelli, Milano, 1989
- Gambardella C., *La casa moderna e la casa napoletana. Architettura e mito mediterraneo*, in “Civiltà del Mediterraneo” n. 1, gennaio – giugno, *Editoriale Scientifiche Italiane, Napoli, 1983*
- Gambardella C., *La lezione dell'architettura mediterranea*, in V. Gangemi, (a cura di) “L' Ambiente risanato. La bioarchitettura per la qualità della vita.” *Editoriale Scientifiche Italiane, Napoli, 1994*
- Gambardella C., *La casa del mediterraneo. Napoli tra memoria e progetto*, Officina Edizioni, Roma, 2001
- Giacomini, L., *Cosmo e Abisso- Pensiero mitico e filosofia del luogo*, Guerini Scientifica, Milano, 2004
- Giedion, S., *Spazio, tempo e architettura (1941)*, trad. di E. e M. Labò, Hoepli, Milano, 1964
- Gorostiza, J., *La arquitectura según Tati: naturaleza contra artificio*, in *Nosferatu. Revista de cine*, 1992
- Heidegger, M., *Saggi e discorsi*, Mursia, Milano, 1954
- Heidegger, M., *La dottrina di Platone sulla verità. Lettera sull'umanesimo*, Società Editrice Internazionale, Torino, 1975.
- Heidegger, M., *Costruire, abitare, pensare*, in *Saggi e Discorsi*, trad. di G. Vattimo, Mursia, Milano, 1976
- Hjelmslev, L., *I fondamenti della teoria del linguaggio*, Einaudi, Torino, 1968
- Holl, S., *Parallax. Architettura e percezione*, Postmedia books, 2004
- Ingold, T., *The Perception of the Environment. Essays in Livehood, Dwelling and Skill*, Routledge, London and New York, 2001
- Jacques, A., Michel, M., *L'analisi del film*, Roma, Bulzoni, 1996
- La Cecla, F., *Perdersi. L'uomo senza ambiente*, Laterza, Bari, 2005
- Le Corbusier, *Verso Una Architettura*, Longanesi, Milano 1973.
- Lefebvre, H., *La Production de l'Espace*, Anthropos, Paris, 2000
- Leutrat J. L., *Il cinema in prospettiva: una storia*, Le Mani, Genova, 1997
- Mallet-Stevens, R., *Le cinéma et les arts: l'architecture*, in “*Les cahiers du mois – Cinéma*” (trad. it.

- in “*Cinema & cinema*”, dicembre 1986, p. 47)
- Marc, O., *Psicoanalisi della casa*, Red ed., Como, 1994
- Matvejevic, P., *Il Mediterraneo e l'Europa*, Garzanti, Milano, 1998
- Matvejević, P., *Mediterraneo. Un nuovo breviario*, trad. it. S. Ferrari, Garzanti, Milano, 1999.
- Merleau-Ponty, M., *Fenomenologia della percezione*, Il Saggiatore, Milano, 1965
- Merleau-Ponty, M., *L'occhio e lo spirito*, SE, Milano, 1989
- Monaco A., Capasso M. (a cura di), *La casa mediterranea. Modelli e deformazioni*, ISAM - Edizioni Magma - FLM Napoli, 1997
- Monaco J., *Leggere un film. Cinema, media, multimedia*, Bologna, Zanichelli, 2002
- Montepaone, C., *Lo spazio del margine*, Laterza, Roma, 1999
- Morin, E., *L'industria culturale. Saggio sulla cultura di massa*, Il Mulino, Bologna, 1963
- Moro, T., *Utopia*, Laterza, Roma-Bari, 1990
- Norberg-Schulz, C., *Genius Loci*, in «Lotus», XVI, n° 13, 1976
- Norberg Schulz, C., *Genius Loci - Paesaggio Ambiente Architettura*, Electa Editrice, Milano, 1979
- Norberg-Schulz, C., *L'abitare. L'insediamento, lo spazio urbano, la casa*, Electa, Milano, 1984
- Ottolini G. - De Prizio, Vera, *La casa attrezzata: qualità dell'abitare e rapporti di integrazione fra arredamento e architettura*, Napoli, Liguori, 1993.
- Ottolini, G., *Forma e significato in architettura*, Laterza, Roma e Bari, 1996
- Ottolini G., *La stanza. Casa Miller*, Editore Silvana, 2011
- Pallasmaa, J., *Lampi di pensiero*, (a cura di) M. Fratta e M. Zambelli, Pendragon, Bologna, 2011
- Perec, G., *Specie di Spazi*, Bollati Boringhieri, Torino, 1989
- Perez-Gomes, A., in *Questions of Perception. Phenomenology of Architecture, Architecture and Urbanism: July 1994 Special Issue*
- Perrone, U., *Il presente possibile*, collana *Soggettività etica e psicologia*, Guida editore, Napoli, 2005
- Poppi R., *Dizionario del cinema italiano: I registi, Dal 1930 ai giorni nostri*, Gremese, Roma, 1993.
- Portoghesi P., Scarano R. (a cura di), *L'architettura del Mediterraneo. Conservazione, trasformazione, innovazione*, Gangemi Editore, Roma, 2003

