



PREesistenze
IN
POST
prOduzione

Fabio Sorriga

**Tecniche compositive dell'architettura contemporanea
nell'intervento sull'esistente**

RINGRAZIAMENTI

Ringrazio il prof. Ruggero Lenci per la fiducia in me riposta, per la pazienza e la disponibilità durante questi tre anni di dottorato e per gli anni di didattica come tutor del corso di Architettura e Composizione Architettonica III da lui tenuto.

Ringrazio tutto il Collegio Docenti del Dottorato per le critiche, i suggerimenti e i consigli ricevuti.

Ringrazio il prof. Raffaele Marone per l'esperienza didattica avuta come tutor al corso di Architettura e Composizione Architettonica I da lui tenuto negli anni passati, dove è stato possibile assorbire la serietà e la costante dedizione per la materia.

Ringrazio l'arch. Carlo Bordin per la passione trasmessa per l'architettura durante i miei primi anni di formazione.

Ringrazio i miei amici colleghi di dottorato Chiara Luchino e Francesca Paoloni per l'aiuto e l'incoraggiamento costante, i miei colleghi ingegneri e architetti con cui lavoro che mi hanno sempre supportato e tutti gli studenti con i quali ho avuto il piacere di confrontarmi, per il loro entusiasmo contagioso.

Ringrazio Daria, oltre che per i suoi puntuali e utili consigli sulla scrittura, per il sostegno, la pazienza e la condivisione d'idee e pensieri in questo lavoro come nella vita.

Ringrazio mia madre e mio padre.

In copertina: foto dell'autore "Particolare della chiesa di Sant'Euno e San Giuliano, Palermo, 2018"

PREESISTENZE IN POST PRODUZIONE

Tecniche compositive dell'architettura contemporanea nell'intervento sull'esistente

Dottorando: Fabio Sorriga

Tutor: prof. Ruggero Lenci

XXXI Ciclo

“Sapienza” Università di Roma

Dipartimento di Architettura e Urbanistica per l'Ingegneria

Dottorato di ricerca in Ingegneria dell'Architettura e dell'Urbanistica

Curriculum: Ingegneria Edile-Architettura

Area disciplinare: ICAR 14

Febbraio 2019

a Nora e Olivia

SOMMARIO

Introduzione al tema e al metodo di ricerca	7
CAPITOLO I. Sequenze temporali	15
1.1 Sequenze del tempo presente	18
Prologo globale (scena prima)	19
Segnali di cambiamento (montaggio)	23
Per un secondo tempo della vita degli edifici (scena seconda)	28
1.2 Le trasformazioni del tempo (scene del tempo passato)	36
1.3 I punti di crisi (fotogrammi)	42
L'abbandono	42
La rovina	37
CAPITOLO II. Materiali esistenti come attivatori dell'immaginazione	51
2.1 Attraverso la visione. Immagini	54
2.2 Immagini, immaginazione e architettura	57
2.3 Pensieri su carta. Il montaggio come strumento ideativo	60
2.4 Preesistenze, immagini, postproduzione	69
CAPITOLO III. Cinema architettura e postproduzione. Dalla preesistenza al progetto.	75
3.1 Cinema e architettura	78
3.2 Postproduzione	86
3.2.1 Tecniche del montaggio cinematografico	87
3.2.2 Montaggio e architettura	90
3.2.3 Postprodurre l'architettura esistente	94
3.2.4 L'appropriazione come primo stadio della postproduzione	99

CAPITOLO IV. Tecniche di postproduzione architettonica. Un Atlante	103
4.1 Tecniche di montaggio	107
4.1.1 Allineamenti. Découpage Classico	108
4.1.2 Contatto per estrusione. Graphical mach	114
Estrusioni parziali	117
Morphing	118
4.1.3 Elemento di mediazione. Insetto esplicativo	122
4.1.4 Rievocare la memoria del luogo. Insetto soggettivo	125
4.1.5 La preesistenza, il suo doppio e multiplo. Overlapping editing	131
Copie parziali.	133
Copie riflesse.	134
4.1.6 Lo stacco	136
4.1.7 Insetti. L' insetto extradiegetico	140
L'Insetto autonomo. Detail shot	140
L'Insetto neutro. Il nero	144
Lo spazio di rispetto. Il piano vuoto	146
4.1.8 La ripetizione di elementi omogenei. Accumulo	150
4.2 Tecniche di manipolazione	155
4.2.1 I tagli	156
Continuità interrotta. Junp cut	157
Ricomposti in discontinuità. Fast Cutting	162
4.2.2 Isolare la preesistenza per definire nuovi fondali. Chroma key	166
4.2.3 Lo spoglio (frammenti dislocati). L' insetto diegetico dislocato	171
4.2.4 Freeze Frame	174
4.2.5 La correzione del colore	177
4.3 Strategie progettuali	181
4.3.1 Montaggio trucco	182
4.3.2 Montaggio parallelo	186
4.3.3 Montaggio incrociato	190
4.3.4 Percepire la continuità della preesistenza. Piano sequenza	193
4.3.5 Sovrapposizioni	196
4.3.6 Invertire le relazioni tramite il ribaltamento delle visioni.	
Lo Scavalcamento di campo	201
4.4.7 La riproduzione manipolata (preesistenze come repertorio)	
Found Footage	205
CAPITOLO V. Final cut	210
5.1 Smontare immagini per rimontare una sequenza progettuale.	211
5.2 Verso un'architettura in postproduzione	219
BIBLIOGRAFIA	222
FILMOGRAFIA	230

Introduzione al tema e al metodo di ricerca

“[...] e solo questa estate ho visto per la prima volta dal vero l'abbazia di San Galgano in Toscana ed è forse l'esempio più probante di un'architettura tornata natura, dove l'abbandono è l'inizio del progettare, dove l'abbandono si identifica con la speranza” (Rossi A. 2009:79).

La condizione del presente diventa, in queste brevi righe, la descrizione di una nobile rovina del passato immersa nella natura che la avvolge e la vuole ricondurre a sé in segno di vittoria. Sono lo sguardo diretto al futuro dell'architetto e la proiezione sulla rovina di pensieri e desideri di rivincita che mettono in risalto le possibili capacità trasformatrici dell'edificio abbandonato. La rovina, pur suscitando ancora una melanconia romantica, libera l'immaginazione di chi la osserva.

Gli interventi su edifici esistenti sono oggi in costante aumento poiché le azioni progettuali non riguardano più solo edifici da salvaguardare per la loro storia o importanza; rovine ed edifici abbandonati sono presenti ovunque intorno a noi: fabbriche e caserme dismesse occupano interi isolati incastrati all'interno di tessuti cittadini; antichi casali, case coloniche, vecchie stalle, sono sparsi nel territorio e inscindibili dal loro paesaggio; edifici aspettano una nuova rifunzionalizzazione o una revisione migliorativa. Sono tutti esempi di come l'architettura si confronta e confonde con il contesto, diventandone parte; tutti sono potenziale materiale di una memoria da custodire. Inoltre, il pressante richiamo a evitare un eccessivo uso di suolo, alla trasformazione dell'esistente, nonché le recenti crisi economiche nei paesi occidentali, obbligano i progettisti a ripensare queste strutture abbandonate, offrendo loro un'altra occasione. Da sempre le rovine sono a disposizione dell'immaginazione, nel Rinascimento come auliche fonti di rinnovamento linguistico, nel '700 come reperti di memorie, oggetto di melanconici sguardi, oggi sono *objets trouvés*, reinterpretati nei luoghi del un *Tiers-Paysage* (Clément 2005) per l'architettura (Zardini 2007:124). Edifici residuali, costruiti in un recente passato e ormai privi di ruolo specifico, si concedono come riserva per una biodiversità architettonica.

La teorizzazione della *tabula rasa*, tema molto caro agli architetti del moderno, è stata allontanata dalle stesse logiche di sviluppo che l'avevano concepita, una per tutte l'ambizione di crescita; ed è così che presenze poco considerate assumono ora un nuovo ruolo nel progetto architettonico divenendo nuove parole per il poeta. Lo scarto diventa stimolatore al rinnovamento del codice poetico. Qualsiasi materiale preesistente o traccia di esso ha le potenzialità per essere preso in considerazione: non è

AMBITO



Immagini tratte dal film *Nostalghia*, Andrei Tarkovsky (1983), Abbazia di San Galgano, Chiusdino, Siena

rapidamente escluso dal processo creativo ma si offre per essere reinterpretato in una continuità dialettica con il nuovo intervento, mettendosi a disposizione come possibile attivatore dell'immaginazione. Si assiste allo stesso processo che, nel corso della storia, si è già manifestato in numerose costruzioni divenute ibride configurazioni, dovute alle numerose trasformazioni avvenute nel tempo: il Palazzo di Diocleziano a Spalato, il Duomo di Siracusa, la Basilica di Vicenza, il Teatro Marcello, la Basilica di Santa Maria degli Angeli e le chiese paleocristiane a Roma sono solo alcuni esempi. Si tratta della possibilità di modificazione dovuta a una profonda appropriazione, che "piega" l'esistente a una nuova funzione o fruibilità.

Così oggi, ad un incremento degli oggetti da reimmettere in nuovi cicli di vita (Bocchi 2013:11) corrisponde un incremento delle azioni possibili su tali oggetti. Manipolazioni, sovrascritture, innesti, annessioni, selezioni, riconversioni, ampliamenti, addizioni, integrazioni, ibridazioni, sono alcune delle strategie di azione individuate dalla recente critica architettonica.

Considerando che il progetto sull'esistente procede sempre come risoluzione di un caso specifico per via dell'unicità della preesistenza su cui s'inserisce, risulta complesso ricondurre i numerosi progetti a temi guida o a casistiche che portino direttamente ad azioni progettuali.

MOTIVAZIONI

E' possibile oggi, con queste nuove istanze, definire un linguaggio della modificazione?

OBIETTIVI GENERALI

“La questione che ci interessa discutere è se l'idea di modificazione non abbia assunto progressivamente un'importanza speciale come strumento concettuale che presiede alla progettazione d'architettura [...]. Ci si potrebbe addirittura chiedere se non sia descrivibile un linguaggio della modificazione o un insieme di linguaggi della modificazione, così come negli anni dell'avanguardia esistevano una serie di linguaggi del nuovo” (Gregotti 1984:2).

Il concetto di modificazione è insito all'interno di qualsiasi progetto di architettura: si modifica l'esistente, che sia naturale o artificiale, che sia paesaggio o costruzione, per abitare, per vivere e occupare nuovi spazi. Ma ciò che qui s'intende per modificazione è legato direttamente a un'idea di continuità e ad un concetto di appartenenza con l'oggetto da trasformare, nuovo materiale progettuale che dà avvio al processo creativo.

Quali sono i meccanismi progettuali di questo linguaggio da applicare alla preesistenza, capaci di diventare motore di una potenziale *“grammatica della fantasia”* (Rodari 2011)?

Lo studio, inserito nel vasto ambito di ricerca che riguarda il tema delle trasformazioni e riconversioni, ambisce a esplorare nuove tecniche compositive dell'architettura contemporanea, strumenti operativi di progetto e strategie di trasformazione della preesistenza e delle sue tracce. Aspira alla definizione di un linguaggio della modificazione, ricercando le relazioni e i rapporti che legano l'oggetto preesistenza al suo progetto.

Molte interpretazioni attuali dei fenomeni di trasformazione si poggiano su metafore di tipo biologico evolutive. La preesistenza è vista come un organismo che subisce un'ibridazione per mezzo d'innesti: *Innesti/Grafting* è il titolo ed il tema che Cino Zucchi ha scelto come curatore del Padiglione Italia per la Biennale Architettura 2014 (Zucchi, Bassoli 2014); contaminazioni dovute ad aggressioni rendono l'architettura virale (Purini 2008:82-87); preesistenze sono ospiti di architetture parassite (Marini 2015), o vanno incontro ad un sistema di mutazioni (Anselmi 2010:10).

Altre metafore di questi fenomeni trasformativi sono di natura biomedica: l'oggetto esistente è trasformato in paziente e dopo un'attenta anamnesi (De Matteis 2009:196) è salvato da un'addizione protesica (Anselmi 2010:11), un trapianto (De Matteis 2009:28), un esoscheletro (Guidolin 2015:13) fino alla sua morte.

Altre analisi si poggiano su termini più legati all'architettura. Raffaele Marone (2012:155-165), da sempre interessato agli interventi sull'esistente, descrive diciassette tipi di interventi di trasformazione: temporaneamente, il riuso, il restauro, la metamorfosi, la giustapposizione, l'addizione, il completamento, la crescita per addizione di elementi omologhi, l'interramento/occultamento e la crescita per scavo, lo spoglio, la traslazione, scheletri (l'interruzione), la ricostruzione dell'edificio scomparso, la ricostruzione dell'edificio mai realizzato, la copia, l'abbandono e rovina, la distruzione, il cantiere.

Federico De Matteis (2009:21) sostiene che *“ciò che invece distingue questa molteplicità di modi d'intervento è la distanza critica che l'autore assume rispetto agli oggetti preesistenti”*. Il progettista, dopo aver attribuito un particolare valore all'oggetto su cui agire, ne stabilisce già nel primo atto del progetto l'uso e il ruolo che avrà nella composizione. Ne deriva un'elencazione e disposizione degli interventi che va da un grado minimo di libertà coincidente con l'operazione di restauro, a un grado massimo coincidente con lo spoglio: dalla permanenza allo stravolgimento. La ricerca di modi, norme, regole e proposte sul costruito è stato uno degli obiettivi del PRIN programma triennale (2013/2016) di ricerca nazionale dal titolo *Re-cycle Italy. Nuovi cicli di vita per architetture e infrastrutture della città e del paesaggio*, che ha

STATO DELL'ARTE

impegnato undici gruppi di ricerca di differenti facoltà di architettura italiane coordinate dal prof. Renato Bocchi e ha prodotto sul tema tre libri: *Recycled theory: Dizionario illustrato* (Marini, Corbelini 2016), *Agenda Re-ciclycle: Proposte per reinventare la città* (Fontanari, Piperata 2017) *Re-cycle Italy: Atlante* (Fabian, Munarin 2017) e una collana composta di trentaquattro quaderni *Re-cycle Italy* sul tema del riciclaggio dell'esistente, del paesaggio in abbandono e dei luoghi dello scarto. Il numero 04 di questi quaderni, *Recycland* (Marini, Santangelo 2013), contiene due articoli rispettivamente di Sara Marini (2013:13-17) e di Orazio Carpenzano (2013:35-39) che introducono una lettura dell'intervento sul costruito come una **postproduzione** del materiale che già c'è.

“Il termine «post-produzione» connota oggi sia i territori europei, dopo il fordismo e il post-fordismo si assiste alla «rinuncia» a produrre prodotti concreti, sia l'idea di progetto, progettare non è più sufficiente: a seguito della realizzazione di una o più opere servono interventi altri, altre sovra-scritture. Come nella prassi cinematografica, raramente la presa diretta esaurisce il momento di formalizzazione di un film: è necessario applicare un complesso di operazioni «raccolte appunto nel termine post-produzione» quali il doppiaggio, il montaggio, il missaggio che seguono la fase delle riprese e precedono la commercializzazione”(Marini 2013:13).

La postproduzione rappresenta, da una parte, la revisione di un progetto che in precedenza ha prodotto spazi incompleti o architetture abbandonate, dall'altra proprio questi scarti sono la *“materia prima da riciclare”* (Marini 2013:13) e da reimmettere in nuovi cicli di esistenza. Seguono altri due libri che legano il termine postproduzione a quello dell'architettura: *“La città della postproduzione”* (Marini, De Matteis 2013) e *“Esercizi in Postproduzione”* (Marini 2014) dove sono esposti e proposti casi specifici di riuso.

Riavviene in architettura, quello che è si è manifestato nell'arte dove *“dall'inizio degli anni '80, le opere d'arte sono create sulla base di opere già esistenti”*. Nicolas Bourriaud (2004) definisce questa tendenza come *postproduzione*, cioè l'azione da parte dell'artista di creare processi di manipolazione su materiale già esistente (il più delle volte in forma di copia), proprio come avviene nel cinema dove in fase di postproduzione avvengono tagli, montaggi, filtri, modificazioni di e su scene, di e su fotogrammi girati in fase di produzione.

Il termine *postproduzione* associato all'architettura, nei testi sopra citati, è prima di tutto un lavoro sul tempo, sulla memoria, sulle tracce, ma anche su costruzioni dimenticate e abbandonate, su rovine e macerie e altresì sulla replicazione più o meno fedele

METODO



Banksy, *“The banality of the banality of evil”*, New York (2013)
 Immagini tratte da *Banksy Does New York*, Chris Moukarbel (2014)

di forme preesistenti, su tutto il materiale edilizio che già c'è, che nasce da ciò che già esiste.

Postproduzione, in questo scritto, non vuole però solo essere un atteggiamento progettuale sul riuso di edifici o una condizione storica ma vuole essere una metodologia progettuale capace di attivare alcune modalità macroscopiche e microscopiche di intervento sul costruito. Per superare le barriere disciplinari non **si sono analizzate le trasformazioni** in relazione alla “nobiltà” dell’edificio (rovine, ruderi, fabbricati storici, scheletri strutturali, interventi sull’archeologia, etc.), al tipo di intervento (ampliamenti, sopraelevazioni, restauri, riusi, recuperi, allestimenti, etc.), alla funzione precedente e quella successiva (musei, biblioteche, ruderi, caserme, mercati, etc.), né alle condizioni esterne (vincoli, normative, limitazioni economiche), ma **cercando nella forma, nelle modalità di montaggio e collegamento, la relazione da cui far nascere la possibilità di una manipolazione dell’esistente.**

Uno stato iniziale “A” dove la preesistenza si manifesta con le sue caratteristiche, uno stato finale “B”, dove il progetto ha attuato alcune trasformazioni su di essa. Dato che questa trattazione si addentra nei percorsi dell’immaginazione, l’architettura che è l’arte caratterizzata, più di ogni altra, da staticità, fisicità e immobilità, è analizzata, attraverso la sua forma, “in movimento”, cercando di identificare le possibili mutazioni intermedie tra lo stato iniziale e quello finale. Successivamente sarà così possibile partire dall’arresto temporaneo della forma di una preesistenza per generare su di essa mutamenti.

La forma della preesistenza diventa capace di mobilità, proprio come “[...] *nella medesima figura, molte altre ve ne sono, come in quei disegni dove il maestro, inseguendo la precisione e la bellezza d’un movimento, sovrappone parecchi bracci attaccati alla stessa spalla*” (Focillon 2002: 10).

Si tratta di legare procedimenti formali alla visione, all’analisi e alla geometria della forma specifica della preesistenza che diventa punto di riferimento, cercando di capire il rapporto di ogni intervento con la forma “a priori” dell’oggetto esistente, alla ricerca di **una grammatica formale dell’architettura postprodotta.**

“La figurazione dell’architettura è un primo campo sul quale è possibile operare la trasformazione. Ciascun oggetto fisico si manifesta attraverso la produzione d’immagini, elementi fondanti del processo di cognizione linguistica” (De Matteis 2009:25).

La massiccia presenza d’immagini di architetture, disegni tecnici e fotografie, generata dalla proliferazione di riviste di settore e da una diffusione massiccia sulla rete, ha permesso la creazione di un **Atlante visivo** capace di cogliere elementi formali che



Banksy, “Ex girasoli”, da Banksy. *Greatest Hits 2002–2008*, mostra a Londra in Lazine Sackville Gallery



STATO INIZIALE “A” :
Central Eléctrica del Mediodía



STATO FINALE “B” :
Caixa Forum

accomunano immagini, progetti, stati iniziali e finali dei manufatti. L'intenzione è quella di individuare i passaggi compositivi che tracciano il filo conduttore tra lo stato iniziale "A" (fotogramma "A") e finale "B" (fotogramma "B"), alla ricerca del movimento dell'immaginazione, tramite la produzione d'immagini intermedie (frame intermedi) che si legano a catena tra i due stati (sequenza). È da questa considerazione che nasce il possibile collegamento analogico tra certi elementi caratteristici del linguaggio cinematografico, in particolare il montaggio, con alcuni meccanismi della composizione architettonica sull'esistente.

Le arti visive che lavorano con l'unione di immagini sono il fumetto e il cinema: la narrazione di una storia avviene tramite un rapporto di interdipendenza che ogni immagine intrattiene con la precedente e la seguente. L'accostamento d'immagini fa sì che il lettore/spettatore riesca a ricostruire una sequenza visiva completa, capace di creare il racconto. Attraverso **tecniche di montaggio** e di raccordo codificate nel tempo, inquadrature differenti compongono la scena finale.

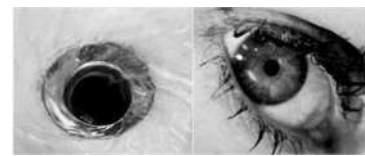
"Il montaggio è l'unico procedimento in cui il cinema non prende nulla in prestito da altre forme artistiche [...]" (Kubrik 1987), ma le può cedere?

Nuove tecniche d'immaginazione sono ricercate e ordinate attraverso un processo visuale, analogico e comparativo, svolto su una rassegna di progetti d'interventi sul costruito, esaminando *"l'architettura «fotogramma per fotogramma», come attraverso una macchina da montaggio cinematografico"* (Tschumi 2015:133), trasponendo termini e definizioni del glossario della postproduzione cinematografica all'interno della composizione formale del progetto di architettura, ricercando i legami che collegano la scena della preesistenza alla scena successiva progettata.

