

El libro se ha desarrollado en el marco del *Proyecto de Investigación* "DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI" (2022-2025), que es parte de la actuación ref. PID2021-123974NB-I00, financiada por MICIU/AEI /10.13039/501100011033 y por FEDER, UE, Programa Estatal para Impulsar la Investigación Científico-Técnica y su Transferencia, del Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación 2021-2023.



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
DIGITALSTAGE
Análisis espacial de instalaciones
escenográficas digitales del siglo XXI
REF. PID2021-123974NB-I00 (2022-2025)

The information and opinion contained in the chapters are solely those of the individual authors and do not necessarily reflect those of the editors. Therefore, we exclude any claims against the author for the damage caused by use of any kind of the information provided herein, whether incorrect or incomplete. The editors does not claim any responsibility for any type of injury to persons or entities resulting from any ideas referred to in the chapters. The sole responsibility to obtain the necessary permission to reproduce any copyright material from other sources lies with the authors. The editors cannot be held responsible for any copyright violation by the authors in their chapters. Any material created and published by ESPACIAR Group is protected by copyright held exclusively by ESPACIAR Recognized Research Group of the University of Valladolid. Any reproduction or utilization of such material and texts in other electronic, or printed publications is explicitly subjected to prior approval by the referred group.

En conformidad con la política editorial de la Universidad de Valladolid (<http://publicaciones.uva.es>), todos los capítulos de este libro han superado una evaluación externa por pares ciegos (*double-blind peer review*) realizada por un comité internacional de expertos académicos y artísticos.

Esta publicación es parte del proyecto de investigación:
DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI
ref.PID2021-123974NB-I00 (2022-25), financiado por UE/FEDER/MCIN/AEI

© De los textos: los autores, 2024

© De las ilustraciones: los autores y las fuentes citadas

Diseño: Daniel Barba

Cubierta: Javier Blanco

ARIAS, J.; BLANCO, J.; BARBA, D.; LLAMAZARES, P. (eds.) (2024): *Espacio cinematográfico: de lo analógico a lo digital*. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar). [Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/>] ISBN: 978-84-09-66701-7

Editores:

Javier Arias Madero

Javier Blanco Martín

Daniel Barba Rodríguez

Pablo Llamazares Blanco

Grupo ESPACIAR (www.espaciar.net),

Universidad de Valladolid

Valladolid, 2024

ISBN: 978-84-09-66701-7

Impresión: Truyo! SA

Organiza:

Grupo de Investigación Reconocido de la Universidad de Valladolid (GIR – UVa)
“ESPACIAR: Categorías espaciales en arquitectura y otras disciplinas artísticas”
Proyecto de investigación “DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones
escenográficas digitales del siglo XXI” Ref.PID2021-123974NB-I00, 2022-25,
financiado por UE/FEDER/MCIN/AEI

Dirección:

Javier Arias. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar & EfimerArq)
Javier Blanco. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar & EfimerArq)

Comité editorial:

Daniel Barba. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar)
Pablo Llamazares. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar)

Comité artístico y científico:

Federica Andreoni. Real Academia de España en Roma (org. cultural)
Cristina Barbiani. Università IUAV di Venezia
Luis I. Barrero. Universidad de Salamanca (Grupo Espaciar)
Renato Bocchi. Università IUAV di Venezia
Amaya Bombín. Artista visual
Andrés Carretero. Universidad Politécnica de Madrid
José Luis Crespo. Universidad de Cuenca (Ecuador)
Santiago de Molina. Universidad CEU San Pablo
Liliana Fracasso. Arquitecta y Artista visual
Enrique Jerez. IE University
Filippo Lambertucci. Sapienza Università di Roma
Pedro Leão. Universidade do Porto
Alberto López. Universidad de Valladolid
Tomas Macsotay. Università Pompeu Fabra
Jorge Marum. Universidade da Beira Interior
Andrea Moneta. Nottingham Trent University
Federica Morgia. Sapienza Università di Roma
Maria Neto. Universidade da Beira Interior
Claudia Pirina. Università degli studi di Udine
Esther Pizarro. Artista visual & European University of Madrid
Pisana Posocco. Sapienza Università di Roma
Luis Ramón-Laca. Universidad de Alcalá
Jorge Ramos. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar)
Valentina Rizzi. Università IUAV di Venezia
Miriam Ruiz. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar) / Universidade Beira Interior
Javier Sánchez. Universidad de Valladolid (EfimerArq)
Miguel Santiago. Universidade da Beira Interior
Juan Carlos Quindós. Arquitecto y Artista visual
Fernando Zaparaín. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar)
Rodrigo Zaparaín. Arquitecto y Escenógrafo

**arquitectura
ciné**

Índice

- 8 **Cine, Arquitectura y el Arlanza**
Javier Blanco Martín & Javier Arias Madero
-
- 22 **Desbordar la pantalla: Poéticas elementales y escenografías digitales en las ensoñaciones romanas de Giuseppe Gambardella**
Vicente Alemany Sánchez-Moscoso & Raquel Sardá Sánchez
- 34 **La ventana profunda protodigital de Wenders en Paris, Texas**
Fernando Zaparaín Hernández
- 52 **De nuevo sobre una escena descartada de El sol del membrillo y la habitación de Las meninas**
Luis Ramón-Laca Menéndez de Lurca
- 62 **What the Hell Are You Doing in My House If You're Not Even a Thief?**
Valentina Rizzi
- 74 **Perspicere. Balli, films e maquette: movimenti di apertura**
Michele Anelli-Monti
- 90 **I tempi dell'effimero. La quintessenza dell'immaginario romano**
Manuela Ciangola, Francesco Masiello
- 104 **La restitución gráfica de un escenario a través del BIM y la inteligencia artificial generativa: La Casa Miller de Frank Lloyd Wright**
Sara Peña Fernández, Marta Alonso Rodríguez,
Susan Medina Arista & Noelia Galván Desvaux
- 116 **Pantallas en el escenario: Dos obras paradigmáticas**
Yolanda Martínez Domingo
- 128 **L'uomo e il suo mondo. Studio Azzurro e la "presentazione" digitale della realtà**
Giovanni Comi
- 140 **Paisajes arquitectónicos y escenografías digitales: Conexiones de la pintura, el cine y los videojuegos en la configuración de los nuevos entornos del entretenimiento audiovisual**
Mario-Paul Martínez
- 152 **El espacio del laberinto: Estudio de caso desde la literatura al cine y los videojuegos**
Fran Mateu
- 164 **La inteligencia visual-espacial en la narrativa ambiental del videojuego. Didáctica en el diseño del espacio digital gamer a partir del escenario cinematográfico**
Luis I. Barrero

Perspicere.