- Praz M., *La filosofia dell'arredamento: I mutamenti nel gusto della decorazione interna attraverso i secoli dall'antica Roma ai nostri tempi*, Milano, TEA Arte, 1993
- Previti, S., *Come un vetro con obblighi di trasparenza*, in *Fata Morgana*, n° 3, Luigi Pellegrini Editore, Cosenza, 2007
- Raphael, *Orfismo e Tradizione iniziatica*, Edizioni Asram Vidyâ, Roma, 1985
- Reed, C., *Not at Home. The Suppression of Domesticity in Modern Art and Architecture*, Thames and Hudson, London, 1996
- Resta, C., *Un mare che unisce e divide*, in G. Tuccio (a cura di) (2010).
- Rice, C., *The Emergence of the Interior. Architecture, Modernity, Domesticity London and New York*, Routledge, , 2007
- Riva F. (a cura di), *Leggere la città. Quattro testi di Paul Ricoeur*, Città Aperta, Troina 2008
- Rogers, E. N., *Programma: Domus, la casa dell'uomo*, in *Domus* n. 205, gennaio 1946
- Rondolino G., Tomasi D., *Manuale del film - linguaggio, racconto, analisi*, Utet Università, Milano, 2007
- Rossi, P. O., *Guida all'architettura moderna 1909-1991*, Laterza, Bari, 1991
- Rowe, C., *The Mathematics of the ideal Villa and other Essays*, Cambridge, MIT, 1976, trad.it. di P. Berdini, Zanichelli, Bologna, 1990
- Scola, E., *Il cinema e io*, Officina, Roma, 1966
- Simmel, G., *Brücke und Tür*, 1909, in M. Cacciari, L. Pelucchi (a cura di), *Saggi di estetica*, Padova, 1970
- Sini, C., *I segni dell'anima*, Laterza, Roma-Bari, 1989.
- Teyssot, G., *L'invenzione della casa minima*, in Philippe Ariès e Geroges Duby, *La vita privata. Il Novecento*, Laterza, Roma e Bari, 1988
- Tirard L., a cura di, *L'occhio del regista. 25 lezioni dei maestri del cinema contemporaneo*, Edizioni Minimum faxcinema, 2012
- Turri, E., *Antropologia del paesaggio*, Edizioni di Comunità, Milano, 1974
- Van Eych, A., *Forum*, in B. Bogogni, *Internità della soglia*, Roma, 2006
- Van Gennep, A., *I riti di passaggio*, Universale Bollati Boringhieri, Torino, 1981
- Vattimo, G., *La fine della modernità*, Garzanti, Milano, 1999

Vernant, J. P., Hestia-Hermes. *Sull'espressione religiosa dello spazio e del movimento presso i Greci*, in *Mito e pensiero presso i Greci*, Einaudi, Torino, 1978

Vidler, A., *La deformazione dello spazio. Arte, architettura e disagio nella cultura moderna*. Ed. Postmedia S.r.l., Milano, 2009

Visconti, L., *Cinema antropomorfo*, in *Cinema*, n.173-174, Settembre-Ottobre 1943

Vitta, M., *Dell'abitare. Corpi spazi oggetti immagini*, Einaudi, Torino, 2008

Zanini, P., *Significati del confine. I limiti naturali, storici, mentali*, Mondadori, Milano 1997

Zanni, F., *Abitare la piega. Piegare, incidere, stratificare*, Ed. Maggioli, Milano, 2010

Zevi, B., *Saper vedere l'architettura*, Einaudi, Torino, 2000

Zumthor, P., *Atmosfere. Ambienti architettonici. Le cose che ci circondano*, Mondadori Electa, Milano, 2007

Secondo il comma 1bis dell'articolo 70 LdA "è consentita la libera pubblicazione attraverso la rete internet, a titolo gratuito, di immagini e musiche a bassa risoluzione o degradate, per uso didattico o scientifico e solo nel caso in cui tale utilizzo non sia a scopo di lucro".

L'autore del presente lavoro di ricerca e studio si rende disponibile, comunque, nel caso in cui qualcuno ritenesse che fossero stati violati i diritti d'autore per le immagini presentate, all'indirizzo e-mail: alessiaoliviero@libero.it

Si fa presente che nessuna delle immagini è stata utilizzata a scopo commerciale o pubblicitario o denigratorio ma soltanto ai fini della ricerca scientifica.