L'architettura esistente è trattata come una bobina impressionata in mano ad un montatore cinematografico. Esso prima deve conoscere ciò che è filmato per scegliere le parti più efficaci: coincide in architettura con la fase di *Appropriazione* e conoscenza del fabbricato. Successivamente, il montatore cinematografico deve collegare due inquadrature, che già conosce, secondo istanze visivo-formali e/o psico-emozionali. Nella progettazione, in fase ideativa, l'innesto della parte nuova, la seconda scena, non è conosciuto a priori: l'architetto non monta due scene che già conosce secondo le esigenze della sequenza (come il montatore nel cinema), poiché non possiede la seconda scena nella quale risiede il senso del progetto.



Immagini tratte da *Dylan Dog 356, La macchia umana*, Sergio Bonelli Editore, 2016, p. 41



Graphical mach: Immagini tratte dal film *Psycho* di Alfred Hitchcock (1960)



Graux & Baeyens Architecten, House G-S, Ghent, Belgio, 2011



Haworth Tompkins Architects, Dovecote Studio, Suffolk, Inghilterra, 2009. Preesistenza

Il montaggio, che nel cinema è la soluzione tecnica per legare due inquadrature (scene o sequenze), diventa in architettura operazione ideativa, le sue tecniche strumenti compositivi di legame con la memoria. Le operazioni ricercate avranno quindi lo scopo di sollecitare l'immaginazione e suggerire alcune possibili mosse di apertura per il progetto.

La tesi è strutturata in cinque capitoli.

Nel primo, "*Sequenze temporali*", s'indaga la vita dell'edificio e della sua forma, nello specifico dei suoi stati di abbandono e rovina (*punti critici*), individuati su una linea temporale come principali "stati di crisi" pronti a essere superati tramite la reimmissione della struttura nel ciclo del progetto. Contestualmente, s'individuano alcune condizioni storiche, che oggi offrono nuove possibilità e nuovi campi d'azione all'architettura, puntando l'attenzione in particolare su esperienze di riuso. Gli interventi progettuali aumentano progressivamente e sono descritti e inquadrati attraverso le loro immagini, in base al tipo di preesistenza con cui si relazionano.

Nel secondo capitolo "*Materiali esistenti come attivatori dell'immaginazione*" si ricercano le potenzialità offerte dalla preesistenza come generatrice di nuove forme. A tal fine s'introduce l'importanza dell'immagine all'interno del processo immaginativo e si analizzano alcuni lavori immaginifici di rilettura di materiali esistenti prodotti da architetti, fotografi e artisti visuali.

Il terzo capitolo "*Cinema architettura e postproduzione. Dalla preesistenza al progetto*" rappresenta il nucleo concettuale del lavoro. Si descrivono le relazioni che intercorrono tra cinema e architettura e le relazioni tra montaggio cinematografico, postproduzione e intervento sull'esistente.

Nel quarto capitolo "*Tecniche di postproduzione architettonica. Un Atlante*" si esaminano e si ordinano progetti e casi studio in funzione delle tecniche individuate, narrando in parallelo le tecniche di postproduzione cinematografica che hanno consentito la catalogazione e le tecniche/modalità architettoniche omologhe, poi riassunte con singole schede sintetiche.

Nel quinto e ultimo capitolo "*Final cut*" si esplicitano i procedimenti progettuali su tre casi studio, attraverso la lente delle tecniche individuate, aprendo a possibili applicazioni future delle stesse.

ARTICOLAZIONE

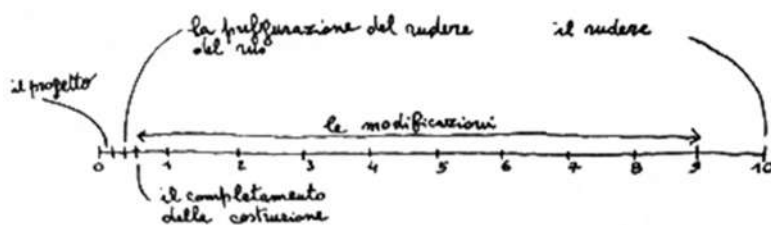
L'argomento della tesi di dottorato è stato esposto nel Luglio 2017 ad Atene in occasione della *7th Annual International Conference on Architecture* al "Panel on Inter and Transdisciplinary Relationships in Architecture" con una lecture dal titolo "*Manipulated Traces: Architectural Post-Productions' Contemporary Techniques*".

Il contributo è confluito successivamente in:

- Sorriga, F., Lenci, R. (2017:), "*Manipulated Traces: Architectural Post-Productions' Contemporary Techniques*" in Gregory T. Papanikos, *Abstract Book: 7th Annual International Conference on Architecture 3-6 July 2017*, Athens, Greece, published by the Athens Institute for Education and Research.
ISBN: 978-960-598-150-1.
- Sorriga, F., Lenci, R. (2018a:1-31), "*Manipulated Traces: Architectural Post-Productions' Contemporary Techniques*", Athens: ATINER'S Conference Paper Series, No: ARC2017-2353,
ISSN: 2241-2891.
Disponibile all'indirizzo:
<http://www.atiner.gr/papers/ARC2017-2533.pdf>
Ultimo accesso 21 gennaio 2019.
- Sorriga, F., Lenci, R. (2018b:39-68), "*Manipulated Traces: Architectural Post-Productions' Contemporary Techniques*" in Clara Germana Gonçalves, Nicholas N. Patricios, *Inter and Transdisciplinary Relationships in Architecture*. Published in Athens, Greece by the Athens Institute for Education and Research 2018.
ISBN: 978-960-598-236-2.

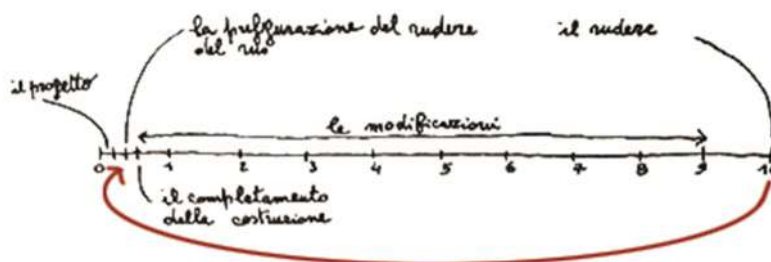
1 CAPITOLO I. Sequenze temporali

Come un grande film dal futuro incerto e con un finale da scrivere che rimarrà presumibilmente aperto, appare la storia di un edificio e, nello specifico, della sua forma. Come sulla pellicola cinematografica scorre il tempo del film, così lungo una linea temporale rappresentata da un segmento scorre la vita del fabbricato e con lei i “*tempi del progetto*” (Purini 2002:58-60). Il grafico, estrapolato dal libro *Comporre l'architettura*, evidenzia come la fase di vita più lunga a cui è sottoposto un manufatto sia quella in cui si operano le sue modificazioni che, in qualsiasi momento, possono cambiarne persino i caratteri linguistici.



Franco Purini. “*i tempi del progetto*” (Purini 2002:58).

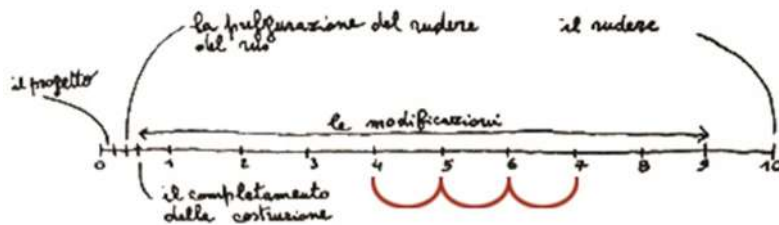
Se si considera esclusivamente la forma dell'edificio, apportando una manipolazione al grafico, questo potrebbe trasformarsi da lineare a ciclico, ricongiungendo il punto finale, rappresentato dalla condizione di rudere del manufatto, al punto in cui, in fase di realizzazione, si intravede la raffigurazione del rudere.



Rieditazione dell'immagine “*i tempi del progetto*” a cura dell'autore.

Così come il segmento che evidenzia le modificazioni potrebbe essere suddiviso in tanti piccoli segmenti aventi come punto iniziale il momento di crisi (*punto di crisi*) o messa in discussione del progetto originario e come punto finale il completamento della costruzione ed il suo successivo utilizzo. Se ampliamo il concetto di trasformazione al paesaggio, il *primo punto di crisi* interviene con la modificazione che la costruzione dell'opera apporta al contesto, cioè l'inizio del progetto.

Proseguendo lungo il grafico, gli altri *punti di crisi* possono essere semplicisticamente individuati negli istanti in cui, per qualche motivo, viene meno o viene messa in discussione almeno una delle tre categorie vitruviane che hanno generato il manufatto: la sua funzione, il suo aspetto linguistico e formale, la sua stabilità.



Rieditazione dell'immagine "i tempi del progetto" a cura dell'autore.

Laddove la fase di utilizzazione del manufatto avviene con continuità e le tre categorie sono presenti ma necessitano solamente di una rilettura, le trasformazioni subite dall'edificio sono prevalentemente operate dall'uomo, a meno di gravi calamità naturali improvvise, tali da compromettere la sua *firmitas*. Attraverso azioni successive possono manifestarsi le seguenti fasi trasformatrici: adeguamenti di tipo normativo, consolidamenti strutturali, implementazioni tecnologico-impiantistiche, riletture dovute a nuove analisi valutative, adeguamenti estetico formali, ampliamenti, rifunionalizzazioni, etc.

Una particolare questione è rappresentata dal significato che riveste il concetto di *utilitas* quale principale condizione di vita dell'edificio, che comporta necessariamente una trasformazione implicita. Allo stesso modo, la mutazione di alcune condizioni contingenti può portare un manufatto ad avere funzioni tanto differenti da quella originaria da snaturare il suo sistema figurativo, o, al contrario, a rivelarsi condizione di uso più adatta.

"D'altronde, il mezzo migliore per conservare un edificio è di trovargli una destinazione e di soddisfare così bene tutti i bisogni ispirati da tale destinazione, che non sia necessario apportarvi cambiamenti" (Viollet-le-Duc, 1854-68:226). Tale obiettivo risulta spesso irraggiungibile, per cui usi molteplici e successivi producono il più delle volte una stratificazione ed intersezione di segni che agiscono direttamente sulla forma e sull'estetica dell'oggetto. Questi segni diventano poi testimonianza del tempo che li ha generati.

L'assenza di *utilitas* porterà il manufatto, ormai inabitato, verso una prima fase di crisi, dove i principali processi trasformatrici non saranno più per mano dell'uomo, ma saranno di tipo naturale. Questo stadio di abbandono è spesso caratterizzato da interventi temporanei di appropriazione del fabbricato da parte di comunità di

utenti che cercano di prolungare la sua vita utile, spesso con usi impropri che ne peggiorano lo stato. Tuttavia queste pratiche di occupazione su edifici, in taluni casi, possono accelerare la reimmissione degli stessi nel percorso ciclico del progetto. Dopo un lungo tempo di abbandono, l'edificio sarà condannato alla demolizione o, in altri casi, ad un lento decadimento della *firmitas*, passando prima per lo stadio di rovina, poi ad una condizione di frammento, il rudere.

I tempi dell'abbandono, della rovina e del rudere, come appena descritto, sono tempi di arresto delle modifiche per mano dell'uomo, tempi incerti per la vita del manufatto, in attesa dell'istante e del fotogramma prima della reimmissione nel ciclo del progetto o della loro scomparsa fisica. Quest'ultima fase terminale dell'edificio, cioè la sua distruzione, per qualsiasi mano avvenga, può non rappresentare la fine della sua storia. Data l'importanza che il tempo gli ha donato, la vecchia preesistenza può essere riprodotta come memoria storica in copia o rimanere come immagine della memoria, capace di rigenerarsi e contaminarsi all'interno di altri progetti, a sottolineare la permanenza dell'architettura anche solo come testimonianza. Se rappresentiamo ogni punto di crisi con un fotogramma, ovvero con un'immagine ferma dello stato del manufatto, potremmo far partire da lì una sequenza di vita che ripasserà da un'azione progettuale, una trasformazione e un utilizzo.

“In realtà noi continuiamo a fruire di elementi la cui funzione è andata da tempo perduta; il valore di questi fatti risiede quindi unicamente nella loro forma” (Rossi A. 1978:57).

Ciò che in questa trattazione interessa è dunque l'analisi formale del manufatto nell'istante della crisi e in quello successivo di passaggio, che la supera attraverso il progetto. Attraverso il confronto visivo tra i fotogrammi che si susseguono, si vogliono ricercare i meccanismi progettuali intermedi che formano l'intera “sequenza progettuale”, analizzando la forma di possibili stadi di mutamento. Da tale analisi si dovranno trarre non solo le chiavi formali trasformative ma anche le permanenze.

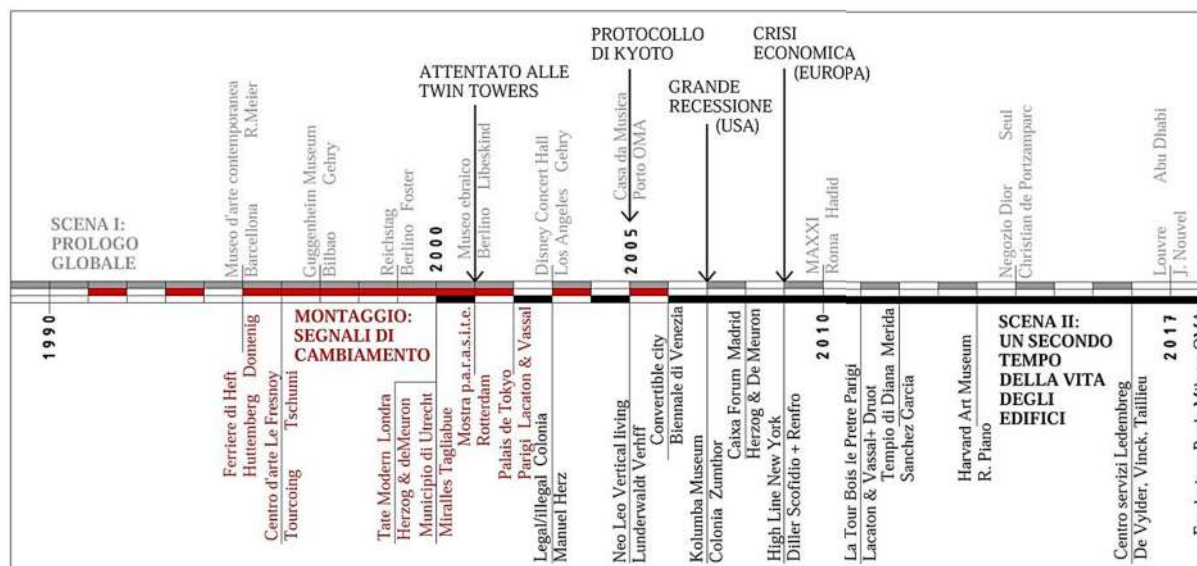
Nella pratica architettonica contemporanea, occorre operare considerando che quello che oggi è nuovo domani sarà preesistente, ed essere coscienti di poter agire su un manufatto esistente solo dopo aver visto/analizzato le sequenze/gli stati precedenti fino all'ultimo fotogramma/punto di crisi sul quale sarà possibile **montare** una nuova sequenza del film, integralmente diretto dal Tempo-regista attraverso molteplici montatori.

1.1 Sequenze del tempo presente

“Il vero carattere della storia è di partecipare alla storia stessa [...] è solo per l'uomo che scopre in sé una passione per il futuro l'idea del passato assume un senso e costituisce un valore”(Valéry1994:15).

La trasformazione del mondo circostante da parte dell'uomo incarna il bisogno di nuove esigenze dell'epoca in cui opera. La modificazione agisce su un ambiente naturale o urbanizzato. I due ambienti, benché differenti, sono entrambi frutto di diverse stratificazioni, una di sedimenti naturali compiuta in secoli, l'altra di continue revisioni da parte dell'uomo, su luoghi e manufatti prodotti nel tempo. Scavando in questa materia artificiale, prodotta incessantemente nell'ultimo secolo, si possono ritrovare i caratteri trasformativi dati dalle tracce del passaggio dell'uomo e definire i caratteri permanenti della matrice iniziale, la sequenza successiva al *primo punto critico* (l'inizio del progetto). Come in un percorso archeologico, per approssimazioni successive, si riscopre la storia, anche recente, dell'uomo e dei suoi bisogni, e inevitabilmente si apre un mondo di relazioni passate e future. La compresenza di strati che definiscono superfici di contatto dense di significati è uno degli elementi che rappresentano la contemporaneità.

Ma se è vero che ogni opera è espressione della sua epoca, nel presente, qual è l'espressione dominante? A questa domanda non si può rispondere se non analizzando sinteticamente alcuni dei cambiamenti recenti che caratterizzano il presente, specificando che non si vuole indicare in maniera incontrovertibile “lo stato dell'arte” della disciplina e del tempo che rappresenta, ma provare a capire come e perché sono cambiate le dinamiche progettuali e gli elementi di interesse dell'architettura.



Sequenze del tempo presente
a cura dell'autore.

1.1.1 Prologo globale (scena prima)

Il primo cambiamento avvenuto negli ultimi trent'anni è di tipo economico: è il passaggio da una fase di produzione di beni materiali ad una fase postindustriale (società postindustriale) caratterizzata dalla produzione di beni immateriali, come l'informazione. Ne consegue una differente organizzazione della società che abbandona le consolidate e rigide classi sociali. Il settore dei servizi aumenta i suoi impiegati e varie professioni proliferano e si modificano al suo interno, così che questa realtà frammentata non si riconosce più in comunità estese, ma in piccoli raggruppamenti sociali portatori ciascuno d'istanze particolari e individuali.

Il secondo cambiamento è dato dallo sviluppo e dall'importanza che ha assunto la comunicazione attiva con l'uso di telefono e rete che si associa a quella di tipo passivo, legata principalmente a giornali tv e radio. La rete, con tutte le sue contraddizioni, è capace di unire: è il luogo virtuale da cui vedere e mostrarsi caratterizzato dall'annullamento dei vecchi concetti spazio temporali. La comunicazione, prima in mano a pochi soggetti, è prerogativa di tutti; nel mondo virtuale tutto è posto sullo stesso livello: non ci sono filtri, ma una miriade di soggettivismi senza punti di riferimento con piena libertà di espressione. Prima conseguenza di questo fenomeno è la massificazione, ovvero quel fenomeno sociale che tende ad annullare l'individuo all'interno di un massa molteplice e varia. La seconda conseguenza è che la comunicazione e anche la conoscenza avvengono prevalentemente attraverso **le immagini**, perché queste hanno il potere di imprimersi nella memoria e rievocarne altre in essa presenti con le quali si relazionano. Il successo di questa modalità comunicativa risiede nell'assenza di sforzo cognitivo dell'utente rispetto al contenuto proposto.

Gli aspetti più rappresentativi della contemporaneità sono la prossimità e la rapidità. La rete espande la comunicazione in ogni direzione e lo spazio fisico perde sempre più importanza. L'informazione viaggia in tempo reale. Tutto è mobile e dinamico, il movimento di denaro e d'informazioni avviene istantaneamente, i movimenti di merci e uomini rompono i confini spaziali. C'è la percezione di essere abitanti del mondo poiché le distanze temporali e spaziali si sono infinitamente ridotte e poiché l'interconnessione mondiale si è ampliata su tutti gli aspetti della vita.



Richard Meier, Museo di arte contemporanea, Barcellona (1987-1995)



Frank O. Gehry, Guggenheim, Bilbao (1991-1997)



Daniel Libeskind, Museo ebraico, Berlino (1989-2001)



Zaha Hadid, MAXXI, Roma (1998-2010)

Il profondo rinnovamento portato da questi nuovi rapporti tra le differenti economie, culture e società mondiali e dal forte sviluppo delle tecnologie informatiche non ha potuto non incidere sul linguaggio dell'architettura. Nuove forme, favorite da supporti software specializzati per la progettazione, costruiscono nuove possibilità di linguaggio. Questi rinnovamenti linguistici hanno portato le città a rappresentarsi attraverso nuove immagini capaci di sorprendere e identificarle: a Barcellona il *Museo di Arte Contemporanea* (1987-1995) di Richard Meier, a Berlino il *Reichstag* (1993-1999) di Norman Foster e il *Museo ebraico* (1989-2001) di Daniel Libeskind, a Londra la *Great Court* nel *British Museum* (1997-2000) di Norman Foster, a Bilbao il *Guggenheim* (1991-1997) di Frank O. Gehry, a Los Angeles la *Disney Concert Hall* (2003) sempre di Frank O. Gehry, a Porto con la *Casa da Musica* (1999-2005) di OMA e a Roma il *MAXXI* (1998-2010) di Zaha Hadid e l'*Auditorium Parco della Musica* di Renzo Piano (1994-2003).