Dances, films and maquettes: opening movements

In the territory of the project there is a blood relationship between the arts of the body, cinematography and architecture. An intersection of material and immaterial devices to anticipate the future, to read the 'real' and register it with the 'imaginary'. It is no coincidence that the dictionary with which the designers work continually refers to the dialectic of casting forward: *project, prefiguration, process*; and of dividing the stages, *designating, destiny or direction*. The words-sounds-images of dance and architecture, as summarised by the etymon of cinema, *kinema*, move us in and out, are journeys, are visions.

In an oblique look, the contribution intends to focus on what binds the practices of the body connected to the viewing instrument of trance, films as dreams and the drawing-model of architecture as a tool "for seeing". In the frame of prefiguration, in the moment in which projects are born and emerge, it is possible to cross and unite the three disciplines in the field through devices that allow, more than to control, to *perspicere*.

Perspicere.

Balli, films e maquette: movimenti di apertura

Michele Anelli-Monti

Sapienza Università di Roma

Abstract Nel *territorio del progetto* c'è una parentela di sangue tra le arti del corpo, la cinematografia e l'architettura. Un'intersezione di dispositivi materiali e immateriali per anticipare il futuro, per leggere il "reale" e metterlo a registro con l'"immaginario". Non a caso il dizionario con cui operano i progettisti rimanda continuamente alla dialettica del gettare in avanti: *progetto*, *prefigurazione*, *processo*; e del dividerne le tappe, *designare*, *destino* o *direzione*. Le parole-suoni-immagini del ballo e dell'architettura, come sintetizza l'etimo di cinema, *kinema*, ci muovono dentro e fuori, sono viaggi, sono visioni.

In uno sguardo obliquo il contributo intende mettere a fuoco ciò che lega le pratiche del corpo connesse allo strumento di visione della *trance*, dei film come sogni e del disegno-modello d'architettura come strumento "per vedere". Nella cornice della prefigurazione, nel momento in cui i progetti nascono ed emergono, è possibile attraversare e unire le tre discipline in campo attraverso dispositivi che permettano, più che di controllare, di *perspicere*.

L'avversario

Le arti visive, del corpo e dello spazio, oltre parentele affettive, condividono parentele avversative: l'iper-realismo come uno spettro cala sulle discipline del progetto portando la sua tautologia. “Abbiamo imparato a percepire in modo estremamente univoco nella nostra cultura, e a differenza di altre culture, la nostra percezione è compromessa dal pregiudizio” (1985, p.125) ricorda l'artista James Turrell. Ci troviamo assuefatti a un tipo di rapporto con le immagini claustrofobicamente retinico, realistico e prospettico. Rappresentazioni strettamente antropocentriche e occidentali, esclusivamente diurne e accomodanti si impongono come unico paradigma di realtà e dunque verità. Già Svetalana Alpers in *Arte del descrivere. Scienza e pittura nel Seicento olandese* (1983), sottolineava come “la produzione artistica di quel periodo non “rappresentasse” la realtà, ma la “descriveva”, appunto, con fare autoptico, con la stessa esattezza oggettivizzante con cui, negli stessi anni, veniva indagato l'infinitamente piccolo, tramite il microscopio, o l'infinitamente grande, attraverso il telescopio”. Disposizione verso i dati retinici che l'autrice definisce “kepleriana”, “nel senso che gli diede lo scienziato luterano tedesco che arrivò ad affermare l'identità tra il funzionamento dell'occhio e quello della camera oscura” (De Rosa, 2021, p. 5). Ma la contemporaneità, per quanto solida e sicura voglia rappresentarsi, sembra volgere a un tempo in cui “è il reale a muoversi “come un granchio fatto di LSD”¹ e il progetto è chiamato a presagire e a reagire a bordate continue” (Marini, 2022, p. 18). Le immagini progettuali che immediatamente cercano un'omologia tra realtà e figurazione appiattiscono la possibilità maieutica del disegno schiacciandola in didascalica.

Per questo motivo, possiamo definire i render “osceni” – dal latino ob-scaena, “davanti alla scena” – in quanto vogliono mostrare tutto quello che c'è, senza lasciare nulla all'immaginazione. Come si può facilmente osservare, il render fotorealistico è oggi la tecnica di rappresentazione prevalente nel campo dell'architettura, e lo è, anche perché fornisce una risposta pragmatica alle richieste del mercato, e più precisamente ai clienti che vorrebbero tenere sotto controllo il percorso progettuale – dai primi schizzi alla posa dell'ultimo mattone – per minimizzare i rischi connessi ai loro investimenti. Come cartoline dal futuro², i render fotorealistici non sono suggerimenti ma prescrizioni che funzionano alla stregua di polizze assicurative sui futuri edifici, trasferendo l'incertezza del cantiere in un ambiente virtuale controllabile “dove i diversi soggetti coinvolti nel progetto potranno interagire senza dover affrontare le scomodità di un ambiente rumoroso e polveroso”. (Ferrando, 2022, p. 339)³

· 1 Koolhaas R., Junkspace, Quodlibet, Macerata 2006, p. 72

· 2 Si veda Jacob S., *Architecture Enters the Age of Post-Digital Drawing*, in “Metropolis”, 21 marzo 2017. www.metropolismag.com/architecture/architecture-enters-age-post-digital-drawing/, ultima consultazione agosto 2023

· 3 Pogacnik M., Building Site, in “Viceversa”, n. 2, 2015, p. 46



1. Robert Doisneau, *Maison Deyrolle Avril* 1953, Paris

Sullo scontro tra il dire e il fare hanno lavorato diversi autori, pochi però ne hanno evidenziato chiaramente il tradimento che si opera per attraversarne il mare. L'architetto Robin Evans nel suo libro *Translations from drawing to building*⁴ attraversa le complesse interdipendenze che si agitano tra il tempo dell'ideazione del progetto e la sua edificazione. Ostacoli burocratici, logistici, tecnici – fino agli illeciti – si frappongono tra il momento dell'ideazione grafica e la concreta realizzazione.