L'interrelazione tra differenti mondi ha portato alla strutturazione di nuovi *spazi sociali transnazionali* (Sklair 2006:116) dove poter imporre una nuova identità contemporanea: i centri di trasporto (aeroporti e stazioni), i centri del consumismo (centri commerciali) e del divertimento (parchi tematici ed edifici per lo sport) sono luoghi completamente decontestualizzati, che potrebbero essere ovunque nel mondo. Ma il sistema globale offre ulteriori possibilità a questo nuovo linguaggio architettonico con la nascita di una *classe capitalista transnazionale* (ivi:119) rappresentata dalle banche e dai grandi marchi del mercato economico che scelgono di essere rappresentati nelle varie città del mondo dai propri edifici progettati da noti architetti: *Prada* a Tokyo di Herzog & de Meuron (2003) e le diverse collaborazioni con OMA, *La Swiss Re Building* (2004) di Norman Foster a Londra, *La Maison Hermes* a Tokyo di Renzo Piano (2001), *Mercedes Benz* di UnStudio a Stoccarda (2006), *Dior* a Seul (2015) di Christan de Portzamparc, *BMW* di Zaha Hadid (2005), *Toods* a Tokyo di Toyo Ito (2004). Architetture emblema di prestigio e potere. Anche gli studi di architettura più importanti del mondo appartengono alla *classe capitalista transnazionale*. Essi stessi definiscono il proprio brand attraverso la realizzazione di edifici iconici, e le loro successive variazioni su tema. Una parte di questi architetti sono gli stessi interpreti dell'*architettura decostruttivista* così definita nel lontano 1988, poiché il suo evidente carattere di rifiuto degli schemi geometrici, la sua forte



UnStudio, Museo Mercedes Benz, Stoccarda (2006)



Herzog & de Meuron, Negozio Prada Tokyo, (2003)



Toyo Ito, Negozio Tooods Tokyo (2004)

ricerca espressiva, bene si prestava alla creazione di immagini spettacolari tali da colpire qualsiasi osservatore. È interessante osservare come per Daniel Libeskind, il progetto del *Museo ebraico* di Berlino (2001), per il suo carattere espressivo e fortemente tematico, ha creato un legame con l'autore così forte da vincolare il suo linguaggio, e in parte anche i suoi incarichi spesso legati alle tragedie della storia: l'*Imperial War Museum* a Manchester (2001), il masterplan per il *World Trade Center* a New York (2002), il *Bundeswehr Military History Museum* a Dresda (2011), il *National Holocaust Monument* di Ottawa (2017).

Brand facilmente catalogabili e riconoscibili, così l'architettura diventa comunicazione. Andrea Branzi (2006:13) sostiene che *“l'architettura contemporanea soffre di un ritardo rispetto alla cultura del secolo precedente; un ritardo che deriva dal fatto che essa attribuisce alla funzione figurativa il suo ruolo urbano e civile fondamentale”*. L'architettura contemporanea non ha più bisogno di un vero contesto fisico, perché l'ambiente con cui relazionarsi è la rete che comunica prevalentemente per immagini. Le immagini devono provocare stupore, devono parlare agli occhi, devono distinguersi per rimanere bene impresse. Gli edifici, sinuosi o spigolosi, affaticati dallo stress strutturale al quale sono sottoposti per una volontaria negazione della tettonica, si mascherano di involucri indipendenti realizzati con materiali sempre più all'avanguardia, col rischio di somigliare a contenitori stravaganti, come fossero enormi sculture artistiche.

Edifici tutti diversi ma tutti uguali, come la *massa* a cui sono rivolti compongono la città calviniana di Trude.

“«Puoi riprendere il volo quando vuoi», mi dissero «ma arriverai a un'altra Trude, uguale punto per punto, il mondo è ricoperto da un'unica Trude che non comincia e non finisce, cambia solo il nome dell'aeroporto»” (Calvino 1972:135).

Preme sottolineare l'esistenza, allo stesso tempo, di ambiti di diversità dalla cultura omologante, presenti con progetti che parlano e partono dalla storia dei luoghi, alla ricerca delle modalità di coesione tra la tradizione e la contemporaneità, tra preesistenza e nuovo intervento. Possiamo però affermare, in questo *Prologo globale*, che la ricerca architettonica prevalente, in continuità con le inclinazioni del *movimento moderno*, così fortemente incentrata alla produzione di una nuova identità, si è concentrata sulla costruzione di un proprio linguaggio tramite edifici di nuova costruzione che quasi mai hanno contemplato la trasformazione di una preesistenza se non con elementi additivi



Daniel Libeskind . Royal Ontario Museum, Toronto (2007)



Daniel Libeskind.Bundeswehr Military History Museum, Dresda (2011)



Coop Himmelb(l)au , Ampliamento dell' Akron Art Museum, Ohio (2007)



Will Alsop , Sharp Center of Design, Toronto (2004)

fortemente in contrasto con essa. Esempi più rappresentativi di queste modalità additive caratterizzate da uno stacco brutale tra gli oggetti sono l'attico in *Falkestrasse 6* a Vienna (1989) di Coop Himmelb(l)au, il già citato *Bundeswehr Military History Museum* a Dresda (2011) e il *Royal Ontario Museum* a Toronto (2007) di Danil Libeskind, il *New Port Building* di Anversa di Zaha Hadid (2016), l'ampliamento dell'*Akron Art Museum* in Ohio (2007) di Coop Himmelb(l)au, lo *Sharp Center of Design* a Toronto (2004) di Will Alsop o il *Die Brug*, l'ampliamento della sede *Unilever* a Rotterdam (2005) di JHK Architekten, l'*Hearst Headquarters* a New York (2006) di Norman Foster che, come altri, sono un vero "braccio di ferro" tra il linguaggio della preesistenza e quello del *brand* dell'architetto. Due storie diverse in uno stesso film dove l'unico rapporto riscontrabile è il contrasto.

L'altra faccia della stessa medaglia è la cultura della conservazione che, con gli strumenti di tutela e restauro, ha di fatto escluso la possibilità di poter fare architettura su molteplici manufatti. A tal proposito occorre citare "*La separazione fatale*" una lezione del 2009 tenuta a Venezia di Francesco Venezia (2013:12-23) dove l'architetto discute della separazione tra architettura e archeologia. Le rovine non diventano più materiali vivi ma solo oggetto d'indagine storica e scientifica, testimonianza del passato, dove l'architettura si pone quasi esclusivamente al servizio della musealizzazione. Gli interventi divengono molto spesso dei contenitori neutri o delle pensiline, passerelle sospese sopra un mondo di un'altra natura, separate dalla vita quotidiana e dalla città, non più nutrimento per la costruzione ma *ossa bianche* (Tschumi 2005:60).



JHK Architekten, Sede Unilever, Rotterdam (2005)



Zaha Hadid, New Port Building Anversa (2016)

1.1.2 Segnali di cambiamento (montaggio)

Nella disciplina del progetto è difficile riconoscere una separazione concreta tra progetto *ex novo* e progetto sull'esistente e, da sempre nella storia, le pratiche della costruzione del nuovo e del riuso di fabbricati si sovrappongono nel rappresentare il linguaggio della propria epoca. Non sappiamo ancora se vi sia uno stacco temporale netto tra la prima scena rappresentata dal *“Prologo globale”* e la successiva, se le due scene siano indipendenti e avvengano contemporaneamente e separatamente in un *montaggio parallelo*, o se una scena si sovrapponga ad un'altra in *dissolvenza* attraverso elementi di continuità.

Tra i progetti che rappresentano una possibile transizione verso la seconda scena *“Per un secondo tempo della vita degli edifici”*, ne sono stati selezionati alcuni che, per la loro natura, hanno tentato una sovrapposizione interattiva di differenti linguaggi. Interventi dove il focus non è più puntato sull'architetto ed il suo brand, ma sul materiale già costruito, da trasformare attraverso un progetto che, pur non rinunciando alla sua espressione formale, si avvalga del contributo estetico formale del manufatto esistente.

Procedendo in ordine cronologico, il primo intervento preso in considerazione è il *Nuovo Centro d'Arte Le Fresnoy* a Tourcoing (1991-1997) di Bernard Tschumi. L'architetto in *Architettura e disgregazione* del 1996 svela fin da subito i suoi programmi:

“Gli architetti generalmente non amano quella parte della vita che richiama la morte: le costruzioni decadenti «le tracce del disfacimento che il tempo ha lasciato sugli edifici» sono incompatibili sia con l'ideologia della modernità sia con ciò che potrebbe essere chiamata estetica concettuale. Ma nell'opinione di chi scrive «che è certamente soggettiva» Villa Savoye non è mai stata così toccante come quando l'intonaco aveva scoperto i suoi mattoni originali” (Tschumi 2005:61).

“La frammentazione della nostra «folle» condizione attuale suggerisce inevitabilmente nuove e imprevedute riorganizzazioni dei suoi frammenti. Non essendo più collegati in una globalità coerente, indipendenti dal proprio passato, questi frammenti autonomi possono essere ricombinati mediante una serie di permutazioni le cui regole non hanno niente in comune con quelle del classicismo o del modernismo.” (ivi:141-142)

Mentre nel primo passaggio l'architetto mette in evidenza l'aspetto emozionale e sensuale di un'architettura in decadenza



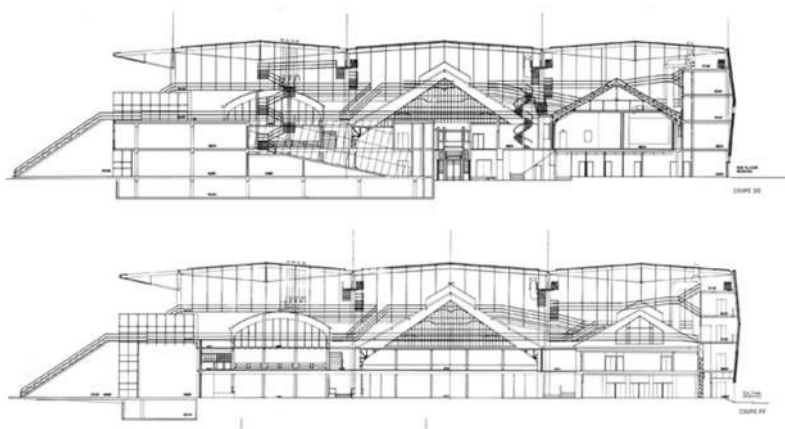
Bernard Tschumi. Nuovo centro d'arte Le Fresnoy, Tourcoing (1991-1997)

attraversata dal tempo, nel secondo dichiara apertamente il proprio interesse a lavorare con i segni del passato. La preesistenza diventa un testo già scritto, su cui l'architetto aggiunge qualcosa che lo descrive meglio attraverso un confronto che ne attiva nuove potenzialità. Sempre in *Architettura e disgiunzione*, Tschumi evidenzia come i programmi, che nella contemporaneità sono instabili e mutevoli, hanno di fatto già portato alcune strutture realizzate ad essere utilizzate in differenti modi, tanto da portarlo ad affermare che è già avvenuta una disgiunzione tra spazio ed evento.

Il progetto diventa l'occasione per ripensare alcuni edifici costruiti negli anni Venti sovrapponendo a questi, come fossero materiali archeologici, una grande copertura metallica che definisce un nuovo interno posto tra i capannoni con i loro tetti e la copertura stessa. Questo spazio vuoto, definito dall'architetto "in-between", viene completato da passerelle, rampe ed altri sistemi che viaggiano al suo interno connettendo differenti spazi dei capannoni su diverse quote e generando altri luoghi per l'incontro, per eventi ed utilizzi "spontanei".

"I was interested in working with the notion of the -objet trouvé-, or ready-made [...]. The in-between was not composition, it wasn't design, it was pure concept" (Tschumi, Walker 2006:117).

I due testi conservano intatti il loro linguaggio ma generano una tensione espressa dallo spazio che li separa, da quello che in seguito si definirà "il piano vuoto"(cfr 4.1.7).



Bernard Tschumi. Nuovo centro d'arte Le Fresnoy, Tourcoing (1991-1997) Sezioni.

Al contrario il *Municipio di Utrecht* (1997-2000) di Enric Miralles e Benedetta Tagliabue rappresenta una vera appropriazione e manipolazione di più preesistenze. Una serie di tipiche case olandesi di epoche distinte, per testimoniare le più varie e complesse istanze nel governo della città, vengono trasformate nella sede del Municipio a rappresentarne la Comunità.

Gli architetti diventano dei selezionatori della preesistenza e decidono cosa demolire e come ricomporre parti del conglomerato edilizio. Il progetto parte dal recupero di un edificio neoclassico più grande degli altri con l'appropriazione dei suoi interni e si completa attraverso successive aggiunte dichiaratamente contemporanee, demolizioni degli edifici adiacenti e ricostruzioni avvenute in parte con pietre, architravi cornici e mattoni di spoglio. Viene mantenuta, come una scocca spessa, la parte rivolta verso il canale e verso la città storica, mentre è stravolta la parte del nuovo ingresso e della nuova piazza interna che si va a formare con l'aggiunta di elementi in testata e con la demolizione di un volume sul lato nord est. La nuova piazza si relaziona apertamente con l'ingresso e con tutti i nuovi elementi aggiunti, come si evince dalla pavimentazione in continuità con quella dell'esterno.



Enric Miralles e Benedetta Tagliabue, *Municipio di Utrecht* (1997-2000)

1 pianta preesistenza con sovrapposizione demolizioni

2 pianta senza elementi demoliti

3 pianta con sovrapposizione ricostruzioni

4 pianta finale

Base: (Cellini 2018:196,206)

La trasformazione è radicale ma, anche se le ricostruzioni sono frammenti dinamici all'interno di un contesto eterogeneo, tutto il complesso manifesta una forte continuità.

E' una delle principali caratteristiche della ricerca condotta dallo Studio di Miralles Tagliabue sulla continuità formale e spaziale di elementi differenti che sembrano ogni volta cristallizzati in una fase di mutazione. Modalità che ricorda alcuni ritratti di persone di Honoré Daumier, nei quali vi sono arti bloccati in un istante successivo a quello rappresentato, ad esprimerne il movimento.



Sul collage Benedetta Tagliabue (1996:173) scrive: “*Questi collage si presentano come istanti interrotti di un progetto. Sono immagini istantanee che fissano dei momenti riguardanti la costruzione [...]*” Continuità ricercata anche tra esterno ed interno, attraverso trasparenze che si definiscono ogni volta per relazionare la posizione dell'osservatore con alcuni punti di riferimento esterni.

Enric Miralles e Benedetta Tagliabue, Municipio di Utrecht (1997-2000).

Honoré Daumier, *A Slight Zephyr* Announcing the Arrival of Spring (1938)

Il procedimento opposto può essere sintetizzato dall'intervento per il *Palais de Tokyo* di Parigi di Lacaton & Vassal (1999-2014), i quali vincono il concorso nel 1999 con una proposta di interventi minimali senza alterazioni sostanziali alla struttura che già si adattava bene alla funzione di spazio espositivo e, fattore non secondario, la proposta ben si sposava con il budget a disposizione. Il *Palais de Tokyo* nasce nel 1937 per l'Esposizione Internazionale di Arte e Tecnologia di Parigi. Ha modificato le sue funzioni nel tempo per poi essere abbandonato ad un incerto destino fino al 1999 quando Catherine Trautmann, ministro della Cultura e delle Comunicazioni, decise di utilizzarlo come spazio di esposizione e creazione per artisti della scena emergente. La direzione del Centro fu affidata a Nicolas Bourriaud e Jérôme

Sans (fino al 2006) e nel 1999 fu presentato il Concorso per il riutilizzo di alcuni dei suoi spazi.

Gli interventi proposti dagli architetti sono davvero minimali: le strutture vengono lasciate come sono e svuotate da superfetazioni e murature interne per garantire il massimo della flessibilità; si interviene con riparazioni puntuali sui lucernari esistenti per rimodulare l'ingresso della luce, e con le lavorazioni necessarie a garantire la sicurezza antincendio e la staticità attraverso il consolidamento degli elementi strutturali; inoltre, per facilitare l'accesso ai quattro piani, vengono creati nuovi nuclei di comunicazione.

Contro ogni immagine sofisticata e spettacolare, i progettisti si servono della realtà in cui operano e la mettono maggiormente a nudo sfruttando le caratteristiche fisiche ed estetiche del complesso. I materiali vengono lasciati allo stato grezzo con le imperfezioni del tempo, come se la struttura fosse un vecchio magazzino pronto ad essere ridefinito dai suoi utenti. Il suo aspetto di non finito all'interno incoraggia gli utenti ad un approccio all'arte meno formale rispetto ad altri centri espositivi e museali. Mentre all'esterno la struttura si manifesta così come la città l'ha sempre conosciuta.

"I like the idea that architecture could give freedom to do things and this for me, is probably most important: to adapt spaces, climates, ambiances where things can happen. Always, this freedom is essential". (Vassal 2013)

Tale impostazione dello spazio concede una grande libertà nei percorsi degli spettatori che, posti sempre al centro della scena, si trovano direttamente partecipi all'emozione generata dall'arte.

È Nicolas Bourriaud che nel discorso tenuto (2002) per l'inaugurazione della nuova veste del *Palais de Tokyo*, introduce, dopo averlo già fatto per l'arte, il concetto di **postproduzione** nell'architettura (Montuori.2016:9) battezzando questo intervento come il simbolo del ri-ciclo architettonico.

Altri interventi, progettati tra il 1990 ed il 2000, da citare piocchè anticipatori di un futuro molto vicino, sono il museo delle *Ferriere di Heft* a Huttenberg (1991-1995) di Gunther Domenig, la *Tate Modern* (1998-2000) a Londra di Herzog & de Meuron, il *MAXXI* (1998-2010) a Roma di Zaha Hadid .



Lacaton & Vassal, Palais de Tokyo
Parigi (1999-2014)

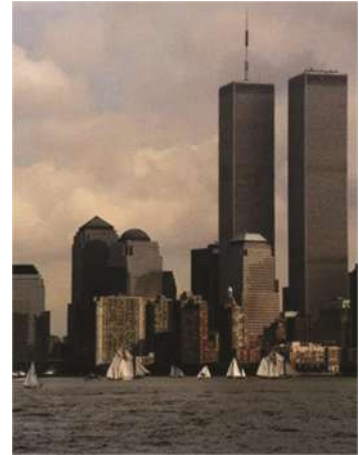


Herzog & de Meuron, Tate Modern
Londra (1998-2000)

1.1.3 Per un secondo tempo della vita degli edifici (scena seconda)

Lasciata l'architettura del potere globale ormai a colonizzare i nuovi orizzonti prospettati dai capitali cinesi ed arabi e a puntellare qua e là il mondo occidentale con oggetti sempre più simili a ristoranti "anatra" ipertecnologici, si introducono sommariamente altre condizioni insorte in un periodo più prossimo a quello dell'attualità, che hanno portato ad un cambio di strategia in cui la rifunzionalizzazione di materiali esistenti appare come elemento più evidente. La nostra seconda scena, che vuole evidenziare lo stato dell'arte della cultura architettonica in un vicino presente, risente di alcuni eventi che hanno messo in crisi la situazione precedente caratterizzata sinteticamente da un incredibile sviluppo tecnologico, e da un'architettura dalla trans-culturalità. E' interessante portare il contributo di Hans Ibelings che venti anni fa individuava un'architettura globalista come una nuova fase storica caratterizzata da un nuovo -ismo: il *Supermodernismo* (Ibelings 1998).

Nel 1997 viene sottoscritto il *Protocollo di Kyoto* che nel 2005 entrerà in vigore e nel 2002 a Johannesburg si tiene il *Vertice Mondiale sullo Sviluppo Sostenibile*, imponendo agli Stati del mondo e a tutta l'opinione pubblica un'attenzione specifica verso le tematiche ambientali tra cui i cambiamenti climatici, lo sfruttamento del suolo, l'inquinamento e il rispetto del contesto e delle sue tradizioni locali. L'11 settembre 2001 a New York crollano, a seguito del più grande attentato terroristico della storia, le *Twin Towers* progettate da Minoru Yamasaki nel 1966. La violenza diventa globale e passa anche per la distruzione di uno dei simboli di New York individuato come la nuova Torre di Babele: la frantumazione e la morte avviene in diretta televisiva e si trasforma in immagine di una memoria condivisa da tutto il mondo. "Alcuni autori fanno coincidere la fine del Movimento moderno e l'inizio del Postmodernismo con l'abbattimento del complesso residenziale di Pruitt-Igoe, nella periferia di Saint Louis, e hanno intravisto la fine dello stesso Postmodernismo nel crollo delle *Twin Towers*" (Boni 2010:160). L'architettura spettacolare, che le due torri con la loro snellezza involontariamente rappresentavano, viene in pochissimi minuti ridotta in macerie, ma le Torri "anche in polvere, ci hanno lasciato la forma della loro assenza" (Baudrillard 2003: 11). Nel 2007 ha inizio negli Stati Uniti la grande recessione che poi nel 2009 in Europa si trasforma nella crisi del debito sovrano



World Trade Center, 1973-2001

europeo, fenomeni che amplificano l'incertezza di una società spaventata dalla perdita del benessere alla quale era abituata.

L'attenzione dell'architettura e della critica architettonica, sull'onda forse di un nuovo desiderio di concretezza e semplicità, sposta l'attenzione sulle nuove esperienze di riuso e su quei processi che sembrano portatori di una più complessa trama composta da nuove istanze sociali, ambientali, tecnologiche e di vivibilità urbana. Nel descrivere l'architettura contemporanea Mirko Zardini trasla i concetti che Gille Clément ha introdotto per descrivere il mondo contemporaneo vegetale. Nel *“Terzo paesaggio”*, che Clément descrive come paesaggio “residuo”, conseguenza delle logiche dell'intervento umano, esistono delle “riserve” dove trovare una biodiversità naturale altrove cancellata. Così *“regioni considerate periferiche o temi e programmi fino ad oggi trascurati offrono un «terzo paesaggio» per l'architettura contemporanea. Queste aree residue rappresentano i terreni dove poter sviluppare una biodiversità architettonica che sembrava cancellata dal prevalere di immagini consolidate dal marketing architettonico [...]”* (Zardini 2007:124). Aree urbane e paesaggi naturali sono disseminati di oggetti non più abitati o in trasformazione per adeguarsi a nuove istanze in materia di sicurezza e di staticità, o che necessitano di una rifunzionalizzazione, immobili vengono occupati, altri preservati per la loro qualità estetica o per la loro memoria da tramandare, ancora altri ampliati per mutate esigenze contingenti. Ognuna di queste attività diventa occasione per fare architettura e per raccontare di un nuovo rapporto con il materiale esistente. *“Nella sua appropriazione delle forme del Modernismo il lavoro emergente della generazione P-Cad lo ha ulteriormente spogliato del suo zelo e del suo romantico e imbarazzante progressismo, per favorire un'attenzione più quieta verso domande più piccole. In un modo sospettoso nei confronti delle grandi risposte, forse questo atteggiamento è giusto: piccoli momenti di virtù ed esempi isolati che possono essere realizzati e accolti con favore [...]”* (Jones 2007:115). Utilizzare qualcosa di esistente è un processo che in sé non ha nulla di originale: da sempre si è cercato di conservare brani della storia dando loro nuove funzioni. La differenza sostanziale nella contemporaneità è che questa volta gli oggetti “trattati” non sono solamente quelli appartenenti ad una storia ritenuta “aulica”, bensì anche quelli di un passato recente apparentemente privi di caratteri da conservare. È così che i progettisti diventano dei selezionatori che agiscono “caso per caso”, cioè offrono agli edifici un'altra possibilità di vita attraverso una personale

“distanza critica che l'autore assume rispetto agli oggetti preesistenti” (De Matteis 2009:21), che per prima cosa riconosce il valore della preesistenza e successivamente opta su una molteplicità di interventi che vanno dalla conservazione allo spoglio, passando gradualmente attraverso il “restauro, recupero, ampliamento, ristrutturazione, allestimento, riconversione, rifunzionalizzazione” (Ibidem). Il preesistente è in continua dialettica con “il nuovo” e la disponibilità di alcune di queste architetture dimenticate, dà l'occasione di lavorare su di loro, ripensando la loro immagine finale, senza necessariamente dover conservare. Nascono linguaggi meticcii prodotti di contraddizioni e contaminazioni linguistiche e la storia viene schiacciata su uno stesso “tempo 0” rappresentato dal presente. Nuovo ed esistente si contaminano in “una interazione temporale e formale tra i registri linguistici della preesistenza, del nuovo, e della loro congiunzione” (Purini 2002:51). All'interno di un paesaggio guardato con nuovi occhi, si rivelano tanti oggetti, testi dai quali cancellare parole e frasi, su cui scriverne nuove, su cui inserire alcune parti mancanti per un aggiornamento che ne proponga una nuova visione.

Nel 2001 in occasione di “Rotterdam città della cultura” un piccolo oggetto verde compare sopra il vano corsa dell'ascensore di un ex edificio industriale. Un oggetto realizzato con materiali prefabbricati e modulari in legno, smontabile pronto per essere riutilizzato e colonizzare altri luoghi. E' il prototipo Las Palmas parassite dei progettisti Korteknie Stuhlmacher Architecten in occasione della mostra *p.a.r.a.s.i.t.e. (Prototypes for Advanced Ready-made Amphibious Small scale Individual Temporary Ecological Houses)- The City of Small Things* allestita all'interno dell'edificio. Le opere esposte sono strutture modulabili e leggere, adatte a colonizzare gli edifici abbandonati. Il piccolo oggetto viene esposto su tutte le riviste di settore e diventa il manifesto di un'architettura parassita che trae dall'edificio su cui poggia l'energia necessaria per la sua sussistenza. “I vocaboli dell'acronimo p.a.r.a.s.i.t.e. diventano possibili criteri, elementi guida per investigare questo atteggiamento architettonico fondato sulla coesistenza di più identità” (Marini 2008:31).

In questo contesto sono impliciti alcuni atteggiamenti volti a riciclare lo spazio (ready-made) con funzioni dettate da necessità individuali e collettive sempre a favore di un comportamento ecologico verso il territorio (ibidem). Nella Biennale di Architettura di Venezia del 2006 il padiglione tedesco ospitava la mostra *Convertible City* su alcune pratiche di riutilizzo dell'esistente. La caratteristica della strategia parassitaria è quella



Korteknie Stuhlmacher Architecten, Prototipo Las Palmas, Rotterdam (2001)



Coop Himmelb(l)au, Ampliamento a Vienna (1989)



OSA (Office for Subversive Architecture), Intact a Londra (2004)



Erwin Wurm, House attack Vienna (2006)

di operare nei luoghi dello scarto, attraverso la costruzione di nuovi sistemi che non si limitino ad azioni nel rispetto dell'identità e del linguaggio della preesistenza. Tra queste architetture parassite si possono individuare alcuni progetti rappresentativi, anche molto piccoli, che trovano come padre, per il loro spiccato linguaggio, il progetto già citato per l'ampliamento di uno studio legale a Vienna del gruppo Coop Himmelb(l)au (1989).

Le installazioni artistiche temporanee come *House attack* (2006) a Vienna di Erwin Wurm o i ripari gonfiabili per senzatetto esposti al MoMA (1997) di Michael Rakowitz e le pratiche sperimentali spontanee come *Hacia* (1998) opera dell'architetto andaluso Santiago Cirugeda, vengono ricondotte alla strategia del parassita.

Parassiti di materiali di scarto come l'installazione *Intact* (2004) di OSA (Office for Subversive Architecture) a Londra, dove una vecchia cabina di manovra delle ferrovie viene trasformata abusivamente in una strana abitazione di lusso o parassiti di paesaggi di infrastrutture come l'installazione della *Precarious Home* (2007) di Giancarlo Norese a passo San Marco. Elementi prefabbricati addizionati come nel caso del progetto S(ch)austall Ramsen di FNP Architekten dove il nome stesso dell'intervento è un gioco di parole fusione tra il termine "stalla" e "galleria d'arte". I progettisti conservano un rudere di una vecchia stalla del 1780 e immettono un nuovo corpo prefabbricato che ricalca la vecchia struttura rimasta inalterata. Anche il progetto Rucksack House (2004) a Lipsia di Stefan Eberstadt risulta un parassita prefabbricato di 9 mq attaccato con un sistema di cavi ad un'edificio residenziale o *il Neo Leo Vertical living* (2005) dell'architetto Lüderwaldt Verhoff impiantato dall'alto all'interno di un altro edificio residenziale. Altro progetto rappresentativo è *Legal/Illegal* a Colonia del 2003 dell'architetto Manuel Herz dove un corpo vetrato a due piani arretra all'interno del portale vincolato e ospita superiormente un secondo corpo rosso in forte contrasto con la preesistenza. Ma l'aggettivazione *parassita* viene anche estesa ad altri contesti in cui sono state eseguite azioni più consistenti come quelle di stratificare, sovrapporre, aggiungere, innestare, sovrascrivere, riconfigurare, alterare.

Gli spazi da riconfigurare appartengono anche a quella parte di città per tanto tempo considerata "non strategica" e ormai abbandonata come le **fabbriche in disuso delle aree industriali** che divengono simbolo di un "*tempo che invoca la sua archeologia*" (Marotta 2015:9) in attesa di rifunzionalizzazioni.



FNP Architekten, S(ch)austall Ramsen, Germania (2004)



Stefan Eberstadt, Rucksack House, Lipsia (2004)



Manuel Herz Legal/Illegal, Colonia (2003)



Haworth Tompkins Architects, Dovecote Studio, Suffolk (2009)

“Il rovescio della città, il negativo, il suo morto inizia a rivelarsi elaborabile e poetico” (Emery 2011:279). Nuove cattedrali prive di qualsiasi tipo di sacralità e per loro natura, sobrie e povere, non realizzate per essere materiali durevoli nel tempo, offrono i loro spazi aperti all’arte, alla cultura e permettono operazioni compositive molteplici da parte dell’architettura contemporanea. A Parma Renzo Piano realizza l’*Auditorium Niccolò Paganini* in seguito alla riconversione delle strutture industriali di un ex zuccherificio (2001), a Madrid Herzog & de Meuron manipolano la *Central Eléctrica del Mediodía* trasformandola nella seconda sede spagnola del *CaixaForum* (2008), sempre a Madrid Inaqui Carnicero nel *Matadero* (2011) converte un macello in spazio per l’arte, a Ghent, il gruppo Rotor riqualifica depositi portuali (2012), nel 2007 BAAS interviene sull’area industriale del Poble Nou a Barcellona, Haworth Tompkins Architects nel Suffolk, in Inghilterra, riconverte un sito industriale di granai e forni (2009), Embaixada Arquitectura a Tomar in Portogallo converte una magazzino per cereali in un centro servizi (2006), del 2014 è l’intervento dello studio H2O a Pont-Audemer sul centro *La Cartonnerie*, i silos si trasformano in appartamenti nel progetto di Stephan Beel *Kanaal* a Wijnegem in Belgio (2015).

Altre spazialità che irrompono in una dimensione di rinascita sono alcune **costruzioni militari cadute in disuso**: del 2007, il centro per la musica e l’arte a Saint-Nazaire in Francia dello studio LIN, a Kreuzberg (Berlino) John Pawson trasforma un bunker in un museo privato (2016), lo studio BIG (Bjarke Ingels Group) a Varde in Danimarca opta per una strategia mimetica per non influenzare l’estetica del paesaggio (2017), lo studio RAAF [Rietveld Architecture-Art Affordances] taglia un bunker violandone la impenetrabilità a Culemborg in Olanda (2010), UnStudio a Vreeswijk in Olanda (2006) lo sfrutta come struttura per una Casa del tè, l’artista Ano Nyme a Dunkerque in Francia (2014) lo riveste interamente di piccoli frammenti di vetro.

Strutture abbandonate ridotte a rudere diventano l’occasione per mantenerne la memoria: nella *Dovecote* a Braga in Portogallo di AZO, Sequeira Arquitectos Associados (2015), nel *Centro Jakob Kemenate* a Braunschweig in Germania di O.M. Architekten (2006), in *The BarnTAS* a Hobart in Australia di Liz Walsh e Alex Nielsen (2015), nella *Croft Lodge studio* progettato da Kate Darby (2017) a Leominster nel Regno Unito dove la rovina è introiettata all’interno, nelle più note *House of ruins* a Saka in Lettonia dello studio NRJA (No rules just architecture) del 2006 e nel *The White House* dello studio WT architecture



Herzog & de Meuron, CaixaForum , Madrid (2008)



LIN (Finn Geipel, Giulia Andi) Centro per la musica e l’arte a Saint-Nazaire, Francia (2007)



BIG (Bjarke Ingels Group) Blåvand Bunker Museum, Varde, Danimarca (2017)



AZO, Dovecote a Braga in Portogallo (2015)

nell'isola scozzese di Coll del 2010 dove le rovine di pietra contrastano con le trasparenze degli oggetti contemporanei; Lo studio Starsis in Korea (2017) custodisce all'interno di un nuovo progetto residenziale vecchie strutture abbandonate.



Peter Zumthor , Kolumba Diocesan Museum di Colonia (2007)

Antichi frammenti di **partiture di prospetti** vengono inseriti nella composizione del Civic Centre Cristalleries Planel (2016) di H Arquitectes a Barcellona, nel Kolumba Diocesan Museum di Peter Zumthor a Colonia (2007), nel Centro Cultural Escuela Pías del Las Lavapies a Madrid di José Ignacio Linazasoro (2004) ma anche prospetti appartenenti ad un recente passato sono preservati nel lavoro *Metropol* dello studio E2A (2013) a Zurigo.

La riqualificazione riguarda anche **quartieri residenziali** realizzati dalla metà dello scorso secolo secondo modelli funzionali e costruttivi ormai obsoleti. Tra gli interventi che hanno sfruttato di più la capacità trasformativa di questi edifici massivi ci sono i lavori dello studio Castro Denissof a Lorient (2006) a Villeneuve la Garenne (2006) che utilizzano principalmente il *remodelage* cioè demolizioni parziali e aggiunte. I lavori di Lacaton e Vassal e Frédéric Druot ne *la Tour Bois le Pretre* a Parigi (2011) e negli immobili Saint-Nazaire (2016) che creano un esoscheletro esterno prefabbricato ed integrato con l'edificio che, ampliandone la superficie, consente l'estensione degli ambienti interni e crea terrazze e balconi trasformabili in logge chiuse.

Le trasformazioni sull'esistente si esplicitano anche attraverso ampliamenti e manipolazioni di **piccole abitazioni unifamiliari**. In particolare desta interesse il lavoro di un gruppo di architetti De Vylder, Vinck, Taillieu di Gent (Belgio) che opera inizialmente su ristrutturazioni e ampliamenti di edifici



Lacaton e Vassal e Frédéric Druot, la Tour Bois le Pretre a Parigi (2011)



De Vylder, Vinck, Taillieu, House Sanderswal a Bruxelles (2013) foto: Filip Dujardin



De Vylder, Vinck, Taillieu, House Rot-Ellenberg a Braives (2011) foto: Filip Dujardin



Diller-Scofidio + Renfro, High Line, New York (2009-2014)

domestici, costruzioni “comuni” della regione delle Fiandre, manipolandoli in funzione delle esigenze del cliente, del programma, del budget e di vincoli pratici e normativi. L’architettura domestica si fa campo di ricerca nelle *House Sanderswal* (2013) a Bruxelles, *Tangram* (2016) a Kortrijk, *Pepingen* (2016) a Gent, *House Rot-Ellenberg* (2011) a Braives. **Infrastrutture** vengono adibite a parchi: la High Line di Diller-Scofidio + Renfro a New York (2009-2014) ne rappresenta il caso più rappresentativo in una totale ibridazione tra ciò che era, una strada, un parco e una piazza pubblica.

Un carroponte ad Amsterdam diventa, nel progetto di OTH (Ontwerpgroep Trude Hooykaas) basamento per un nuovo corpo vetrato che ospita uffici di una piccola industria (2007).



Studio Albori, Ecomostro addomesticato, Milano(2008)

Nel progetto dello Studio Albori **lo scheletro strutturale** (2008) incompiuto dell’ ampliamento dello scalo di San Cristoforo a Milano progettato nel 1983 da Aldo Rossi e Gianni Braghieri viene occupato da differenti tipologie residenziali. Nel 2011 il telaio del blocco Nord di *Park Hill* a Sheffield viene completato dagli architetti Hawkins Brown con Studio Egret West mantenendo inalterata la sua bellezza brutalista e restituendogli la sua integrità. Uno scheletro di cemento ad Itri (2016) è trasformato in una villa di ispirazione mediterranea da Cherubino Gambardella.

Il rapporto dell’architettura contemporanea con l’archeologia che, nella prima scena sembrava completamente negato, acquista oggi nuovo nutrimento. Si fa notare così l’intervento di Lola Domènech sul foro romano di Empuries del 2009, dove si progettano delle operazioni per facilitare la comprensione dell’area, rendendola didatticamente comprensibile e senza alcuna ricostruzione, cosa che fa invece l’opera d’arte in rete metallica di Edoardo Tresoldi al Parco archeologico di Manfredonia (2016). João Luís Carrilho da Graça nella



Edoardo Tresoldi, Ricostruzione Basilica di Siponto, Parco archeologico di Manfredonia (2016)



Nieto Sobejano, museo di Moritzburg, Germania (2008)

musealizzazione del sito archeologico *Praça Nova* a Lisbona del 2010 offre una reinterpretazione dei luoghi lavorando direttamente sul sito: definendone il limite, restituendo le tipologie delle antiche abitazioni e realizzando coperture nelle aree più delicate. La ridefinizione del limite, segnato da un bordo cavo che origina dagli assi del tempio e ridefinisce la piazza, è l'intervento di riqualificazione attorno al Tempio di Diana a Merida (2011) dell'architetto José María Sánchez García.

Palazzi storici, musei ed edifici di particolare pregio vengono ridefiniti per ampliamenti o completamenti volumetrici. Tra questi l'ampliamento del *Museo di Moritzburg* di Nieto Sobejano del 2008 che opera in un castello del XV secolo, Il *Museo di Storia Naturale* (2010) di Diener & Diener a Berlino che ne ricostruisce una parte, il lavoro per la trasformazione ed estensione dell'ex *Municipio di Ledeberg* in Centro servizi Municipali di De Vylder, Vinck, Taillieu (2016), l'estensione dell'*Harvard Art Museum* (2014) di Renzo Piano.

Questo lungo elenco di opere non vuole essere esaustivo, ma indicare come la quantità d'interventi sul costruito sia aumentata esponenzialmente dall'inizio del XXI secolo e agisca su qualsiasi tipo di preesistenza anche con installazioni temporanee su edifici storici e materiali archeologici. E' interessante vedere come in questi anni le trasformazioni improvvisate imposte alla società si riversano anche nel campo del fare architettura: il tempo a cui eravamo abituati sembra accelerare perché le attività dell'uomo si moltiplicano, così che nella pratica architettonica si manifestano continuamente azioni volte alla trasformazione dell'oggetto. Avere questi spazi già costruiti come interfaccia, può da vita alla ricerca di nuovi meccanismi compositivi che partano proprio dalle loro potenzialità, nella convinzione che la realtà possa essere portatrice di nuove idee.

Sono progetti che *“propongono infatti un riutilizzo di forme e concetti prodotti dalle sperimentazioni, dalle ricerche, dalle architetture, dalle tecnologie degli ultimi decenni. Tutto questo offre un repertorio di strumenti formidabili, se indirizzati verso un nuovo uso, e verso nuovi obiettivi. Non dobbiamo sorprenderci quindi se le forme ci appaiono spesso familiari: esse provengono sia dalla tradizione sia dalla ricerca formale degli ultimi decenni. Possiamo definire questa architettura come una architettura della postproduzione”* (Zardini 2007:125).

1.2 Le trasformazioni del tempo (scene del tempo passato)

Da sempre si abita all'interno di trasformazioni del paesaggio naturale come di quello artificiale. Il primo atto del trasformare è l'appropriazione: nel passato gli uomini trovarono nelle strutture di origine naturale il loro primo rifugio. Vero è che la caverna ancora non è architettura, ma nell'immaginario rappresenta l'azione dello scavo che è il secondo atto trasformativo.



Piscina Mirabilis, Bacoli, Napoli
(27 a.C. - 14 d.C.)

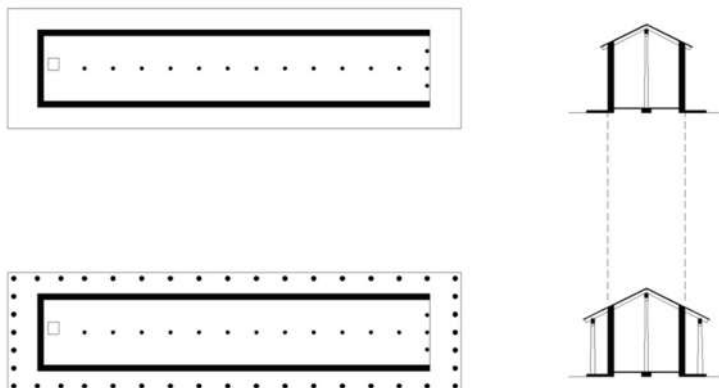
E' così che a Matera, per abitare, si aderisce al contesto naturale, ci si mette all'interno per avere protezione e sicurezza. Per via di levare sono stati realizzati i meravigliosi spazi della *Piscina Mirabilis* a Bacoli, la Basilica di Santa Maria della Valle a Matera, le catacombe, le cisterne, le città sotterranee, le grotte tufacee nella campagna laziale non rappresentano altro che l'appropriazione e la trasformazione dell'ambiente naturale da parte dell'uomo. Il terzo atto è quello della trasformazione del paesaggio attraverso nuove strutture in aggiunta: case, templi, basiliche fori, infrastrutture, si dispongono a formare la città. Appropriazione, sottrazione e addizione sono da sempre nella storia le tre possibili modalità di trasformazione dell'esistente naturale o artificiale che sia. Nel caso di modificazione di materiali già costruiti, è evidente che l'oggetto preesistente influenza l'attività su di esso, attraverso la sua storia, la tradizione ma soprattutto la sua specifica fisicità.

Ogni architettura pervenuta a noi ha subito il lavoro incessante del "*tempo, grande architetto*" (Marone 2012:142) e la sua forma ha subito dei processi che l'hanno portata da uno stadio iniziale, quello del concepimento, ad uno stadio finale rappresentato dalla forma odierna. L'aspetto dell'architettura che percepiamo non è altro che uno stato provvisorio di equilibrio all'interno di un divenire continuo. Occorre osservare ciò che permane e ciò che si modifica della forma iniziale e se c'è un legame evidente tra la forma precedente e la successiva.

“[...] la forma e presiedeva alla costruzione e permaneva, in un mondo dove le funzioni si modificavano continuamente e nella forma si modificava il materiale. Il materiale di una campana si modificava in una palla di cannone, la forma di un anfiteatro in quella di una città, quella di una città in un palazzo”. (Rossi, 2009:18).

Rossi si riferisce manifestamente nel primo caso al Palazzo di Diocleziano a Spalato (III sec d.C.) nel secondo alla città di Lucca che prende forma da un anfiteatro romano di forma ellittica e continuando “...le terme romane diventano basiliche cristiane...” (Rossi 1988:367) riferendosi alla Basilica di Santa Maria degli Angeli (XVI sec d.C.) inserita all’interno delle Terme di Diocleziano (IV sec d.C.).