Evans usa in particolare il verbo “tradurre” [...] latino di *translatio*, “condurre da un posto all’altro”. [Dove] precisa che il moto traduttivo palesemente implica che qualcosa si perda in questo cinematismo, osservando che “certe cose si possono deformare, spezzare o perdere cammin facendo. La presunzione che esista uno spazio uniforme attraverso il quale il significato può scivolare senza modularsi è pertanto una ingenua illusione”⁵. [...] Per Evans dunque il moto traduttivo implica una perdita; per Bettini (ma dovremmo dire, la filologia classica) esso racchiude in sé l’idea di arricchimento, di introduzione da una cultura ad un’altra, da un sistema di segni ad un altro. [...] Dunque tradurre potrebbe implicare la creazione di ombre semantiche, segniche e anche grafiche, in un processo proiettivo che aggiunge senso e profondità rispetto al testo. (De Rosa, 2021, p. 7)

· 4 Si veda Evans R., *Translations from drawing to building* (1997), Communications Studio, Londra 2021

· 5 Evans R., *op. cit.*, p. 44

In questa sfocatura necessaria nel transitare del progetto verso la sua definizione si operano dei veri e propri *rovesciamenti della prospettiva*⁶, quasi *antirinascimentali*⁷, che nella definizione di Albrecht Dürer di prospettiva, *perspicere*⁸, trovano una geografia precisa. Per il pittore, incisore, matematico e trattatista bavarese *perspicere* è “vedere tra” le cose, *inter-ligere* tra esse, proponendoci un diverso sguardo semantico verso realtà e verità. Per entrare in questo punto di vista possiamo seguire la trattazione heideggeriana del mito della caverna di Platone dove il termine assume la sua accezione semantica rivelatrice. ἀλήθεια (*alétheia*), traducibile dal greco come “verità”, è infatti composta dal suffisso ἀ (alfa privativa, “non”) e dal verbo λήθεια (“svelare”).

Sotto questa luce critica, ἀλήθεια è traducibile come “disvelamento” (o “svelatezza”), “ciò che è non nascosto”: in altri termini la verità si dà attraverso una negazione di ciò che è nascosto. Nel suo nucleo semantico più intimo, la verità cela quindi una negazione: non una particella lessicale assertiva, bensì una negativa. Come a dire che la verità implica la non verità. Questa ambivalenza, tutta greca, collide evidentemente con l’analogo termine latino *veritas*, molto più stolido e granitico, privo di ambiguità, e caratterizzato da un’accezione solo positiva. [...] La verità per negazione resta un’ipotesi affascinante e ricca di spunti speculativi, che indicano come anche in ciò che si crede di vedere alberghi una parte che si cela all’evidenza dello sguardo: un “punto cieco”, o un luogo in cui l’essere esercita una cecità selettiva. (De Rosa, 2021, pp. 49, 50)

Forse i progettisti dovrebbero *Rovesciare i propri occhi* (1970) come suggerisce Giuseppe Penone, cercando forme altre della percezione per ribadire a loro stessi che l’operazione del gettare in avanti qualcosa di ignoto ha bisogno di uno spazio vuoto e nero. In fondo, già Saramago ricordava che è una condizione che ci illudiamo di non avere: “secondo me non siamo diventati ciechi, secondo me lo siamo. Ciechi che vedono, ciechi che, pur vedendo, non vedono” (1995, p.240). Il suggerimento è, forse, che per vedere meglio la realtà sia necessario chiudere i propri occhi.

Un processo di denigrazione del ruolo privilegiato e senziente svolto dalla volitività dell’osservatore. [...] Un minus habens. Tale processo come si vedrà non riguarderà solo la vista ma i sensi tutti, delineando quasi una pervicace azione di denigrazione visiva che scatena una percezione sinestetica, con lo strano fine di acuire le capacità percettive del soggetto stesso. Un’apparente contraddizione, che si risolve però in una rivelazione: rendere ciechi, perché si veda meglio ciò che ci circonda. (De Rosa, 2021, p. 4)

· 6 Si veda Florenskij P., *La prospettiva rovesciata* (1919), Adelphi, Milano 2020

· 7 Si veda Battisti E., *L’antirinascimento*, Garzanti, Milano 1989

· 8 Si veda Panofsky E., *La vita e le opere di Albrecht Dürer*, Feltrinelli, Milano 1967; ed. or. *The Life and Art of Albrecht Diirer*, Princeton University Press, 1943



2. Giuseppe Penone, Rovesciare i propri occhi, 1970. Milano, Museo del Novecento

I. Balli. O della centralità del corpo

Cantami, o diva, del Pelide Achille l'ira funesta che infiniti addusse lutti agli achei. In questi versi che aprono la letteratura occidentale è evidente come, fin dalla sua origine, il nostro mondo culturale ha vissuto la perdita del controllo di sé come uno dei nodi cruciali della vita umana. La nostra “civilizzazione” si è costruita sulla rimozione di Dionisio (*ira funesta*), esorcizzando la sua danza panica, ingovernabile e irrimediabilmente corporea. Tanto che questo rapporto si perde nelle etimologie di Simbolo-Ballo-Diavolo, rispettivamente *synbállo* “mettere insieme, far coincidere, conchiudo”; *ballizein* “tripudiare, ballare”; *diaballo* “separare, gettare attraverso, calunniare, seminare inimicizia”⁹. In questo vibrare liminale tra ordine e disordine, scende in campo la trance come tecnica di movimento della coscienza e dunque di progetto.

“Le modificazioni degli stati di coscienza sono potenzialità universali costitutive della natura umana, ma, osserva Lapassade, ogni società seleziona alcuni stati modificati per varie ragioni e li socializza ritualizzandoli secondo specifiche forme. [...] La trance è dunque un comportamento del corpo e stato modificato di coscienza culturalmente elaborato, socializzato e ritualizzato” (2020, pp. 15, 16). Si conferma un dispositivo che assume quale risorsa unificante non solo testa e mano, ma visione e corpo tutto: per tornare a una cenestesia dello spazio serve ritrovarla anche negli strumenti del suo pensarla.