“Questi monumenti costituiscono un passato che sperimentiamo ancora o un futuro che intravediamo con precisione; ma questa esperienza può avvenire solo mediante una forma, mediante la costruzione dell’architettura” (ivi:368). Cercheremo di individuare alcuni casi nella storia per evidenziare le trasformazioni subite dell’oggetto originario. Uno dei primi esempi dell’architettura occidentale legato al tema della trasformazione architettonica è il tempio di Hera a Samo. Il culto della dea era praticato inizialmente (IX sec a.C.) sotto un albero, accanto ad un altare immerso nel paesaggio dove contemplare la bellezza della natura alla ricerca di un legame tra questa e il dio. Alla fine dell’VIII sec., avviene la monumentalizzazione dell’altare con la realizzazione di una costruzione adiacente formata da un’unica cella molto allungata (*hekatompedon*) destinata ad ospitare l’immagine di Hera, e attraverso la quale il fedele entrava in diretto contatto con il divino. Lo spazio era a due navate suddiviso da una fila di pilastri centrali simile all’immagine di un’abitazione. Successivamente la costruzione viene incorporata da una peristasi lignea che, oltre a proteggere la cella, aveva il compito di creare uno spazio filtro di passaggio per i fedeli.

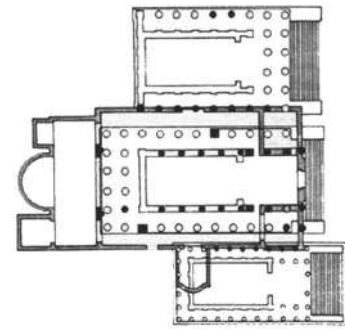


Heraion di Samo, Corpo della preesistenza (primo Hekatompedon) e del nuovo intervento (Peristasi VIII sec. a.C.), Piante e sezioni.
Fonte: (Cellini 2018:84)

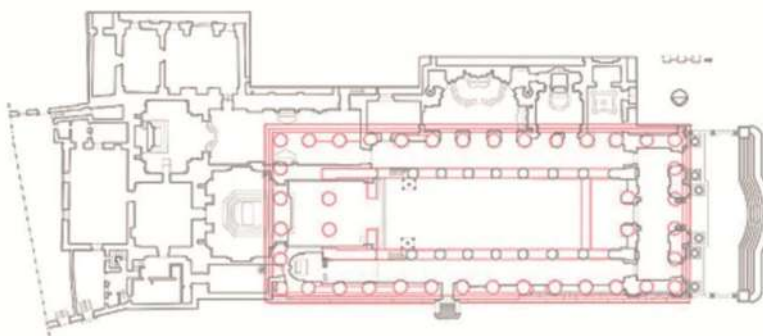
Tale impostazione del manufatto costituì una delle prime manifestazioni di pianta periptera (Cellini 2018:83-92).

Con l'emanazione dell'editto di Costantino (313 d.C.) molti templi vennero trasformati in chiese. Tra questi il tempio dorico di Atena ad Ortigia. Lasciato in un periodo di abbandono dal IV al VII sec d.C. il tempio divenne una cattedrale: Gli intercolumnni del tempio vengono chiusi sul lato nord e sud così che le forme del tempio lasciate in vista risultano incastonate all'interno come dei fossili. Sul lato del *pronaos* si demoliscono le colonne e il muro che consentiva l'accesso al *naòs*, mentre sul lato dell'*opistòdomo*, si elimina il muro della cella e si inglobano le due colonne in un paramento murario, dove si ricava l'ingresso alla chiesa, spostato da levante (come voleva il rito pagano) a ponente per meglio aderire alle forme del rito bizantino. La forma resta invariata anche dopo numerosi terremoti e nonostante le opere di consolidamento, i successivi restauri e le aggiunte di molte decorazioni bizantine. L'epoca barocca intervenne con molte manomissioni interne, con la costruzione di due cappelle e, dopo l'ennesimo terremoto, con la costruzione di una nuova facciata in sostituzione di quella normanna tra il 1728 ed il 1754. La facciata nuova imposta l'altezza delle sue semicolonne sul filo del pulvino delle colonne doriche del tempio.

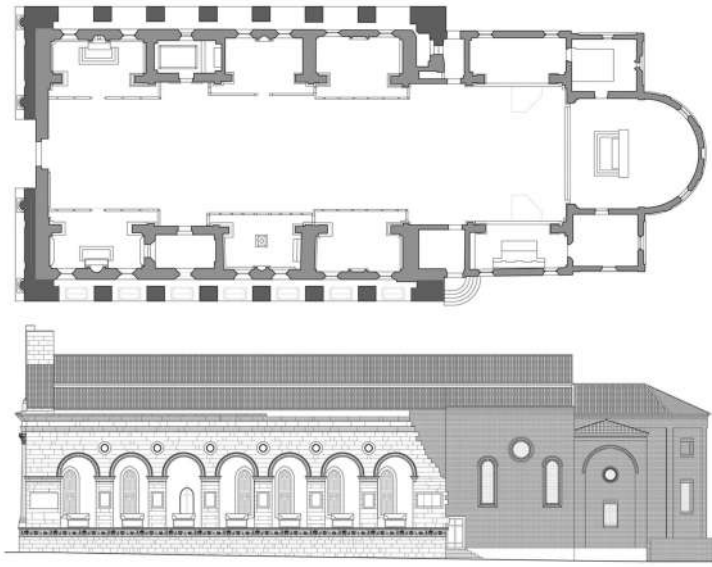
A Roma la forma della chiesa di San Nicola in carcere ricalca tre templi di età repubblicana del foro Olitorio. Due templi determinano la giacitura dei due lati lunghi della chiesa, mentre il terzo centrale, il più grande, viene inglobato totalmente. La sua facciata fu disegnata da Giacomo della Porta nel 1599.



Chiesa di Sani Nicola in carcere (VI sec. d.C.)



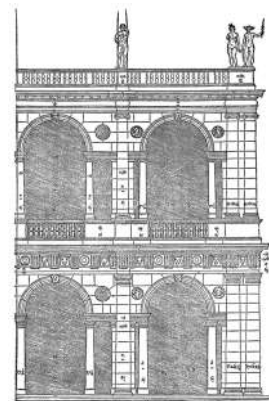
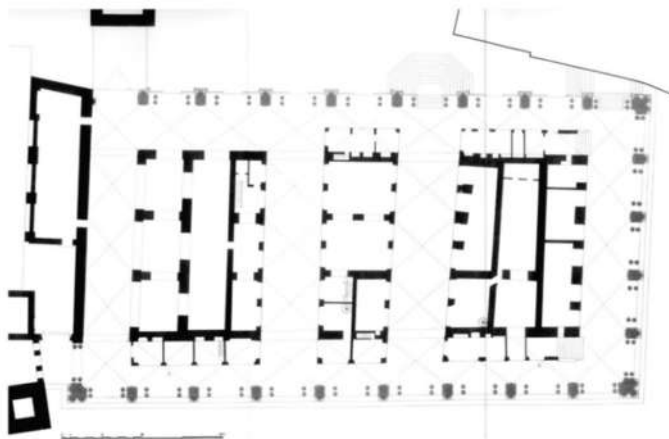
Tempio dorico di Atena e Duomo di Ortigia



Tempio Malatestiano, Leon Battista Alberti, Rimini (1450 circa)
Nuova parete giustapposta palladiane in grigio scuro

Nel Rinascimento (1450 circa) Leon Battista Alberti lavora sul riadattamento della chiesa di San Francesco a Rimini su incarico di Sigismondo Malatesta. In particolare agisce sul prospetto d'ingresso rimasto poi incompleto e sulle facciate laterali della chiesa. Alberti giustappone una nuova parete composta da un'articolazione classica di arcate desunta dalla tradizione romana al vecchio prospetto medioevale in maniera indifferente: le finestre ogivali non ricadono mai in una stessa posizione rispetto l'arco a tutto sesto. Avviene una vera e propria contaminazione linguistica che unisce linguaggi differenti in autonomia e su piani differenti (Tafuri 1980:31).

Nel progetto di Palladio per il Palazzo della Ragione a Vicenza, l'intervento è caratterizzato da una doppia loggia che serve da mascheramento uniformante l'edificio; ma la particolarità, rispetto al riferimento precedente, è che questo dispositivo utilizza un legame con la preesistenza impostando la sequenza delle campate in funzione dei passaggi interni. Per far coincidere il sistema sequenziale delle nuove campate con i vuoti già presenti, si serve di campate serliane.

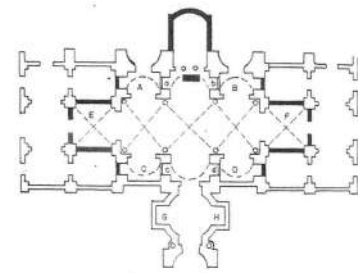


Palazzo della Ragione, Palladio, Vicenza (ca. 1549)
Dettaglio delle serliane

La particolarità è che mentre la funzione strutturale è assolta dalle semicolonne con pilastri in un ordine maggiore, il corpo delle serliane segue la forma del corpo originale. Ne diventa il collegamento fisico come fosse un sistema in mediazione: “[...] è noto che la peculiarità della serliana è quella di essere figurativamente una struttura elastica: mantenendo fissa l’arcata centrale, e con essa anche l’allineamento delle chiavi di volta, ad essere mutevole sono i due lati trabeati che possono essere espansi o contratti in base alle varie irregolarità della preesistenza, adattandosi all’ampiezza di ciascuna apertura” (Cellini 2018:115).

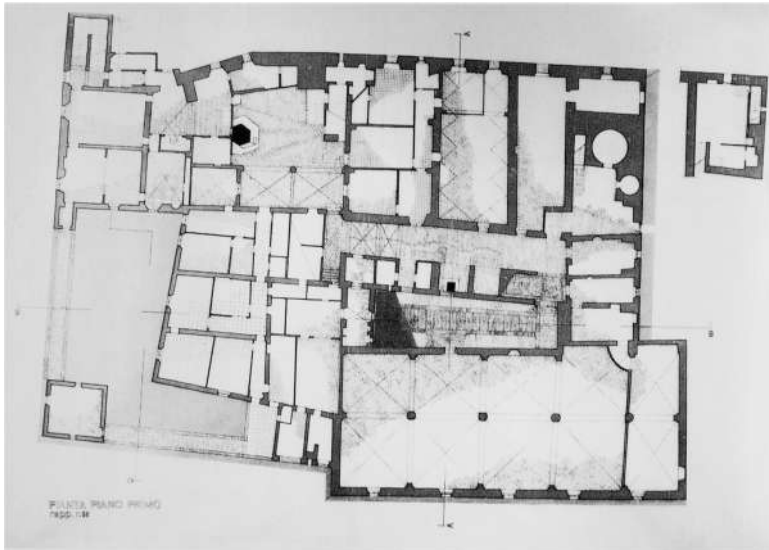
Michelangelo trasforma la sala voltata dell’impianto basilicale delle Terme di Diocleziano nella chiesa di Santa Maria degli Angeli (1562) su incarico di Pio IV. L’operazione è tanto minimale e non distruttiva quanto moderna: attraverso la realizzazione di alcuni diaframmi all’interno ne definisce il perimetro della sala, ma ne altera la percezione inserendo il nuovo ingresso sul lato lungo attraverso le rovine del vecchio *calidarium* e lo spazio di transizione circolare del *tepidarium*. Fabbrica con la parvenza di una città in miniatura, è la Grancia di Cuna in provincia di Siena: fattoria fortificata medievale sorta sulla Via Francigena, poi divenuta luogo per dare assistenza ai viandanti (Smithson 1984:60-63). La apparentemente casuale forma dei volumi che sembrano fuoriuscire per sommatoria secondo un ordine da un edificio principale “matrice”, ha portato l’architetto Peter Smithson a prendere questa struttura come modello di riferimento con cui definire il *Conglomerate ordering*. Durante il periodo dei Laboratori ILA&UD (International Laboratory of Architecture and Urban Design), costituiti da Giancarlo De Carlo, infatti i coniugi Smithson entrarono in contatto con le trasformazioni dell’architettura nelle città italiane: la cosa che più li interessò fu la capacità degli edifici di trovare un’unità percettiva nella complessità delle differenze spaziali. Parti di quel conglomerato, cresciute organicamente, scale, rampe, torri, padiglioni, spazi aperti, mura, sono ordinati dall’esperienza percettiva durante la percorrenza senza smarrimento, cosa che ci si aspetterebbe invece osservando la pianta del fabbricato.

Sui materiali in cui il tempo ha stratificato altri materiali oppure ha spazzato via quasi tutto tralasciando resti e frammenti, spesso rimane poco dell’intenzione originaria che li ha generati, ma quando il costruito arriva fino a noi, in qualsiasi forma, è come se ci stesse offrendo un’altra occasione guardarlo e per progettare senza imposizione di linguaggi, costituendo nuove forme ibride che partono dai materiali così generosamente conservati. Ritrovare quel fascino di ambigua stabilità che Alison e Peter



Santa Maria degli Angeli,
Michelangelo (1561), Roma.
Pianta con evidenziati in nero gli
interventi
Fonte: (De Matteis 2009:43)

Smithson individuano nelle forme della *Grancia di Cuna* è il compito di questa ricerca, capire quali sono i linguaggi del tempo analizzandoli singolarmente e derivandone delle strategie o direttamente delle azioni progettuali.



Conglomerate ordering: La Grancia di Cuna (Siena), XII - XVII sec.

Oggi, con le nuove istanze introdotte in questo capitolo, forse c'è la possibilità di individuare *“un linguaggio della modificazione o un insieme di linguaggi della modificazione, così come negli anni dell'avanguardia esistevano una serie di linguaggi del nuovo”* (Gregotti 1984:2). E per far questo occorrerà *“lo sguardo dell'archeologo”* (Calvino 1994) che ci è necessario, da un lato per riconoscere quali sono i materiali su cui lavorare, e dall'altro per analizzare i materiali che ci sono pervenuti. *“Nel suo scavo l'archeologo rinviene utensili di cui ignora la destinazione, cocci di ceramica che non combaciano giacimenti di altre ere da quella che si aspettava di trovare lì: il suo compito è descrivere pezzo per pezzo anche ciò che non riesce a finalizzare in una storia o in un uso, a ricostruire in una continuità o in un tutto. A questo si arriverà in seguito, forse, oppure si capirà che non una motivazione esterna a quegli oggetti, ma il solo fatto che oggetti così si trovino in quel punto già dice tutto quel che c'era da dire”* (Calvino 1994:319).

1.3 I punti di crisi (fotogrammi)

Sulla linea temporale della vita del fabbricato i *punti di crisi* rappresentano gli istanti prima della reimmissione in vita dell'edificio attraverso un nuovo progetto. In particolare, mentre in quei punti di crisi che riguardano la revisione di una delle tre categorie vitruviane, l'uomo agisce trasformando e adattando, nel momento dell'abbandono, le modifiche avvengono prevalentemente per mano della natura, portando lentamente l'edificio allo stato di rovina. Osserviamo ora come questi luoghi, ormai privi di funzione, preservino in realtà un fascino che oggi molti architetti tentano di conservare e riproporre nel progetto su di essi.

L'abbandono

L'abbandono è uno stato di sospensione, come una pausa che può durare per un tempo indeterminato: in questo stato, gli spazi dell'edificio, malgrado conservino gran parte delle loro caratteristiche iniziali, sembrano i fantasmi dei loro predecessori. La vita ha smesso di scorrere e tutti gli oggetti o arredi, a testimonianza di una vita quotidiana giacciono a terra piegati dalla forza di gravità. Le pareti appaiono velate dalla patina del tempo o sono messe a nudo mostrando i materiali che le compongono. Sono luoghi capaci di evocare i ricordi e la vita che li ha animati, ma soprattutto sono stimolatori perché capaci di combinare questa nostalgia del passato all'attività immaginativa di vederne il futuro: luoghi ormai privi di persone nuovamente attivi e pronti a riospitarle. Sono spazi privi di funzione dove a maggior ragione abita l'architettura. Infatti gli uomini costruiscono spinti da bisogni, ma una volta che questi mutano, le opere continuano ad esistere nei luoghi e partecipano alla costruzione di una memoria collettiva. Raramente vengono demolite, anche perché in loro è riscontrabile ancora una o più qualità dell'architettura tra cui la forma e le sue tecniche costruttive. Gli spazi abbandonati vengono associati spesso al concetto di scarto.

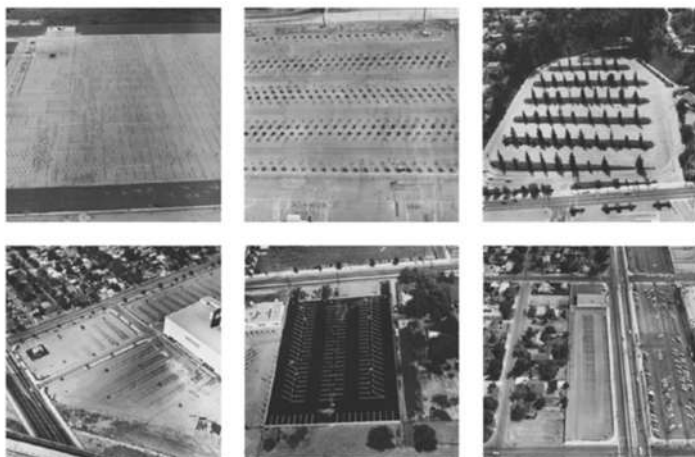


Foto da "Thirty-four parking lots in Los Angeles" Edward Ruscha, Art Alanis (1967)

Nel corso degli ultimi anni si sono alternati molteplici vocaboli che lo rappresentano “ «blanc», «déchet», «drosscape», «espaces délaissés», «friches», «garbage», «junkspace», «non-lieu», «rest», «ruines», «terrains vagues», «tiers paysage», «vacant land», «vides», «wastng away», «zone» sono alcune delle voci utilizzate nella letteratura per raccontare la necessità di un dialogo del progetto con realtà marginali” (Marini 2010:43-44). L’abbandono in taluni casi avviene già durante la costruzione del manufatto in cui l’opera rimane interrotta e questi relitti spesso somigliano a rovine contemporanee; altre strutture non vengono mai abitate. Un caso emblematico è rappresentato da *Odors City*, città della Cina dove la gente che doveva andare ad abitare la città non è mai arrivata. L’abbandono può essere infine strategico, questo caso è ben descritto da Lynch (1992) in *Deperire*, dove l’autore parla di un declino programmato che progetta la decrescita di determinate zone precedentemente densificate attraverso “una zonizzazione temporale” (ivi:236).

Per il loro carattere ambiguo, gli spazi abbandonati diventano protagonisti degli obiettivi di molti fotografi che li immortalano per il loro fascino. La fotografia anticipa i percorsi futuri dell’architettura, che si interesserà a questi luoghi molto più tardi. Edward Ruscha negli anni Sessanta lavora a “*Thirty-four parking lots in Los Angeles*” dove fotografa con Art Alanis dall’elicottero una serie di parcheggi. Un atlante di distese vuote e ordinarie, senza qualità urbana, immortalate senza apporti di sensibilità artistica da parte del fotografo, a testimoniare l’oggettività di uno degli aspetti critici della città di Los Angeles. Altro celebre lavoro di Edward Ruscha è “*Twentysix Gasoline Stations*”(1963) che, allo stesso modo, fotografa distributori di benzina. La tematica è recentemente citata e ripresa dall’artista fotografo francese Eric Tabuchi nella serie “*26 abandoned Gasoline Stations*” (2008), fotografie di distributori ormai chiusi e trasformati in altra attività intorno alla città di Parigi.

L’oggetto fotografato, nella sua fase instabile, interessa il fotografo per l’espressività delle sue forme: edifici tra l’urbano e il rurale, in costruzione, in abbandono o in rovina vengono catalogati nel progetto ancora aperto “*Infrasculpture*”.



Foto da “*Twentysix Gasoline Stations*”, Edward Ruscha (1963)



Foto da “*Twentysix Recycled Gasoline Stations*”, Eric Tabuchi (2010)

Foto da “*Infrasculpture*”, Eric Tabuchi (in corso)





Foto da, “*Bunker archéologie*”,
“Paul Virilio (1975)

Nel 1966 Dan Graham pubblica “*Homes for America*” su “*Arts Magazine*” che descrive con precisione tramite foto e didascalie luoghi qualsiasi, privi di alcun interesse.

Paul Virilio, filosofo, urbanista e teorico, in uno dei suoi primi lavori, “*Bunker archéologie*” (1975), fotografa e classifica i bunker tedeschi lungo la costa francese della Normandia: masse di cemento armato, ormai prive di qualsiasi scopo, si poggiano sulla sabbia a scrutare l’orizzonte del mare, volumi semplici che ricordano monumenti funerari di civiltà perdute. Pertugi interni svelano piccole feritoie in cui inserire gli occhi, non più i fucili. Sono la memoria della guerra e, abbandonati sulla sabbia, vengono rovesciati e inclinati dalla furia delle maree.

Anche se non direttamente connesso con il tema dell’abbandono, desta molto interesse il lavoro dei fotografi tedeschi Bernd e Hilla Becher, che hanno creato dei veri cataloghi di foto su strutture dell’Europa centrale (in particolare nel bacino della Ruhr e della zona di Siegen) e degli Stati Uniti, costruendo un ampio archivio di architetture industriali. Molte di queste strutture sono oggi abbandonate, demolite o manipolate, ed è per questo che quelle immagini in bianco e nero, caratterizzate da una forte oggettività a simboleggiare il loro valore storico, sono associate spesso al tema dell’archeologia industriale.



Foto da “*Stoneworks*”, Bernd e Hilla
Becher (1982-1992)

Ma Hilla Becher spiegò in un'intervista: "Davanti a due serie di gasometri, le chiedo se preferisce la forma cilindrica o quella sferica. «I don't prefer», risponde: Non preferisco. Chiuso il discorso. E quando le racconto del grande gasometro che c'è a Roma, d'istinto dice: «Dovrò venire a fotografarlo», ma subito mi chiede: «È funzionante?» «'No», rispondo. «Allora non posso fotografarlo»" (Becher 2009); una ricerca quindi rivolta al presente, che oggi però ci fornisce molti segni e forme industriali di un recente passato.