È quindi un'esperienza interna, un metodo non oggettivabile. È interessante notare come Gregory Bateson, autore fra gli altri di *Verso un'ecologia della mente*¹⁰ (1972) inizi i suoi studi antropologici proprio nell'ambito della *Trance and dance in Bali*¹¹ (1952). In una traiettoria di studi che indaga la coscienza come "l'inerire alla cosa tramite il corpo". "Un movimento è imparato quando il corpo l'ha compreso», ricorda Merleau-Ponty, «cioè quando l'ha assimilato al suo "mondo", e muovere il proprio corpo significa protendersi verso le cose attraverso di esso, significa lasciarlo rispondere alla loro sollecitazione che si esercita su di esso senza nessuna rappresentazione" (Merleau-Ponty, 2003, pp. 176, 177). In modo analogo ai più recenti studi sull'attivazione psicoattiva delle aree cerebrali¹² "la condotta di una coscienza liberata da confini ristretti, da una identità fissa e contratta da appuntite foreste di difesa e come fusa in sol blocco, sarebbe "esplosiva" capace di mettere da parte il piccolo io empirico e di abitare il mondo attivamente" (Lapassade, 2020, p. 17). La trance grazie alla sua capacità di espandere la coscienza e lo stato di percezione assume la forma di un'*arcaica tecnica dell'estasi*¹³ per viaggiare stando fermi. "Una "risorsa vitale", ovvero una disponibilità cui si può ricorrere in caso di bisogno. [...] La trance non è sempre incoscienza, ma può essere una forma modificata di coscienza non priva del "cogito di trance" e cioè autoriflessione sull'esperienza che si sta vivendo. E il muoversi di una *coscienza esplosiva* è fondamentalmente un viaggio onirico, un «trasporto mágico" (Lapassade, 2020, pp. 18, 101) come nel sincretismo religioso Candomblé del Brasile, in cui gli schiavi deportati abolivano la realtà d'esilio trasportandosi attraverso il ballo nella terra natia. Culto vegeto ancora nel contemporaneo che rende esplicito il paradossale movimento insito nella parola estasi, dal greco ék-stasis, «lo star fuori di sé». Quasi la totalità delle pratiche e tradizioni religiose utilizzano specifici riti per accedere alla trance. Tra questi si può riscontrare una continuità negli abiti indossati da chi incarna la danza: vestiti che non trasfigurano solo lo spazio e l'identità, ma anche la visione. I reportage *African mysticism* e *Wilder Mann*¹⁴ testimoniano corrispondenze in "costumi" che a tutte le latitudini portano a una visione interna, coprendo interamente il capo portano il buio. Di fatto producono una cecità visiva che attraverso il ballo estatico, in un nero abitato, permettendo altre forme di visione progettanti che *traguardano* l'osservazione assopita dell'ordinario. Nel passato fino al presente, le forme rituali si inverano come strutture dell'incontrollato, o meglio, regole che circoscrivono un perimetro possibile in cui perdersi.

· 10 Si veda Bateson G., *Una sacra unità. Altri passi verso un'ecologia della mente*, Adelphi, Milano 1997; ed. or. *A Sacred Unity. Further Steps to an Ecology of Mind*, Cornelia & Michael Bessie Book, New York 1991

· 11 Che portò al cortometraggio *Trance and dance in Bali*, Margaret Mead, Gregory Bateson, 1952, 21:40s.

· 12 Diversi studi testimoniano queste linee di ricerca e vengono riportati in riviste scientifiche come *Le Scienze*. [https://www.lescienze.it/news/2016/04/12/news/effetti_lsd_cervello_destabilizzazione_circuiti_cerebrali-3047885/], consultato il 21 gennaio 2024

· 13 Si veda Eliade M., *Lo sciamanismo e le tecniche dell'estasi*, Edizioni Mediterranee, Roma 1983; ed. or. *Le Chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, Librairie Payot, Parigi 1951

· 14 Cfr. i reportage fotografici *African mysticism*, Moschetti J.-C., Burkina Faso, 2019; *Kumbo dance*, Ten Bink C., Senegal, 2019 e Fregér C., *Wilder Mann*, Kehrer Verlag, Berlino 2012

La trance è anche risorsa sociale; un *ritmo di festa*¹⁵ in cui prendono corpo i rapporti fra la musica e i fenomeni di “possessione”¹⁶. Raramente la trance è un’operazione solitaria: la perdita del sé si avvale di un’infrastruttura di condivisione. L’azione progettante e dialettica di perdita-incontro si ritrova in vari etimi; *ék-stasis*, appunto «lo star fuori di sé», ma anche in *én-theos* «avere dentro un dio». Si mostra anche in *sviluppo* (*développement*, disimpegno, *des-enveloppement* o “uscita dall’involucro”). Festa e festival, la celebrazione come cerimonia, si accomunano allora nelle musiche, nelle ritualità e nei corpi che le agiscono. “Occorre che vi sia una disposizione particolare, un desiderio personale di lasciarsi andare alla transe. Il raver è già disponibile per la transe quando arriva sui luoghi del rito. Il dispositivo farà il resto. [...] Ritmo e musica, assomigliano a quelli che già caratterizzavano alcune scenografie dell’epoca psichedelica, tendenti a provocare una perdita dei riferimenti spaziali e temporali ordinari. [...] Sovraccarico di stimoli o totale loro eliminazione” (Lapassade, 2020, pp. 158, 160). La trance agisce per *ipo* o *iper* stimolazione: il tamburo di ieri è la cassa di oggi come il festival elettronico è la danza tribale del contemporaneo¹⁷. I registi Bèka&Lemoine nel 2019 filmano Keisuke Okada, danzatore *butoh*¹⁸, mentre costruisce la propria casa lavorando da solo, senza neanche una planimetria che lo indirizzi, lascia che il suo corpo e il suo spirito guidino il progetto di costruzione. Un monomaterico edificio-cantiere-scultura che racchiude nei raffinati dettagli tutta l’intensità del rito, dove il ballo ci viene restituito come discorso e pensiero. Alla richiesta dei registi di descrivere il suo lavoro, Okada non utilizza un disegno o delle parole, ma improvvisa un ballo di tre minuti in cui è manifesta la dimensione di scavo, ascensione e caduta dell’edificio costruito. Sono gesti fluidi, continui, intervallati da respiri profondi, dove la tensione dei muscoli ha implicita la possibilità dello spazio. Questa omologia tra corpo, spazio e visione che si fa narrazione è tipica della trance come del cinema, dispositivi che costantemente si muovono dal fuori al dentro, e dal dentro al fuori.

II. Films. O della centralità dell’immaginario

«Film’s undoubted ancestor [...] is architecture» (Eisenstein, 1937) Sin dai suoi esordi, il rapporto tra architettura e cinema è noto e molto indagato. Lo sono meno gli strumenti operativi comuni e le loro possibili vitali interferenze. In particolare i movimenti di apertura che esso può provocare nel rapporto con la progettazione architettonica mediante un particolare legame con il corpo, lo sguardo e la visione. Come se ci fosse la possibilità di

· 15 Si veda Apolito P., *Ritmi di festa. Corpo, danza, socialità*, Il Mulino, Bologna 2014

· 16 Si veda Rouget G., *Musica e trance. I rapporti fra la musica e i fenomeni di possessione*, Einaudi, Torino 2019; ed. or. *La musique et la transe. Esquisse d’une théorie générale des relations de la musique et de la possession*, Éditions Gallimard, Paris 1990

· 17 Cfr. *Zaouli dance*, Mask collective + Festima, Costa d’avorio, 2014; *Dance Temple*, Boom Festival, Idanha-a-nova, Portogallo, 20-27 luglio 2016

· 18 *Butoh* è il nome di varie tecniche e forme di danza contemporanea ispirate dal movimento *Ankoku-butō* attivo in Giappone negli anni cinquanta. Si fa riferimento a *House*, Keisuke Oka, Tokyo, 2005-, in *ButoHouse*, Ila Bèka, Louise Lemoine, 2019, 34:00s.

una certa epistemologia nei film, simile a un “cogito della trance” appunto, che registra stati di coscienza altrimenti indescrivibili operando una traduzione necessaria e eccedente. È quello che si può leggere nei film di Gaspar Noè: una videocamera in movimento all’interno di una coscienza accesa. In *Climax* (2018), nell’incontro con un gruppo di ballerini che ignorano di aver assunto LSD, la cinepresa in lunghi piani sequenza si muove dialetticamente da inquadrature frontali e zenitali che ci restituiscono il ballo che si fa panico. Nel progressivo ingresso nelle coscienze lo sguardo si fa obliquo e lo spazio si colora di verde, blu, rosso, come fossimo immersi nella loro percezione alterata. Il punto di vista e lo spazio si trasformano nel raccontare il mondo interno e sommerso, non in una descrizione ma costruendo lo spazio stesso. Come un sogno congelato, il linguaggio del cinema è figurativo: racconta i suoi mondi, le sue storie, i suoi personaggi, con le immagini.

Non ti affascina, non ti spaventa, non ti esalta, non ti angoscia, non ti nutre, il sogno, con le sue immagini? [...] Ma è proprio questa operazione che, riverberando sulle immagini riferimenti della cosiddetta realtà comune, toglie loro almeno in parte quel senso di irreale che è proprio dell’immagine sognata, del linguaggio visivo dei sogni. Il film muto, infatti, ha una sua misteriosa bellezza, una potente seduzione evocativa che lo rende più vero del film parlato proprio perché è più vicino alle immagini del sogno, che sono sempre più vive e reali di tutto ciò che vediamo e tocchiamo. (Fellini, 1974, p. 100)

Il cinema quindi come tecnica per “concentrare molta esperienza e molto pensiero in un esiguo volume” (Poincaré, 1997, pp. 14, 15) che significa freudianamente “condensare” vite. È possibile considerare i film come strumento del viaggio onirico similmente alla trance. “After all, cinema was named after the ancient Greek word *kinema*. It is interesting to note that *kinema* means both motion and emotion. Film is therefore a modern means of “transport” in the full range of the word’s meaning. Transport includes the sort of carrying of that is carrying away by emotion, as in transport of joy, or in *trasporto*, which in Italian encompasses the attraction of human beings to one another” (Bruno, 2011, p. 31). Il cinema allora prende la forma di strumento per condensare, ma anche per produrre esperienza. È un dispositivo per esperire e moltiplicare le vite, in un certo senso per incarnarsi infinite volte, esattamente come i libri, in un movimento circolare ed eccessivo che Umberto Eco definisce *immortalità all’indietro*. Gaspar Noè traduce e trasporta sullo schermo il moto di movimento dell’animo anche in senso letterale. In *Enter the Void* (2009) partecipiamo alla ricerca di un corpo in cui rincarnarsi dello spirito del protagonista, assassinato dalla polizia dopo aver fumato dimetiltriptamina (DMT). Nel guidarci fra i muri di una Tokyo iridescente attraversiamo i suoi ricordi d’infanzia o entriamo in corpi erotici che si riproducono. Di nuovo, l’identità tra corpo fisico, corpo immaginario e



3. *Butho house*, Beka&Lemoine, 2020. Elaborazione grafica di Michele Anelli-Monti

corpo architettonico coincidono. Sono oltrepassamenti che depositano segni e tracce: molliche di pane lungo il cammino.