Il loro metodo di lavoro era caratterizzato da serialità e ripetizione: i Becher intendevano mostrare le possibili connessioni visive che si potevano stabilire fra gruppi di edifici dello stesso tipo, attraverso la costruzione di cataloghi tipologici che racchiudessero le varie specie di strutture. A rappresentare l'atmosfera di un'intera epoca, le foto riguardavano case e capannoni industriali, strutture, macchinari di fabbriche e impianti industriali. La totale assenza di persone e di elementi naturali, l'assenza di effetti fotografici, l'attenta e costante focalizzazione sulla forma, mettono in risalto le proprietà estetiche ed espressive delle strutture in un "fotogramma perfetto", che sarebbe dopo poco mutato nel corso della sua storia.

Proprio su questo concetto, si incentra la ricerca fotografica presentata nel giugno 2017 da Giuseppe Corbetta, Andrea Corbetta e Stefano De Crescenzo, realizzata in collaborazione con lo Studio Gabriele Basilico sullo stato attuale di alcuni edifici industriali della periferia di Milano, ritratti da Gabriele Basilico dal 1978 al 1980 (*Milano. Ritratti di fabbriche*). Dal confronto tra le foto emergono le differenze e la trasformazione del luogo: in molti casi al posto della fabbrica c'è il nulla, o la fabbrica in stato di forte degrado ridotta a scheletro strutturale o rifunzionalizzata, oppure un edificio completamente nuovo.



Foto dalla mostra "Milano ritratti di fabbriche 35 anni dopo", Via Vincenzo Toffetti: Adafrigor / Fabbrica di via Giuseppe Ripamonti, Corbetta, De Crescenzo, Basilico (2017)



Foto da "Le pietre di Palermo", Ezio Ferreri

Di particolare interesse sono i lavori in Sicilia del fotografo Ezio Ferreri che con *“i fantasmi del Belice”* immortalava strutture e oggetti colpiti dal terremoto del gennaio del 1968; nel ciclo di fotografie *“le pietre di Palermo”* i materiali edilizi imprecisi e modificati dal tempo, anche se sono disabitati, permangono nella memoria visiva della città; nel 2018 il progetto *“Tabula rasa”* mette alla luce le numerose strutture abbandonate fin dalla costruzione presenti sul territorio siciliano. Sono foto asciutte e prive delle atmosfere spettrali che invece caratterizzano alcuni lavori del fotografo olandese Niki Feijen o del fotografo tedesco Matthias Haker che prediligono luoghi abbandonati puntellati da arredi ed altri elementi della vita delle persone che ora non ci sono più. Opere più attente all’evocazione di una antica vita o di una che sta nascendo tramite l’azione della natura.

Stephan Couturier, con il ciclo di foto *“Urban Archeology”* (1995 – 2010) fotografa l’archeologia urbana a Berlino, Parigi, Seoul, Mosca a L'Avana e altre città, dove evidenzia in un fotogramma la turbolenza temporale delle aree metropolitane inserendo demolizioni, costruzioni, siti archeologici e rovine, sovrapponendo in sommatoria i piani per narrare la confusione e la compresenza di più elementi appartenenti a realtà differenti nello stesso attimo.



Foto da *“Tabula rasa”*, Ezio Ferreri



Foto da *“Impermanence”*, Matthias Haker



Foto da *“Urban archeology”*, La Havane, Amistad n° 1, 2005, Stephan Couturier

Questa tendenza a fotografare luoghi abbandonati e rappresentare la loro estetica, è oggi molto praticata nelle correnti *Haikyo* in Giappone e *Urbex* (Urban exploration) realtà più europea.

In campo cinematografico, nei film di fantascienza, edifici di archeologia industriale in stato di abbandono diventano spesso sede di spazi distopici e ormai fatiscenti del mondo passato: il *Bradbury Building* di Los Angeles costruito da George H. Wyman nel 1897 è set cinematografico di numerosi film tra cui *Blade Runner* (1982).



Immagine tratta dal film *“Blade Runner”* (1982), Bradbury Building di Los Angeles

La rovina

“[...] *il rudere è esattamente ciò che resta dell’edificio quando scompaiono la firmitas e l’utilitas*” (Purini 2015:79).



Santa Maria dello Spasimo
(Palermo). Foto dell’autore (2018)

Con la sola *venustas* si palesa la sua essenza architettonica, la stessa per cui Auguste Perret ha scritto che “la bella architettura fa belle rovine”. Bello in contrapposizione a decadente, caduco; rovina deriva dal latino *ruina*, da *ruere*, “cadere a terra”, in un certo senso, tornare alla terra sotto il giogo delle forze naturali. Nelle rovine Georg Simmel percepisce la vendetta della natura e in lei vede un’opera nuova, frutto di una trasformazione che ne ha modificato anche la sua costituzione: un’immagine dove persiste la stasi e la quiete di una forma stabilizzata dalla natura e “*lo squilibrio, l’eterno divenire dell’anima in lotta con se stessa*” (Simmel 1981:126). Ma nel loro essere, le rovine, testimoniano ciò che sono e ciò che erano: la presenza e l’assenza dell’unità a cui appartenevano. Nell’osservarle, private di una parte prima esistente, evocano una sensazione di fragilità della natura umana, legata alla mortalità delle cose e alla brevità della nostra esistenza. La loro bellezza scaturisce dalla curiosità di conoscere la loro precisa provenienza, la loro storia e permette di evocare enigmi o fantasticare sulla sua natura frammentaria e inafferrabile. E’ l’imperfezione che esalta l’ambiguità della rovina, la sua natura aperta la fa essere una figura ambigua, permette eventuali altre relazioni formali, che possono essere interpretate diversamente a seconda dell’osservatore. Dal campo della sola percezione si entra nel campo della cognizione, cioè per la ricostituzione dell’immagine iniziale ogni osservatore fa ricorso ad un proprio repertorio di oggetti già conosciuti o riconosciuti. E’ per questo che di fronte alle rovine si possono avere differenti stimoli immaginativi legati a propri ricordi.

E' nel piacere del riconoscimento di un'esperienza visiva già nota che si prova una soddisfazione psicologica: è anche in questo senso che la rovina appare come un generatore di memoria non solo collettiva ma personale.

“Le rovine esistono attraverso lo sguardo che si posa su di esse. Ma fra i loro molteplici passati e la loro perduta funzionalità, quel che di esse si lascia percepire è una sorta di tempo al di fuori della storia a cui l'individuo che le contempla è sensibile come se lo aiutasse a comprendere la durata che scorre in lui” (Augé 2004:41). Per Augé contemplare le rovine non significa contemplare la storia, ma fare l'esperienza del tempo, *“un tempo puro, non databile”* (ivi:8), che rende la rovina, nella nostra coscienza, permanente, atemporale, senza storia; *“il tempo puro è questo tempo senza storia di cui solo l'individuo può prendere coscienza e di cui lo spettacolo delle rovine può offrirgli una fugace intuizione”* (ivi:38).

La rovina fisicamente è bloccata nel presente, ma, intesa come processo, rappresenta la *“memoria di quel che fummo, le rovine ci dicono non tanto quel che siamo, ma quello che potremmo essere. Sono per la collettività quello che per l'individuo sono le memorie d'infanzia: alimentano la vita adulta, innescano pensieri creativi, generano ipotesi sul futuro”* (Settis 2010:44). Ogni periodo storico elabora i propri atteggiamenti in base alle condizioni contingenti del tempo in relazione alle rovine del passato: nel Rinascimento erano considerate auliche fonti di rinnovamento linguistico, mentre nel Romanticismo erano viste come reperti di memorie, simbolo della caducità delle realizzazioni umane, oggetto di sentimenti nostalgici. Oggi le rovine archeologiche vengono prevalentemente conservate ed esibite: per offrire immagini comprensibili alla gente, le rovine vengono spiegate e ridefinite attraverso interventi di arte e architettura contemporanea. L'architetto cerca di operare ponendo spesso una distanza tra l'intervento e la rovina antica: costruisce limiti e bordi, protegge e in taluni casi ricostruisce parzialmente una parte di costruzioni ormai sparite.

Sono in rovina anche manufatti costruiti in un recente passato, ma sono pronti per essere manipolati per riacquisire una nuova forma. *“L'equazione da cui partire è finalmente: rovina uguale realtà, rovina uguale presente”* (Carpenzano 2015:70), abbandonata quindi la conservazione immobilistica, la rovina oggi può dispiegare il suo potenziale progettuale:

“Accettare [...] quelle rovine contemporanee, e continuare a disegnarne le possibilità, non impedirebbe di sperimentare, anzi! Accentuerebbe il portato espressivo di ogni atto derogante, favorirebbe un nuovo compito progettuale: fantasticare sullo scheletro architettonico! Ripensarne l'appoggio, l'uso del

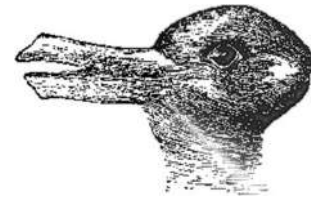


Figura ambigua

congegno strutturale, il suo tetto, il suo basamento. Ripensare cosa tessere o cosa scucire, oppure cosa smaterializzare, cancellare, riosservarlo, ritornare sui suoi proporzionamenti, le sue disarmonie e tutte le sue misure!” (ivi:71).

Modificazioni, adattamenti e alterazioni sono alcuni dei processi ai quali la rovina è stata sottoposta fino al tempo presente, fissata oggi in un fotogramma immobile. Capire le rovine per poter derivare quali azioni hanno portato le mutazioni e riproporle con dinamiche differenti in un processo di re-invenzione.

Analizzare la rovina come processo, per attivare un processo inverso di reinvenzione su di essa.



Giovanni Battista Piranesi, Basilica di Massenzio, (1774)

“[...] la volta cadente che favorisce l'intrusione della luce, il tunnel di sale nere che si apre alla fine su uno squarcio di cielo, il plinto in equilibrio instabile che sembra stia per cadere, il grande ritmo spezzato degli acquedotti e dei colonnati, i templi e le basiliche aperti e come rivoltati dalle depredazioni del tempo e da quelle degli uomini, di modo che l'interno è diventato a sua volta un esterno, invaso da ogni parte dallo spazio come un bastimento d'acqua” (Yourcenar 2004: 110).

Così la scrittrice francese descrive le incisioni dipinte ed immaginate da Piranesi individuando allo stesso tempo alcune peculiarità delle rovine. Nell'osservazione della rovina si possono decifrare alcune caratteristiche o figure, che la rendono potenzialmente una forma architettonica, alla quale sono stati applicati una serie di processi compositivi. In nuce, la rovina comprende quindi in sé una serie di operazioni progettuali che, nella loro individuazione, potrebbero di nuovo entrare in gioco a modificarla ulteriormente.

Alcune caratteristiche della rovina che sottendono processi compositivi possono essere così elencate.

La rovina è permeabile allo spazio esterno, rompe la scatola architettonica, supera la dicotomia interno/esterno, aperto/chiuso e immette al suo interno la natura. E' permeabile a vento e luce. Immette, in costruzioni chiuse, aperture verso il cielo e vani verso il paesaggio circostante.

La rovina è incompleta, è il risultato di una sottrazione, l'esito finale di una serie di perdite, che scompaginano la struttura iniziale di riferimento, creando esiti e spazialità inattese. E' elemento in bilico tra forma e antiforma. E' erosione e smaterializzazione, fino ad arrivare ad essere frammento figurativamente autonomo che rimanda alla sua unità persa.

La rovina è sezione. Nel suo perimetro ritagliato dal tempo svela la natura dei materiali con cui è costruita. E' brutalista, è materica.

La rovina è stratificazione. Le sovrapposizioni storiche che si succedono rappresentano un immaginario della rovina legato più all'archeologia: lo scavo stratigrafico rileva le differenti epoche che vengono esibite in disegni di rilievo, con giaciture sovrapposte e tessiture appartenenti a differenti momenti temporali, in un continuo rimando tra differenze e analogie.

La rovina è onesta, per come ci appare, mostra quello che è, quello che rimane a resistere nel presente contro le azioni della natura. Salvata dalla distruzione del tempo, svestita di stucchi, decorazioni e colori, la rovina è pervenuta fino a noi. I muri, i pilastri, i telai, gli archi, le capriate, le volte si mostrano nudi, ad affermare il proprio principio costruttivo ed il proprio ruolo di appartenenza ad un intero ormai perduto.

La rovina è vuota. Priva di funzione, priva di vita e di un significato chiaro, silenziosa, abbandonata, ci appare altera rispetto a qualsiasi contesto anche a quelli in cui si confonde. Può essere un limite ed un recinto. Come un'architettura vista di notte, è pura nelle sue incomplete masse, nei suoi forti elementi chiaroscurali.

La rovina è radicata al suolo. La forza di gravità la àncora al suo luogo di appartenenza.

La rovina è memoria collettiva dei luoghi in cui resiste.

CAPITOLO II.

Materiali esistenti come attivatori dell'immaginazione.



Emilio Vedova, Tensione, N 4 V, olio
su tela 145.5 x 196 cm (1959)

Nell'approcciare al tema del progetto di architettura partendo da una preesistenza, il foglio bianco non è bianco, è già violato e non avremo timore di metterci un nuovo segno. Nel foglio ci sono quei segni da cui poter ricavare delle suggestioni progettuali. Emilio Vedova, artista italiano del Novecento, era anche un insegnante di pittura: si narra che, quando gli allievi avevano paura del foglio bianco, arrivasse con un secchio pieno di pittura e con uno spazzolone e desse un colpo di vernice sulla tela rendendo possibile il movimento della creatività (Recalcati 2014:45). Partire da lì non era solamente un'esortazione per sciogliere le inibizioni, ma anche affidare alla casualità l'inizio di un processo creativo e scovare quali forme nascondessero la tela rimasta bianca e il nuovo corpo intruso; creare inizialmente dei rapporti e legami per poi arrivare a negare anche l'inizio del processo.

Aspettare la materializzazione di un'idea risoltrice, e non intraprendere un processo lento che porti alla sua materializzazione, appare un procedimento troppo dipendente dall'intuizione creativa. Allo stesso modo, la teoria che la composizione architettonica sia l'insieme dei procedimenti tecnico-formali che servono per giungere all'idea iniziale "a priori", sembra piuttosto una procedura legata ad un misterioso

spirito creativo dell'autore. Ignazio Gardella nelle sue lezioni universitarie suggeriva un procedimento che partisse da un qualsiasi progetto generatore, *“una pianta lamellare o una centrale”* per poi arrivare, tramite l'applicazione di varianti successive all'idea base (Rossi P.O. 1996:30). Nel caso del progetto sulla preesistenza, questa idea generica è già presente sul luogo e su questa si possono applicare una serie di modifiche e cambiamenti che assecondano le nuove esigenze insorte.

I passaggi sono guidati da processi d'immaginazione che portano all'idea guida da sviluppare attraverso tutte le componenti progettuali che ne verifichino l'effettiva bontà. Capire come avvengano questi processi è uno degli obiettivi della ricerca. Non si vuole ridurre il progetto di architettura al risultato dell'applicazione di semplici meccanismi, poiché sarebbe un tentativo ingenuo ed inutile, sono certo però che partendo da alcune azioni ben individuate sia possibile innestare una reazione a catena che porti ad abituare l'occhio e la mente ad una possibile dinamica della forma, come in *“Grammatica della Fantasia”* (2011) di Gianni Rodari dove l'autore racconta alcuni modi per inventare delle storie e per far ciò si serve di una serie di semplici espedienti narrativi.

La convinzione è che l'architettura, come *“l'opera d'arte è immobile solo in apparenza. Esprime un desiderio di fissità, è un arresto; ma alla maniera di un momento nel passato. In realtà l'opera nasce da un mutamento e ne prepara un altro. Nella medesima figura, molte altre ve ne sono, come in quei disegni dove il maestro [...] sovrappone parecchi bracci attaccati alla stessa spalla”* (Focillon 2002:10).

Anche l'architettura costruita è ferma, fissa, ma sotto attenti occhi osservatori riesce ad esprimere le sue potenzialità evolutive, pronte a portarci su strade inizialmente impensabili.

Come scrive Augé (2004:22) *“[...] le rovine [...] presentano una serie di forme inedite ed evolutive che continuano a trasformarsi sotto lo sguardo che indugia su di esse”* così, secondo quanto descritto sul metodo di lavoro di Gardella, una qualsiasi preesistenza può rappresentare una prima idea generica e presentare una serie di forme inedite ed evolutive che continuano a trasformarsi sotto l'attento sguardo di chi la osserva.

Lavorare sulla dinamica della forma è stato anche uno dei temi principali del Laboratorio di Architettura e Composizione architettonica I tenuto dal prof. Raffaele Marone nella Facoltà di Ingegneria edile-architettura all'Università di Roma “Sapienza”,

INDICE di *Grammatica della Fantasia* di Gianni Rodari (1973)

1. Antefatto
2. Il sasso nello stagno
3. La parola «ciao»
4. Il binomio fantastico
5. «Luce» e «scarpe»
6. Che cosa succederebbe se...
7. Il nonno di Lenin
8. Il prefisso arbitrario
9. L'errore creativo
10. Vecchi giochi
11. Utilità di Giosuè Carducci
12. Costruzione di un «limerick»
13. Costruzione di un indovinello
14. Il falso indovinello
15. Le fiabe popolari come materia prima
16. A sbagliare le storie
17. Cappuccetto Rosso in elicottero
18. Le fiabe a rovescio
19. Che cosa accadde dopo
20. Insalata di favole
21. Fiabe a ricalco
22. Le carte di Propp
23. Franco Passatore mette «le carte in favola»
24. Fiabe in «chiave obbligatoria»
25. Analisi della Befana
26. L'omino di vetro
27. Pianoforte-Bill
28. Mangiare e «giocare a mangiare»
29. Storie in tavola
30. Viaggio intorno a casa mia
31. Il giocattolo come personaggio
32. Marionette e burattini
33. Il bambino come protagonista
34. Storie «tabù»
35. Pierino e il pongo
36. Storie per ridere
37. La matematica delle storie
38. Il bambino che ascolta le fiabe
39. Il bambino che legge i fumetti
40. La capra del signor Séguin
41. Storie per giocare
42. Se il nonno diventa un gatto
43. Giochi in pineta
44. Immaginazione, creatività, scuola

all'interno del quale ho lavorato in maniera continuativa come tutor negli anni accademici tra il 2005 e il 2010. Il Laboratorio viene impostato su esercizi in successione, ogni esercizio è basato sull'applicazione di una lista di operazioni volte a manipolare la forma a cui si è giunti con l'esercizio precedente; il fine ultimo per gli studenti è quello di capire e vedere spazi per pensare lo spazio. *“Come in un processo di metamorfosi, a partire dalla pianta di un appartamento esistente, si studiano variazioni di pianta, prospetti, sezioni, volumi fino a giungere, passo dopo passo, a un organismo spaziale di una certa complessità. I passaggi di esercizio in esercizio offrono, a chi li svolge, la possibilità di attraversare, se pure in forma estremamente elementare, vari modi di comporre forme e spazi tipici dell'architettura moderna...”* (Marone 2012:6-7).

Lavorare sulla forma, cercando per un attimo di dimenticare i programmi, perché saranno i primi a cambiare con i mille elementi contrastanti di un progetto (aspetti economici, sociali, contestuali, etc.) già in precedenza analizzati. Così, attraverso numerosi e pazienti schizzi generatori, sovrapponendo immagini alla preesistenza, generando addizioni e sottrazioni, ricercando le permanenze, identificando i punti di contatto con il nuovo, si potrà verificare la vitalità inesauribile della forma-preesistenza e la ricchezza delle sue numerose variazioni.

Allontanando quell'*“atteggiamento che considera illuminazioni segrete i prodotti della ricerca formale”* (Purini 1981:33) è condotta un'analisi sulle possibili modalità immaginative, partendo da progetti esemplari che possano ricondurre ad azioni o strategie progettuali, ricercando i legami che connettono l'immagine-forma o le immagini-forma prima e quelle dopo l'intervento.

Partire dalla preesistenza, analizzare gli interventi su di essa attraverso le immagini che li rappresentano, le piante, le sezioni, i prospetti, le fotografie e cercare nessi significativi tra opere diverse e nessi immaginativi che spieghino le relazioni tra preesistenza e nuovo intervento.

Unire immagini d'istanti differenti della progettazione attribuendogli un senso combinatorio, *“fantasticare dentro le figure e nella loro successione”* (Calvino 2017:95), mettere in movimento le immagini attraverso modalità che inneschino meccanismi di produzione di immagini.