Like architecture, cinema creates mental and emotional maps, acting as membranes for a multifold transport. [...] As a means of psychic travel-dwelling, cinema designs cultural voyages, traversals, and transitions: its haptic space offers tracking shots to traveling cultures and vehicles for psychospacial journeys. A frame for these cultural mappings, film is modern cartography. [...] Film is an actual means of exploration: at once a housing for and a tour of our narrative and our geography. A touching – moving – geography. An atlas of emotion pictures. A kinema, indeed. (Bruno, 2011, p. 32)

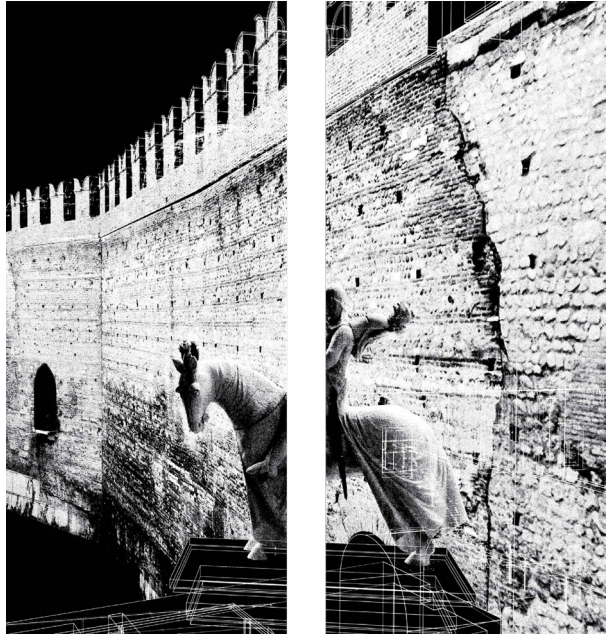
Negli spostamenti della coscienza, uscendo dalla comodità del proprio mondo culturale, è proprio dallo straniero e dallo straniante che possiamo ricordare come dimenticare l'ovvio. È infatti dal vicino Oriente che arriva uno dei documenti più perturbanti sulla rappresentazione: *Il mio nome è Rosso* (1998) di Oran Pamuk, scrittore e abilissimo disegnatore, riaccende la critica sulla “blasfemia” dell'ossessione occidentale per la verosimiglianza retinica. Racconta con intensità il valore della cecità per i miniaturisti ottomani, dove è “solo dalle memorie dei miniaturisti ciechi che si può capire come Allah vede il mondo» e che “il disegno è realizzabile solo con la memoria. [...] Un buio felice e l'infinità della pagina vuota” (2001, pp. 85, 86). Il ricordo e la memoria, come sedimento dell'esperienza vissuta con il corpo o con la mente, sono dunque le principali materie prime del progettista: si progetta a ritroso nella propria esperienza, utilizzando l'immaginario come archivio.

A volte però sono riavvolgimenti impossibili, come afferma Noè in *Irreversible* (2002), dove con l'autore scendiamo negli abissi del corpo, dello spazio e della memoria cercando una spiegazione alla violenza più cieca ed efferata. Il montaggio del regista franco-argentino va indietro nel tempo senza tagli, ma con sfocature e slittamenti, un unico piano sequenza nella coscienza e nel trauma. I film, come ci fa vivere Linklater in *Waking Life* (2001), possono restituirci *momenti sacri*¹⁹, accensioni e obliquità nello sguardo che svelano il flebile confine tra realtà e immaginazione. Delle torsioni della percezione, analoghe a quelle che Ancarani ci propone nei canali di Venezia in *Atlantide* (2021) provocandoci con prospettive psichedeliche scaturite da una semplice rotazione della cinepresa e dalla moltiplicazione acquatica di riflessi. Federico Fellini parlando di Rossellini ne descrive precisamente questo posizionamento dentro e contemporaneamente fuori dal mondo: “il suo abbandono nei confronti della realtà, sempre attento, limpido, fervido, quel suo situarsi naturalmente in un punto impalpabile e inconfondibile tra l'indifferenza del distacco e la goffaggine dell'adesione, gli permetteva di catturare, di fissare la realtà in tutti i suoi spazi, di guardare le cose dentro e fuori contemporaneamente, di fotografare l'aria intorno alle cose. Di svelare ciò che di inafferrabile, di arcano, di magico, ha la vita. Il neorealismo non è forse tutto questo?” Un particolare approccio al “cinema come uno strumento per penetrare certe trasparenze del reale” (Fellini, 1974, pp. 35, 96). I film scrivono nella nostra coscienza, come se tracciassero segni su un palinsesto. Ne è prova che i grandi registi sono spesso prolifici disegnatori. “Perché disegno i personaggi dei miei film? [...] Quasi inconsapevole, involontario tracciare ghirigori, stendere appunti caricaturali, fare pupazzetti inesauribili che mi fissano da ogni angolo del foglio. È un modo per cominciare a guardare il film in faccia, per vedere che tipo è, [...] un espediente per trattenerlo il film, o meglio ancora per intrattenerlo” (Fellini, 1974, pp. 66, 68). Disegnando si pensa e ci si perde, perché nelle immagini ci sono molte parole, e le parole, in fondo, sono immagini.

III. *Maquette*. O dell'immagine virtuale come disegno

Parafasando un maestro come Carlo Scarpa che del disegno, quasi come un sommozzatore, faceva un'immersione; potremmo dire “voglio vedere, per questo modello”, o più precisamente: desidero vedere di più, toccare, entrare, abitare con anticipo. Sono istanze che muovono da sempre la fabbricazione delle *maquette*, dove il confine tra disegno e modello, posto che esista nella nostra epoca, risiede meno nella distanza tra bidimensionale e tridimensionale che nella disposizione e nel coinvolgimento di chi guarda e tocca. È possibile associare gli strumenti della visione in trance, del viaggio onirico del cinema e quelli del disegno virtuale perché “una rappresentazione “veridica” non ci mostra solo quel che c'è ma anche quello che non c'è più o che ci potrà essere, ed è, come peraltro ogni autentico atto interpretativo, una produzione

· 19 Si fa riferimento alla scena in cui Truffaut evoca la filosofia di André Bazin sulla sacralità del cinema



4. Emanuele Garbin, Can Grande, 2014

di nuovo senso, un vero e proprio “aumento” d’essere (che è qualcosa di più e di diverso di quel che va sotto il nome di “realtà aumentata”). Alla fine un disegno, un modello, una simulazione non ci parla solo del suo riferimento oggettivo ma anche di sé e di noi, della forma più generale delle cose e del nostro modo di intenderle, della nostra coscienza e dell’orizzonte di senso che su di essa fa centro” (Borgherini, Garbin, 2011, p. 8). Tra gli strumenti che possiamo impiegare nel *perspicere* emerge con discrezione il nero.

Perché il disegno nasce dalla proiezione di un’ombra scura. [...] Perché oggi tutti disegnano su schermi neri. E anche perché il disegno ha sempre bisogno di una riserva di nero o di un fondo, più che di uno sfondo, nero. [...] Il nero del disegno invece non è mero niente, o può essere un modo diverso di intendere il niente, è qualcosa, rappresenta il nero ed insieme è il nero, è unito alla materia nera che è dentro e dietro tutte le cose, di cui è piena l’ombra e il pensiero delle cose. Nel nero e nel bianco del disegno le cose si consumano, ma anche si formano e si trasformano. (Garbin, 2014, p. 2)

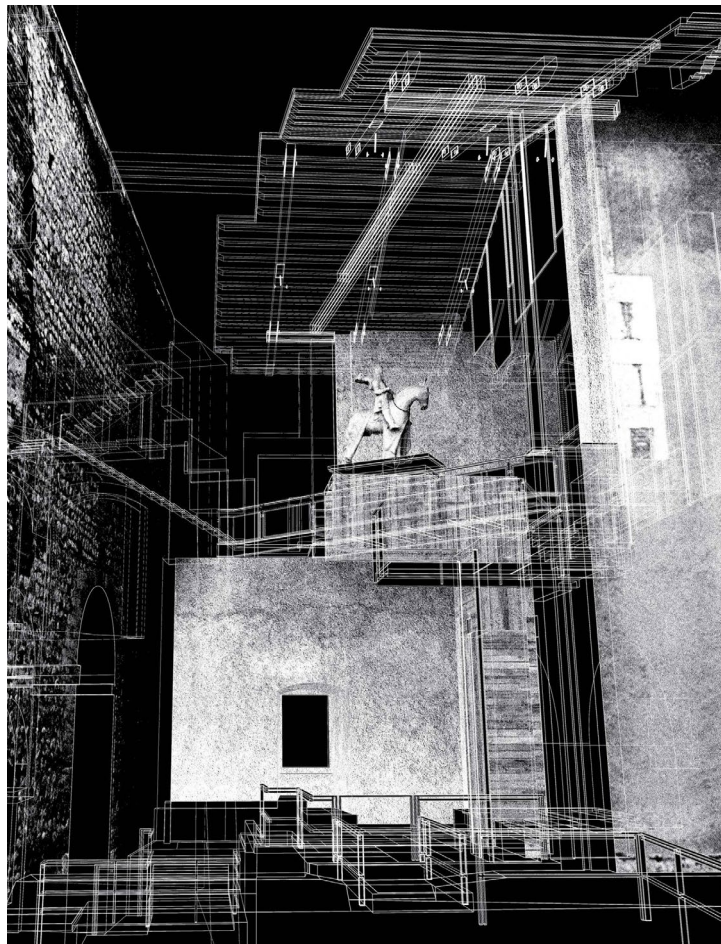
Come se il nero permettesse un’attesa, un pudore reticente nel mostrare. Trasportati dal continuo rincorrere il progetto più che dal costruire le condizioni per lasciarlo emergere, gli architetti animati dall’impazienza di completare e consegnare subiscono un’amnesia. Dimenticano. Non accorgendosi più che ad ogni linea e contorno che si conclude qualcosa accade,

come se quel vuoto oscuro su cui si disegna si contragga poco prima che la penna si stacchi. È un'istante dove vuotezza e pienezza di possibilità ancora si agitano e convivono, un tempo in cui qualcosa è sul punto di essere, ma ancora non è, e di qualcosa che era ma non è quasi più. Quasi ci fosse il bisogno, nel momento in cui una forma sta nascendo di una sospensione della definizione, e quindi del giudizio, avvicinandosi con delicatezza e cautela al progetto. Voler vedere tutto, è non vedere nulla.

Nei rilievi – o almeno nella restituzione ideale se non in quelle effettivamente prodotte – la massima visibilità coincide con la rimozione totale dello sfondo e il massimo appiattimento dell'immagine. Il rilievo taglia tutti i muri, apre ogni stanza e ogni cavità, sviluppa ogni superficie sul piano del foglio o dello schermo. La trama visiva si riduce ad un unico impossibile sguardo onnicomprensivo e ad una miriade di viste parziali. Il modello, come il rilievo, aspira implicitamente alla compiutezza e alla totale esposizione. E però tra le sue possibilità e tentazioni c'è quella dell'incompletezza, della parzialità, della disomogeneità. Allora non tutte le linee si chiudono, non tutte le superfici appaiono, non tutti le figure si solidificano. La possibilità di praticare un'ontologia vaga nel modello è l'occasione per ripensare la forma generalissima delle cose in quanto cose, e della stessa architettura in quanto cosa. Le cose emergono e poi tornano sfondo, e lo sfondo non si consuma. (Garbin, 2014, p.2)

Per lavorare con un'*ontologia vaga del modello* virtuale in architettura è necessario rifondare le parole, le teorie e i desideri delle tecnologie che si utilizzano. In aiuto può venire Paul Ricoeur porgendo *La metafora viva* (1983) utilizzata per ripensare il rapporto con le texture nei render, che altro non sono che un vocabolario materiale. Perché nel disegno ci sono moltissime parole, quasi che queste fossero già forme tridimensionali, progetti *in nuce* che aspettano una caduta nel reale. E come dei negativi agissero come calchi, vere e proprie impronte di progetto.

Ora l'impronta esclude ogni distanza dal suo referente, perché per funzionare ha bisogno proprio dell'aderenza; il contatto presuppone anche la riduzione, l'abolizione di ogni mediazione. Insomma la forma "improntata" si ottiene alla cieca, nell'inaccessibile interiorità del contatto tra la materia-substrato e la sua copia in formazione. [...] Quando si produce un calco o una scansione non ci si dispone, almeno così sembra, nello stato d'animo dell'anticipazione o della previsione, ma piuttosto dell'attesa di un'immagine: non sappiamo mai esattamente quale sarà il risultato. La forma, nel processo di impronta, non è mai rigorosamente "pre-vedibile": è sempre problematica, inattesa, instabile, aperta. (Didi-Hubermann, 2009, p. 115, 31)