Immagine tratta dalla tavola sulla didattica del corso di Composizione Architettónica I tenuto dal prof. R. Marone, esposta alla mostra *Luoghi/Linguaggi* (curatore R. Marone) sulla didattica dell'architettura in Italia ed Europa tenutasi a Bogotá (2003), Medellín (2004) e Roma (2004), promossa dal DAU di "Sapienza" Università di Roma, la Universidad Nacional de Colombia e l'Istituto Italiano di Cultura in Colombia

2.1 Attraverso la visione. Immagini



Maurice Jarnoux, dettaglio di una fotografia per *Paris Match* di André Malraux mentre sceglie le immagini per *Les Voix du Silence* (1948)

L'immagine è uno degli strumenti percettivi con il quale si comprende e rappresenta, per mezzo della visione, la forma di qualcosa che ci sta intorno attraverso i suoi contorni. Le immagini sono fatte per essere viste, l'occhio è l'intermediario tra il mondo e il nostro cervello, attraverso la loro percezione si innescano dei meccanismi interpretativi soggettivi. L'immagine percepita attiva nello spettatore oltre alla conoscenza, anche la sfera affettiva e della memoria, per questo si lega spesso il concetto di ricordo o riconoscimento a quello dell'immagine. Le finalità per le quali si producono immagini sono le più varie, ma il loro effettivo ruolo è quello di far da tramite tra il mondo reale o simbolico e il soggetto che le guarda. Duplicare e moltiplicare il mondo per conoscerlo: l'immagine di cui ci interessa parlare è quella che ci fornisce informazioni. Attraverso il riconoscimento s'identifica e attraverso l'identificazione si possono attribuire determinate qualità costanti, delle invariabili agli oggetti visti: *“la costanza percettiva è il confronto ininterrotto che facciamo tra ciò che vediamo e ciò che abbiamo già visto”* (Aumont 2007:80). L'immagine è subito codificata all'interno di schemi: vedere significa confrontare il messaggio ricevuto dall'occhio con la nostra conoscenza del mondo, con ciò che ci aspettiamo,

“applicando sulle nostre percezioni, idee già costituite”(ivi:85). Rodari (1997:15) riferendosi alla “parola” scrive così: “[...] gettata nella mente a caso [...] provoca una serie di reazioni a catena, coinvolgendo nella sua caduta suoni e immagini, analogie e ricordi, significati e sogni, in un movimento che interessa l’esperienza e la memoria, la fantasia e l’inconscio e che è complicato dal fatto che la stessa mente non assiste passiva alla rappresentazione, ma vi interviene continuamente, per accettare e respingere, collegare e censurare, costruire e distruggere”: è lo stesso procedimento che avviene per le immagini e per la loro capacità di innescare processi immaginativi.

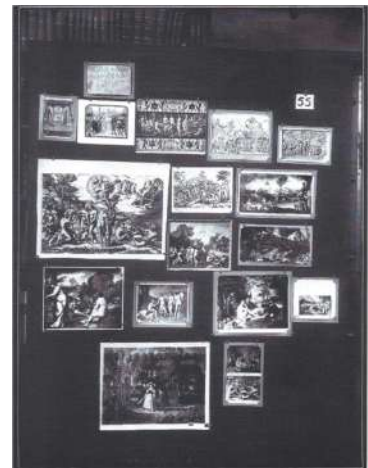
E’ con l’interpretazione che lo spettatore riesce a trovare un senso ed un significato all’immagine vista. La coscienza dell’importanza delle immagini nei procedimenti del pensiero è ben rappresentata dal lavoro di Aby Warburg che tra il 1924 e il 1929, anno in cui morì, elabora *Mnemosyne* un Atlante della memoria per immagini. L’intenzione dell’autore è creare una storia dell’arte dove le opere siano inserite non cronologicamente, né per correnti o stili, ma attraverso la loro immagine che, montata con altre, dà significazione all’insieme composto, riattribuendo alle singole immagini un nuovo senso.

L’Atlante si compone di quaranta pannelli in legno da 150x200 cm coperti da teli di lino neri sui quali sono inserite immagini eterogenee bloccate con semplici fermagli facili da rimuovere: francobolli, parti di libri, ritagli di giornali, riproduzioni fotografiche di opere d’arte creano mappe della memoria figurativa.

Il montaggio diviene strumento di conoscenza, le immagini prelevate un po’ ovunque vengono ricomposte, spostate e riorganizzate secondo tematiche nuove e intrecciate, sempre in movimento.



Aby Warburg, Tavola 42 di *Mnemosyne*, (1929): percorso panoptico.



Aby Warburg, Tavola 55 di *Mnemosyne*, (1929): percorso lineare.



Aby Warburg, *Mnemosyne*, (1924-1929): A B C sono i primi tre pannelli di *Mnemosyne*. Si distinguono dalle tavole successive poiché contrassegnate da lettere alfabetiche anziché da numeri (1-79). Sono introduzione tematica all’Atlante e mettono in evidenza tre modalità associative delle immagini: per schema, per soggetto, per tematica. (Centro studi classicA-Iuav 2001).

I percorsi non sono lineari e la composizione dei pannelli viaggia per approssimazioni successive: Warburg non opera solo per tipologia e riproposizione, per somiglianza o antinomia di tutta una serie di temi stilistici classici, ma soprattutto per connessioni e interazioni di più aspetti, come se il pannello fosse uno strumento di costruzione del pensiero fisico e tangibile. Accostare immagini, sovrapporle, sostituirle, può far scaturire sempre nuove relazioni, nuove famiglie, può portare all'identificazione di nuove categorie di studio. Le Tavole warburghiane sono rimaste incomplete e prive di descrizione, ma il percorso della memoria tracciato appare comunque evidente. In alcuni casi l'immagine guida è posta in zona centrale ed è da lì che occorre partire per la disamina: le immagini a lei più vicine sembrano scomporla in altre immagini che hanno concorso alla sua composizione (percorso panoptico). In altri casi le immagini sono collocate per facilitarne una lettura in orizzontale o verticale con la figura iniziale che funziona da *incipit* e le seguenti come fossero una sua catena evolutiva (percorso lineare). Altre tavole (percorso combinatorio) sono composte evidenziando i meccanismi dello smontaggio in frammenti di un'immagine a dimostrarne la possibile autonomia (Graffione 2012:113-121). Negli stessi anni Walter Benjamin (1931) pubblica il testo "*Piccola storia della fotografia*" dove si comincia a comprendere il ruolo sempre più importante dell'immagine per il processo cognitivo e il differente rapporto con la nostra memoria che da lì sarebbe cambiato. Nell'analizzare oggi l'opera di Aby Warburg, non può non venire in mente il funzionamento degli attuali social network, dove una molteplicità di immagini vengono archiviate, catalogate per bacheche attraverso un titolo (#) attribuito da chi le immette in rete, chi le colleziona, chi ritiene che in esse ci sia un tratto comune e unificante. Una stessa immagine condivisa da un nuovo utente entra a far parte della sua collezione e all'interno di un nuovo contesto gli viene di fatto attribuito ogni volta un significato differente.

Sommersi da infinite immagini, il grande rischio oggi non è tanto, come prevedeva Calvino "*quello di perdere il potere di [...] pensare per immagini*" (2017: 94), ma quello di non riuscire più a vederle dalla giusta distanza per comprenderle, distinguerle e infine catalogarle attribuendogli significato.



Aby Warburg, Tavola 23 di *Mnemosyne*, (1929): percorso combinatorio.

2.2 Immagini, immaginazione e architettura

“Produrre delle immagini interiori è un processo naturale che tutti conosciamo. E’ parte integrante del pensare. Pensare associativamente, selvaggiamente, liberamente, ordinatamente e sistematicamente per immagini, per mezzo di immagini architettoniche, spaziali, colorate e sensuali, ecco la mia definizione prediletta del progettare” (Zumthor 2004:57).

Attraverso l’immagine conosciamo il mondo e la sua forma, attraverso l’immaginazione produciamo un’immagine che (forse) darà alla luce una forma o ne costituirà i presupposti; la prima è tanto stabile e rapidamente acquisita, quanto la seconda risulta inafferrabile e offuscata. Il processo immaginativo si compone di molteplici “[...] *ciò che non è né è stato né forse sarà ma che avrebbe potuto essere*” (Calvino 2017:92). L’immagine non è mai certa, anzi molte volte più immagini sembrano partecipare al processo creativo, saranno poi altre fasi della progettazione a stabilire l’esatta forma dell’oggetto pensato, la sua esatta geometria.

“Appena l’immagine è diventata abbastanza netta nella mia mente, mi metto a svilupparla in una storia, o meglio, sono le immagini stesse che sviluppano le loro potenzialità implicite, il racconto che esse portano dentro di sé. Attorno ad ogni immagine ne nascono delle altre, si forma un campo di analogie, di simmetrie, di contrapposizioni” (ivi:90).

In mezzo ad una selva d’immagini della memoria, appartenenti ad un proprio bagaglio conoscitivo, come in un database occorre saper occupare lo spazio libero da cui individuare bene il sentiero da percorrere, e per far ciò bisogna procedere per tentativi successivi, abbandonare strade, ripescare, cacciare, mettere da parte immagini fino a trovarne una da cui partire per poi magari abbandonarla, ma intanto il processo risulterà avviato.

“I monumenti romani, i palazzi del Rinascimento, i castelli, le cattedrali gotiche, costituiscono l’architettura; sono le parti della sua costruzione. Come tali ritorneranno sempre non solo e non tanto come storia e memoria ma come elementi della progettazione” (Rossi A. 1975:323-339).

Il progetto di architettura vive quindi tra due opposti: da una parte la ripetizione di una forma nota del passato, dall’altra l’innovazione di tale forma proiettata verso il futuro. Come *l’Angelo Novus* nell’interpretazione che fa Walter Benjamin (1962:80) del dipinto di Paul Klee: l’angelo della storia *“sembra in atto di allontanarsi da qualcosa su cui fissa lo sguardo [...]*

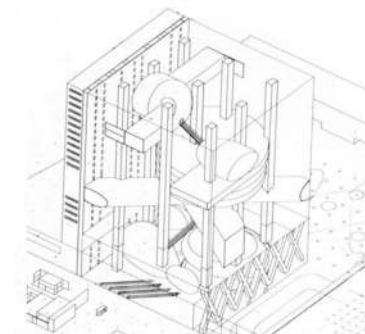
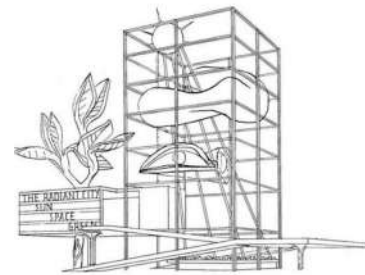


Paul Klee, *Angelus Novus*, (1920)
olio ed acquerello su carboncino, 31,8
x 24,2 cm, Museo d’Israele
(Gerusalemme).

ha il viso rivolto al passato” (ibidem). Il progetto è quindi un procedimento che individua, preleva e rielabora immagini da architetture precedenti e ne dispone la sequenza al fine di crearne di nuove.

L’architettura nella contemporaneità si mostra sempre di più con le sue immagini spettacolari capaci di produrre forti emozioni. Vittorio Gregotti in un editoriale su *Casabella* intitolato *Dell’immagine* (1990:2-3) già trattava del rapporto tra immagine e forma e si scagliava contro quella che lui definisce *immagine-mercato*, cioè quella dotata di originalità e forza iconica, subito riconoscibile a discapito di una ideazione costruita attraverso l’interazione dei molteplici elementi del progetto (spazio, funzione, struttura, etc.); un’immagine non più come mezzo espressivo, ma come fine ultimo dell’architettura capace di quell’effetto “scioccante” tipico del cinema. Quasi nello stesso periodo, Franco Purini (1989:86-88) in un articolo dal titolo “*Le nuove immagini architettoniche tra superficie ed istantaneità*” sostiene che nel legame oggi sempre più evidente, tra immagine e architettura si può trovare un arricchimento per la contaminazione tra i differenti codici di entrambe: “*l’immagine è il nucleo risultante da una doppia astrazione*” (ibidem) occorre lavorare alla forma ed allo stesso modo alla sua immagine e viceversa; nella convinzione che “*in quanto portatore di una immagine, l’edificio aspira anche fisicamente alla bidimensionalità*” (Carpenzano 2013 :112).

Circondati ora non più solo da riviste, quaderni, libri del settore ma anche dai nuovi social, blog e siti di architettura, caratterizzati da una rapidità di lettura, informalità, facilità di associazione, comparazione e diffusione virale, le immagini sono diventate il veicolo di comunicazione più efficace per promuovere il proprio lavoro e per studiare ed osservare l’architettura. E’ per questo inutile tentare di contrastare l’enorme dispiegamento delle immagini di architettura presenti ovunque, occorre invece servirsene, per come ci sono proposte, tutte nello stesso tempo, tutte nello stesso momento: creare propri cataloghi tematici dando alle immagini che descrivono progetti di architettura una propria indipendenza che rifugge da classificazioni architettoniche di tipo ordinario: storiche, tipologiche o strategiche.



CAMPO DI ANALOGIE

Alberto Giacometti, *The Cage*, (1930)

Le Corbusier, “*The Radiant City: Sun, Space, Green*” proposal for the Ideal Home exhibition 1938-39 in London.

OMA, *National Library of France*, project, Paris, France (1989)



CAMPO DI ANALOGIE

Federico Fellini, *Amarcord* (1973)

Burri, *il Cretto di Gibellina* (1984-1989) (pubblicità 2018 di Yves Saint Laurent)

Associare immagini per analogie, affinità formali e similitudini, per ricercare nuovi rapporti e relazioni prima difficilmente pensabili, fare dell'immagine uno strumento metodologico per il lavoro compositivo.

Con questi presupposti è nato il progetto di un personale atlante per immagini di nome *straccitemporanei.tumblr.com*, che è diventato uno strumento per comprendere la comunicazione architettonica attraverso i social, effettuare una catalogazione e un'accumulazione di progetti, conoscere forme e progetti altrimenti ignorati, avere un confronto con artisti visuali, architetti e appassionati. E' stato quindi strumento fondamentale per la redazione e il concepimento di questo lavoro.

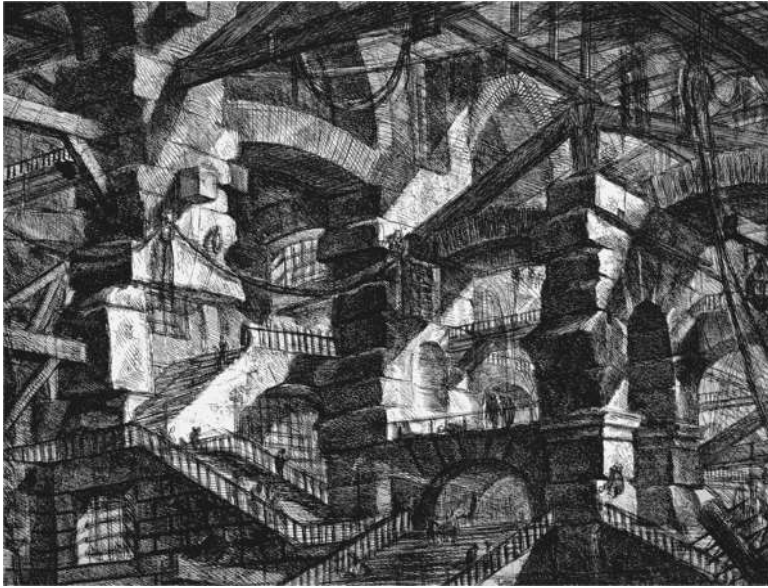
2.3 Pensieri su carta. Il montaggio come strumento ideativo.

“Le allegorie sono nel regno del pensiero quel che sono le rovine nel regno delle cose” (Benjamin 2001 :213).

Walter Benjamin, nelle sue ricerche sulle idee *“figurate”*, in cui s’interessa alle forme del pensiero, intende per allegoria uno strumento di conoscenza per *“visione”*. Immagini della memoria che, costituite ormai da frammenti, come un mosaico, assumono un valore diverso da loro, dicono altro e nell’atto del loro manifestarsi mettono in movimento il pensiero, così da *“accendere scintille che improvvisamente investono di luce il consueto, se addirittura non lo incendiano”* (Adorno 1976:126). La visione è mezzo di conoscenza, ciò che è di fronte a noi viene analizzato, studiato e riconosciuto all’interno di una più vasta immagine prospettica: per descrivere uno spazio dal Rinascimento in poi l’uomo, in accordo con la realtà percepita, utilizza la visione prospettica all’interno di un quadro visuale: lo spazio tridimensionale, si trasforma in immagine bidimensionale. In virtù di una similitudine di tipo percettivo con la visione ottica, la prospettiva è diretta, comunicativa, linguaggio universalmente riconosciuto. L’immagine finale della rappresentazione dell’architettura dipende dagli strumenti che sono utilizzati: disegni in prospettive, fotomontaggi, fotoinserimenti, rendering fotorealistici. Queste rappresentazioni sono in molti casi solo un modo per raffigurare il progetto, strumenti di verifica a posteriori di soluzioni già adottate in pianta, in altri casi sono vere e proprie posizioni teoriche. Non avendo necessità legate alla realtà costruttiva, il montaggio, il fotomontaggio, il collage e il disegno, dispongono l’architettura su un piano bidimensionale e diventano, mescolati o da soli, lavori di sedimentazione e stratificazione di immagini. Tema e alterazione, luogo e pensiero sono collegati in una sintesi formale immediata, *“corrotti”* istintivamente l’uno nell’altro in un’immagine finale.

EMBT, Bremerhaven College (1993)





Piranesi G.B. *Carceri d'Invenzioni*, XIV. L'arco gotico, 1745 61.

Il potenziale dell'immaginazione come meccanismo mentale è espresso bene dal lavoro di Giovan Battista Piranesi. Nelle sue *Carceri d'invenzione* (1745-1750) Piranesi dà libero sfogo alla sua creatività compositiva. Dopo innumerevoli incisioni di antiche rovine romane e numerose vedute, l'artista immagina spazi infiniti drammaticamente evocativi con ponti, bastioni, scale, cordoni, enormi arcate, colonne e campate che formano ambienti di un mondo fantastico, quasi a voler rappresentare davanti agli occhi di tutti le possibilità creative delle tante rovine da lui in precedenza disegnate e ora ricomposte a scale diverse. Nuovi paesaggi scaturiscono dalla tradizione classica ricomposti a formare nuove spazialità in un continuo esercizio di fantasia. Nelle incisioni le forme appaiono come abbozzate e caratterizzate da un tratto rapido e confuso, come fossero immerse in un continuo movimento fluido, immagini ancora non chiare da rievocare dalla propria memoria. In particolare gli elementi strutturali come le arcate creano continue "finestre" sugli spazi interni che "si presentano in modo credibile, fin quando non vengono messi in relazione all'insieme" (Wilton-Ely 1994:106) e da questo confronto emergono distorsioni spaziali e prospettive nella realtà impossibili. Lo sguardo dell'osservatore si muove nei percorsi tracciati da ballatoi e scale, perdendosi, disorientandosi all'interno di una composizione che si fa progressivamente meno chiara e che obbliga a proseguire il viaggio in uno spazio sempre più indefinito. Nelle Tavole de *Il Campo Marzio dell'Antica Roma* (1762) Piranesi ci offre una ricostruzione interpretativa della città, dove infiniti elementi vengono ricomposti con un principio casuale secondo una struttura che appare espandibile all'infinito.

“Proviamo a collegare fra loro le restituzioni prospettive delle Carceri ai grovigli geometrici del Campo Marzio. La frantumazione degli organismi, la violenza esercitata sulle leggi della prospettiva, l'intuizione delle possibilità offerte da un indefinito «aprirsi della forma» segnano, senza possibilità di equivoco, la fine dei precetti teorici albertiani di concinnitas e di finitio. Ma Le carceri spiegano il senso dell'archeologia metaforica di Piranesi. Per sua natura, infatti, il viaggio induce a un «montaggio» mentale” (Tafuri 1980:56-57).

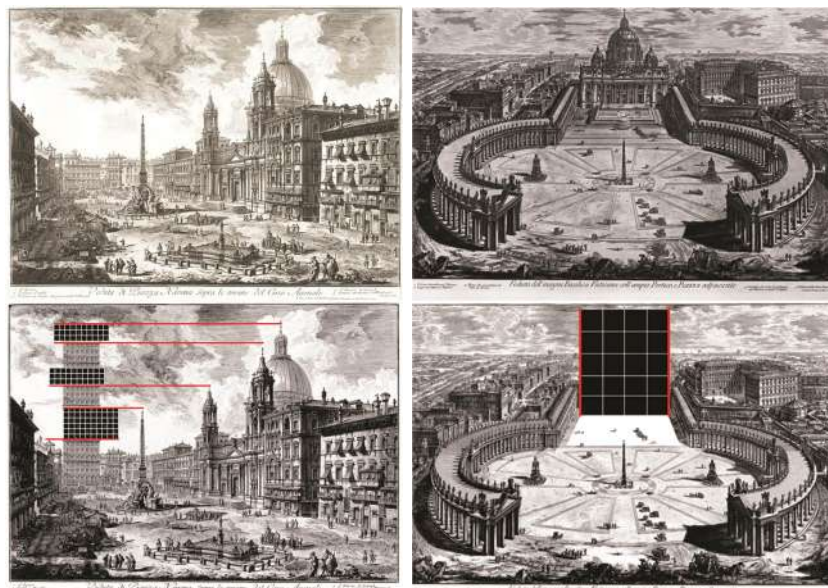
Pensieri su carta, come quelli di Piranesi, diventano presupposti su cui farne altri, capaci di poter attivare percorsi personali immaginativi. Carmelo Baglivo nei suoi *Disegni corsari* (2014) utilizza alcuni celebri paesaggi piranesiani come basi per montaggi di strutture nere monolitiche. Baglivo manipola immagini, per produrne altre. Piazza Navona viene rivisitata con l'inserimento di una torre posta sul lato corto della piazza in posizione decentrata, generata ripetendo in altezza un palazzo, per trasformarsi quasi in un'enorme colonna poi innestata con volumi astratti neri e grigliati, citazione degli *Istogrammi di architettura* (1969) di Superstudio. La Basilica di San Pietro viene cancellata da un corpo nero e una piazza bianca trapezoidale antistante. La modalità compositiva avviene sempre per contrasto, ma la dinamica formale dei corpi innestati sembra nascere sempre da punti dell'immagine manipolata: i tre corpi della torre di piazza Navona prendono come riferimento per la loro genesi geometrica l'obelisco della fontana, i campanili e la cupola di Santa Agnese; il corpo su San Pietro ha la dimensione dettata dalla facciata, mentre la zona bianca opera proprio come una cancellazione.