5. Emanuele Garbin, Castelvecchio, 2014

L'invito che questo attraversamento sul tema del *perspicere* propone è appunto di entrare nel buio per vedere. Senza luddismo ma anzi trovando nelle tecnologie del contemporaneo gli spazi e gli sguardi per non lasciarsi schiacciare dalla loro implicita logica, per trovarli compagni nel viaggio per dare forma al mondo. Anche il BIM e i visori, com'è testimoniato la pratica dello studio milanese Fondamenta, che attraverso il nero, il wireframe e la sovrascrittura di maquette virtuali traccia una via nel loro utilizzo. Dove maneggiate con consapevolezza teorica le tecniche si consegnano necessarie alleate nel tentativo di scendere a patti con il *controllo dell'indeterminato*²⁰. (In)concludendo, emerge con intensità che il *territorio del progetto* è trans. Le tecniche specifiche di ogni disciplina sono fondate su presupposti analoghi,

· 20 Si veda Bertagna A., *Il controllo dell'indeterminato. Potëmkin villages e altri nonluoghi*, Quodlibet, Macerata 2011

un'affresco di storie, desideri, processi, archivi, intuizioni e metodi, dove sono il meticciamiento e l'interferenza che permettono l'invenzione. È il sovrapporsi delle discipline che innova: nella bassa definizione dello sconfinamento dei campi di un'ortodossia stanca si aprono nuove terre con caleidoscopiche vie. Il progetto per esistere è obbligato ad essere ibrido. A noi il compito di abitarlo nelle complessità e contraddizioni tra spazio, società e vita. Perché "i pensieri e le immagini si aprono dove si aprono i corpi ed è forte il desiderio, dove c'è nascita, dove c'è comunione, dove c'è morte. Aprire un corpo e un'immagine è un atto che muove e commuove: quando un corpo si apre per generarne un altro, quando la terra si apre per accoglierlo, quando un corpo vivo o morto si scopre, quando viene esposto nella sua integrità o in pezzi, o nel frammento di una reliquia. Ad aprirsi non è più una finestra – quella albertiana – ma piuttosto la porta cui si riferisce Didi-Huberman: un limite che dobbiamo attraversare per entrare nel mondo, o che qualcun altro o qualcos'altro passa per occupare il nostro spazio interiore (Borgherini, Garbin, 2011, p. 12).

Referencias bibliográficas

- BARISON, Nicolò (2021). Gaspar Noè. Il tempo distrugge tutto, Milano: Santelli
- BRUNO, Giulia (2011). "Fabrics of Motion. The Cultural Memory of Modernity", in BORGHERINI, Malvina, GARBIN, Emanuele (a cura di), Modelli dell'essere. Impronte di corpi, luoghi, architetture, Venezia: Marsilio
- BRUNO, Giulia (2015). Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema, Milano: Johan & Levi
- CAMPAGNA, Federico (2021). Magia e tecnica. La ricostruzione della realtà, Milano: Tlon; ed. or. (2018) Technic and Magic. The Reconstruction of Reality, New York: USA Academic
- DE ROSA, Agostino (2021). Cecità del vedere. Sull'origine delle immagini, Roma: Aracne
- DIDI-HUBERMAN, Georges (2009). La somiglianza per contatto. Archeologia, anacronismo e modernità dell'impronta, Torino: Bollati Boringhieri; ed. or. (2008) La ressemblance par contact: Archéologie, anachronisme et modernité de l'empreinte, Parigi: Les Editions de Minuit
- EISENSTEIN, Sergei Michajlovič (1989). "Montage and Architecture," Assemblage, n. 10; ed. or. circa (1937)
- FELLINI, Federico (1974). Fare un film, Torino: Einaudi
- FERRANDO, Davide (2022). "Dal post-digitale al post-internet. Il disegno architettonico nell'universo dei social media" in MARINI Sara, D'ACUNTO Giuseppe, Prefigurazioni. Forme e strumenti del racconto, Milano: Mimesis
- GARBIN, Emanuele (2014). Modelli e immagini dialettiche: le mura e il museo di Castelvecchio, (a cura di) El Asmar R., Venezia: Giornale Luav, n. 138
- GARBIN, Emanuele (2014). In bianco e nero. Sulla materia oscura del disegno e dell'architettura, Macerata: Quodlibet
- HILLMAN, James (1972). "An Essay on Pan", in Id., Roscher W.H., Pan and the Nightmare, New York-Zürich: Spring Publications
- LAPASSADE, Geroge, (2020). Dallo sciamano al raver. Saggio sulla transe, Milano: Jouvence; ed. or. (1976) Essai sur la transe, Parigi: Jean-Pierre Delarge édition
- NANCY, Jean-Luc (1992). Corpus, Parigi, Éditions A. M. Métailié
- MARINI, Sara (2022). "Oltre il neorealismo. L'istante e il velo", in MARINI Sara, D'ACUNTO Giuseppe, Prefigurazioni. Op cit.
- MEDEIROS, Josè (1957). Candomblé, Rio de Janeiro: O Cruzeiro Ediciones
- MERLEAU-PONTY, Maurice (2003) Fenomenologia della percezione, Milano, Bompiani; ed. or. (1945) Phénoménologie de la perception, Parigi: Librairie Gallimar
- PAMUK, Oran (2001). Il mio nome è Rosso, Milano: Einaudi; ed or. (1998) Benim Adım Kırmızı, Istanbul: İletişim Yayınları
- PECERE, Paolo (2021). Il dio che danza. Viaggi, trance, trasformazioni, Milano: Nottetempo
- POINCARÉ, Henri (1997). Scienza e metodo, Torino Einaudi; ed. or. (1908) Science et méthode, Parigi: Flammarion
- RICOEUR, Paul (1983). La metafora viva. Dalla retorica alla poetica. Per un linguaggio di rivelazione, Milano: Jaca Book; ed. or. (1975) La métaphore vive, Parigi: Seuil.
- SARAMAGO, Josè (1995). Ensaio sobre a Cegueira, Lisbona: Editorial Caminho
- TAGLIAGAMBE, Silvano (2011). "La vita è sogno", in AA. VV., La coscienza e il sogno a partire da Paul Valéry, Firenze: Atque. Materiali tra filosofia e psicoterapia, n. 8/9
- TURRELL, James (1985). in ADCOCK, Craig. "Perceptual edges: the psychology of James Turrell's light and space", Arts Magazine, vol. 59