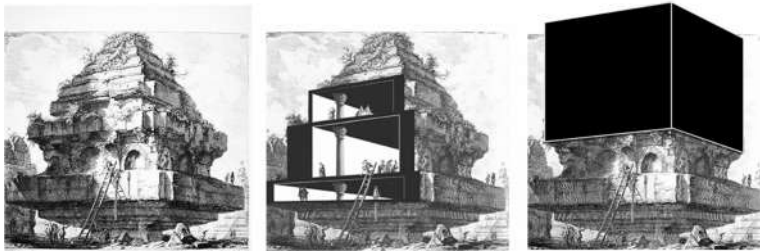
Piranesi G. B., *Il Campo Marzio dell'Antica Roma* (1762).

Piranesi G. B. / Baglivo C. Piazza Navona, 1751 / 2012

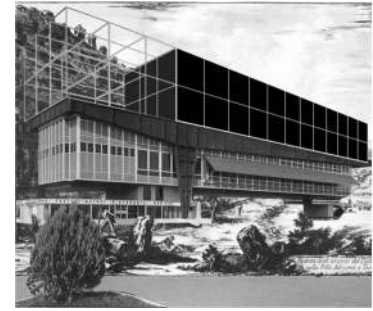
Piranesi G. B. / Baglivo C., Piazza San Pietro, 1748 / 2012



Questi corpi monumentali, benché abbiano una dimensione finita, sembrano poter estendersi all'infinito lungo la prosecuzione immaginaria della loro griglia, come in parte avviene in un'altra immagine postprodotta, dove un corpo nero è giustapposto ad un Autogrill (mostra Energy al Maxxi del 2013). Le cancellazioni, come le aggiunte, ricalcano il testo trovato che è generatore: parti dell'immagine-sfondo aspettano solo di essere manipolate, moltiplicate. I collage di Baglivo rappresentano idee architettoniche, potenziali immagini guida per il progetto. In *Rudere su Monumento del 2013* e *Sezione Piranesiana del 2014* Baglivo lavora sulla stessa immagine di un'incisione di Piranesi, *le antichità Romane*, t. 3, tav. XV. *Veduta di un gran masso, avanzo del Sepolcro della Famiglia de' Metelli su la Via Appia a cinque miglia dalla Porta S. Sebastiano*, (1756): nella prima inserisce il suo monumento composto da un unico modulo, nella seconda ne interpreta la sezione secondo alcune caratteristiche formali del Sepolcro.



Molto simile è il lavoro di ROBOCOOP_(Roma Bologna Cooperazione), un progetto di arte urbana di due artisti e studenti di architettura di Roma e Bologna, che tramite collage, installazioni, fotografie, disegni, coniugano immagini di pitture classiche e affreschi rinascimentali con quelle di architettura moderna e contemporanea, unendo un passato aulico a figure del presente. Anche loro lavorano con variazioni sul tema, nel lavoro *Innesti* presentato a Milano nel 2017, propongono tre rielaborazioni di un'immagine di Domenico Aspari del Gran Teatro della Scala (1810): innestano in facciata *Casa Rustici* di Lingeri Terragni (1933-'35), lateralmente *l'Istituto Marchiondi Spagliardi* (1953-'58), superiormente la *Fabrica Loro Parisini* di Luigi Caccia Dominoni (1951-'57). In *Ferrara utopica* (2017) montano sulle quattro torri del Castello estense di Ferrara, rappresentato in un disegno di Hercule Catenacci del 1875, quattro Seagram Building di uguale sezione. I loro poster di carta blueback sono affissi su muri anonimi per interagire con lo spazio circostante, a guisa di finestre da cui vedere spazi prospettici di immagini note dell'architettura. Anche loro si confrontano con Piranesi in più occasioni innestando, su una



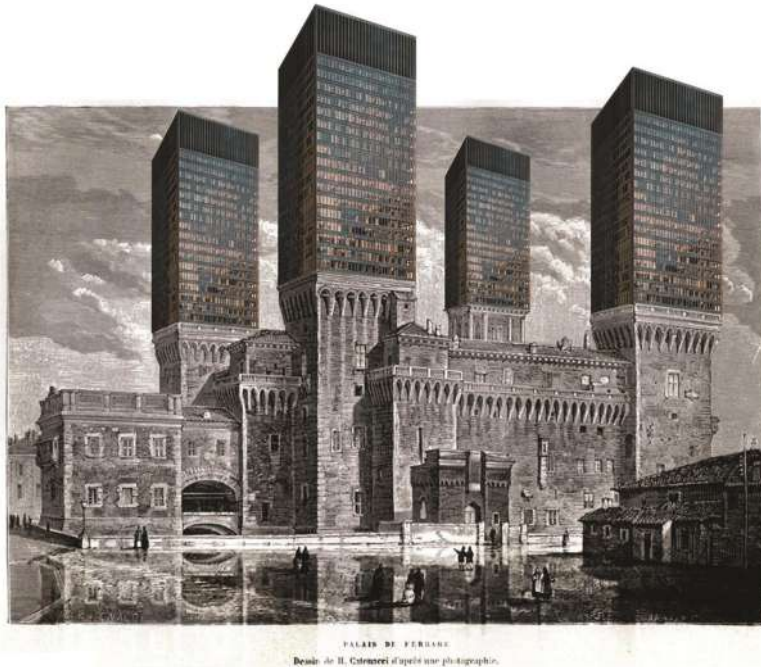
Baglivo C. , Montaggio su Autogrill mostra Energy al Maxxi (2013)

Piranesi G. B. / Baglivo C. *Veduta di un gran masso*, 1756 / 2014 / 2013.



ROBOCOOP, *Innesti*, Milano (2017).

veduta del Tempio di Giano (1771) la *Palazzina San Maurizio* di Luigi Moretti (1962), su una del Tempio della Salute (1773) *La Rinascente* di Albini Helg (1957-'61) e su una veduta dell'avanzo laterale del Portico che circondava la cella del Tempio di Antonino Pio (1778) il tubo inflesso della *Fondazione Ibere Camargo* di Alvaro Siza (2008-09).



ROBOCOOP, Ferrara utopica (2017).



ROBOCOOP, INNESTO#6 (2016)



ROBOCOOP, INNESTO#4 (2016).

Decisamente meno astratto e per certi versi più concreto, è il contributo di Beniamino Servino su immagini-fondo qualsiasi “*quelle che mi piacciono*” (Servino 2014) mescolate a disegni tecnici, immagini digitali, foto e schizzi. I montaggi fanno parte di un processo progettuale: attraverso la continua elaborazione e caratterizzazione del disegno anche il pensiero si delimita e specifica, finché i due, pensiero e disegno, si sovrappongono perfettamente. “*Le immagini che produco sono tutte quelle di cui mi sono nutrito. Solo un po’ corrotte [...]. Le immagini che conservo si toccano «si contaminano» tra di loro*” (ibidem). La memoria, la storia, la città, l’architettura si mostrano simultaneamente e vengono utilizzati così nella loro simultaneità. Sul completamento degli edifici incompleti Servino (ibidem) specifica: “*Il risultato non è la ricomposizione della sua [del testo] forma originaria [semmai esistita] o della forma voluta dal suo primo autore. Il risultato è una nuova forma che alla prima si innesta e ne prepara una ulteriore [anche oltre l’apparente sopraggiunta compiutezza]*”. Luca Garofalo nei suoi montaggi *Glass Box* assembla immagini giustapponendo frammenti che conservano la loro identità, in una vera sovrapposizione, dove il più delle volte le linee prospettiche finali non coincidono: le immagini appaiono dalla sua memoria



Servino B. *Per un’utopia minima*. Manipolazione fotografica su foto di: Landi House, Butantan, São Paulo, Brazil, (1966) - Joaquim Guedes.



Servino B. *Tendario Lacustre*. (su foto di Paolo Carli Moretti).

come annotazioni compresenti sullo stesso foglio bianco che diventa luogo del loro confronto.

Su presupposti differenti si incentra il lavoro dell'artista visuale Davide Trabucco, che nei suoi *Conformi* (nome del suo microblog su tumblr e su Instagram @conformi e della mostra presentata su carta da affissioni a Palazzo Bentivoglio a Bologna nel 2017), unisce due immagini che condividono in parte o totalmente la loro struttura formale lungo la diagonale del quadrato dove incontrandosi, combaciano. *Conformi* è una sorta di archivio personale che evidenzia la capacità visiva dell'artista, nella ricerca di possibili affinità formali tra un mondo infinito d'immagini provenienti da differenti contesti: immagini pubblicitarie, di opere d'arte, di design, foto di architetture recenti o passate. Nei suoi percorsi ricerca giustapposizioni perfette, dove l'accostamento di immagini possa provocare un cortocircuito tale da innescare interessanti ed inaspettate riflessioni, oppure svelare strani o noti sosia di opere più famose. Alcuni accostamenti ricordano vagamente il lavoro *Morphologie. City Metaphors* (1982) di O.M. Ungers dove l'architetto associa per somiglianze formali l'immagine di planimetrie di alcune città con immagini di qualsiasi altro tipo.



Garofalo L. *Glass Box*.

Trabucco D. *Conformi*: (2017):

Giovanni Battista Piranesi, *Le antichità Romane*, 1756 VS Valerio Olgiati, Perm Museum XXI, 2008

Lina Bo Bardi, SESC Pompéia, São Paulo, Brazil, 1977-1986 VS Giovanni Battista Piranesi, Carceri d'Invenzione | The Drawbridge (2nd state), 1761





Dujardin F. *Fictions* (2007-2014).



Beomsik Won *Archisculpture*
Collage 006 (2011).

Uscendo dall'Italia, in pieno surrealismo belga, opera l'artista e fotografo di architettura Filip Dujardin. I suoi fotomontaggi sono dei manifesti dell'assurdo, strutture impossibili si moltiplicano, si accavallano, si mescolano a formare composizioni quasi credibili in apparenza, se non fosse per alcune mancanze che rendono improvvisamente la costruzione quello che è: un collage digitale. Il surrealismo irrompe improvvisamente nelle città e costruisce un linguaggio immaginario con edifici convenzionali, poveri e con rovine: strutture moderniste sono ricomposte secondo ordini apparentemente casuali con strutture a sbalzo, baraccopoli si arrampicano fino a sostenere un viadotto, edifici industriali si espandono secondo la loro natura somigliando alla struttura della Grancia di Cuna, abitazioni spontanee crescono e continuano a crescere sotto gli occhi dell'osservatore.

Sono sempre frammenti ricomposti di edifici in metamorfosi continua i collage digitali *Archisculpture* dell'artista coreano Beomsik Won. Le Immagini ricomposte e deformate sono utilizzate come materiale da costruzione per nuove apparenti strutture surreali in precario equilibrio. La forma del singolo frammento detta la composizione dei successivi, fino a comporre l'immagine finale. A fare ancora più confusione nel mondo dell'immagine dell'architettura tra foto e fotomontaggi immaginativi ci sono i collage di architetture e paesaggi impossibili dall'artista concettuale belga Xavier Delory, caratterizzati da un forte tratto realistico, sono immagini "sporche" e sembrano rappresentare un mondo reale costruito già da tempo "usato" ed in certi casi "abusato". E' il caso ad esempio del suo lavoro *Sacrilege* (2014), un pellegrinaggio sulla modernità, dove l'artista si diverte a mostrare *Villa Savoye* in stato di abbandono, invecchiata e vandalizzata da scritte e tag di writers, o riveste di graffiti *la Chapelle Notre Dame du Haut*.



Xavier Delory, *Sacrilege* (2014).



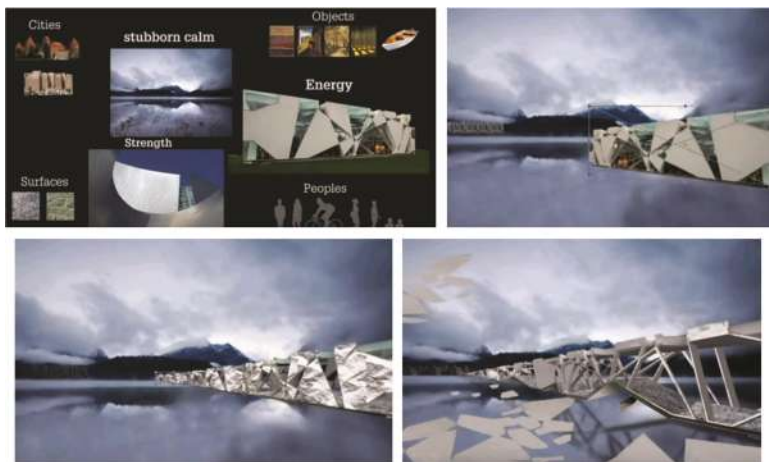
Xavier Delory, *Barre dilot* (2011-13).

Casi tipici di Bruxelles si moltiplicano in altezza a formare nuove torri residenziali in *Barre dilot* (2011-13) o antiche facciate restaurate appaiono isolate, private dell'edificio a cui appartenevano, come fossero fondali scenografici della città in *Façade libre* (2011-12).

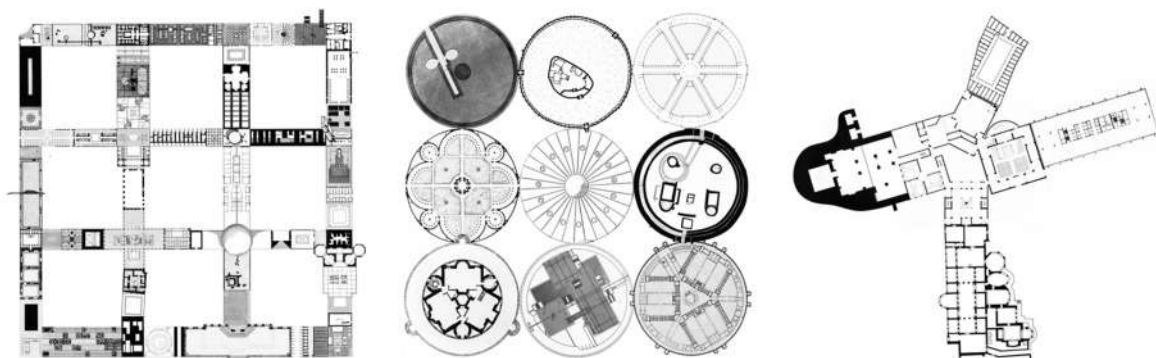
Nei workshop *Copy Paste* (2011-2013) di *The Why Factor*, un progetto di ricerca guidato da Winy Maas (socio fondatore di MVRDV) propone agli studenti di copiare direttamente da immagini di architetture esistenti. Il pretesto per farlo, nasce dalla rapidità con cui dover oggi elaborare un'immagine realistica credibile da sottoporre al cliente. Le immagini vengono manipolate massicciamente attraverso programmi fotografici, tanto da diventare quasi irriconoscibili, per generare un'immagine finale che ricorda poco i frammenti generatori. I procedimenti associativi non riguardano solamente viste fotografiche ma anche le immagini della rappresentazione classica dell'architettura.



Xavier Delory, *Façade libre* (2011-12).



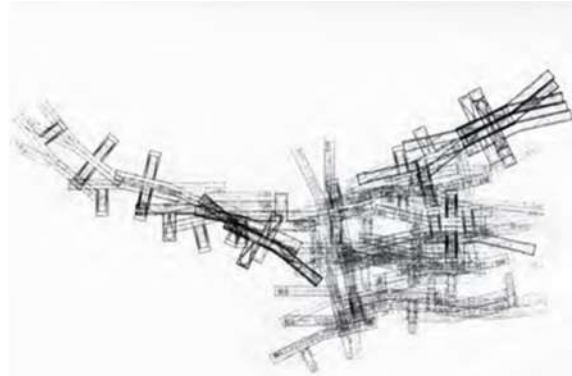
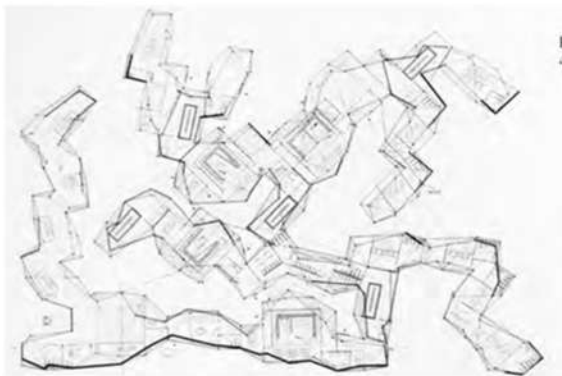
Dal workshop *Copy Paste*, *The Why Factor* (2011-2013): "Time Link", creato da Lara Tomholt, Niu Nam Leung e Tsz Kwan Law, trasformazione in ponte della Serpentine Gallery Pavilion di Toyo Ito (2002).



Andrew Kovacs (2010-) "*The 9 Square Grid*", "*Plan For A Museum*", "*Plan for a prison*".

Piante, prospetti e sezioni vengono scalati e ricampionati attraverso logiche di contiguità formale nelle piante per “*The 9 Square Grid*” in “*Plan For A Museum*” o in “*Plan for a prison*” di Andrew Kovacs inseriti in *Archive of Affinities* (.tumblr.com). Non è un richiamo al tempo passato come nel caso delle forme postmoderne in collisione di *Collage city* (1983) di Colin Rowe e Fred Koetter, ma frammenti atemporali che si uniscono in continuità, assecondandosi a vicenda e fondendosi a formare un’unica unità percettiva.

Piante di progetti noti sono, nella didattica di Federico Soriano e Pedro Urzáiz all’ETSAM di Madrid, materiali da postprodurre, manipolare e rimontare. In un’intervista Urzáiz afferma che “*Già Andy Warhol postproduceva una serie di situazioni e le convertiva in opere d’arte. Noi siamo gli eredi di una stagione che dura da più di sessant’anni; è come se ci sforzassimo di allungare, ormai quasi al limite della rottura, quello stesso elastico: questa è la condizione in cui operiamo*”, e Soriano “*In un processo postproduttivo, applichiamo deliberatamente a qualsiasi ‘proto’ o frammento di realtà un significato che molto probabilmente in precedenza non era presente. Così facendo, non stiamo concedendo una seconda opportunità alla realtà, ma produciamo continuamente materiale nuovo attraverso manipolazioni, ibridazioni e riutilizzazioni*” (Soriano Urzáiz 2015:167-171).



Miriam Fernández, Centro di ricerca, pianta (2009), *Unidad Docente 26 Soriano F. (2009)*, *Desviaciones*, Madrid: Fisuras, p.42
Daniel Bas, Aeroporto, protopianta - (2014), in Soriano F, Urzáiz P. (2014), *Grammaticals*, Madrid: Fisuras, p. 292.

La tecnica del collage è alla base dell’ultimo esercizio del Laboratorio di Composizione architettonica I tenuto dal prof. Raffaele Marone già descritto nell’introduzione del Capitolo II.

“*L’esercizio conclusivo, con l’introduzione alla pratica del collage, permette un avvicinamento progettuale a un tipo di spazialità ibrida, discontinua decisamente contemporanea*” (Marone, 2012:7).

Gli studenti, dopo aver completato gli esercizi precedenti, hanno a disposizione altrettanti progetti e volumetrie che vengono frammentate in parti, secondo giaciture casuali. Tali frammenti sono poi ricombinati per realizzare nuove composizioni.



Laboratorio del Corso di
Composizione Architettonica I,
Facoltà di Ingegnerie edile-
architettura, Sapienza,
Università di Roma
prof. R. Marone
A.A: 2009/2010
Stud. Nicoletta Margiani
(Marone 2012:58)

2.4 Preesistenze, immagini, postproduzione.

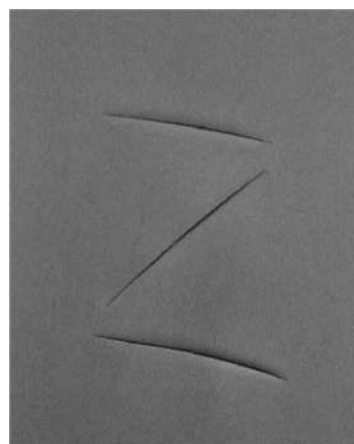
L'associazione della parola postproduzione all'arte contemporanea è stata fatta nel 2002 da Nicolas Bourriaud nel libro *Post Production. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, dove l'autore introduce alla tematica, sostenendo che “dall'inizio degli anni Ottanta, le opere d'arte sono create sulla base di opere già esistenti; sempre più artisti interpretano, riproducono, espongono nuovamente e utilizzano opere realizzate da altri oppure altri prodotti culturali” (2004:4), definendo la postproduzione come l'azione da parte dell'artista di creare processi di manipolazione su materiale già esistente, proprio come avviene nel cinema dove in fase di postproduzione avvengono tagli, montaggi, filtri e modificazioni di scene.

Rileggendo l'affermazione in chiave architettonica, tutti i materiali edilizi già presenti nel paesaggio ci vengono consegnati dalla storia senza che questa ne impedisca una ridefinizione, aprendo l'esistente a nuove configurazioni: questo patrimonio “disponibile”, allargato oggi a nuovi scenari, rappresenta il luogo perfetto per accogliere progettualità capaci di ridefinirne il ruolo. L'architettura rivede se stessa, ripensa agli scarti come fossero materiale plasmabile per attribuirgli un nuovo senso.

Nel campo artistico, esempi della risignificazione di edifici considerati marginali, sono quelli condotti da Gordon Matta Clark e Rachel Whiteread che con i loro lavori hanno strappato dall'anonimo edifici ordinari e abbandonati, investendoli di un programma artistico e trasformandoli in oggetti d'arte da esporre. Questi interventi, degli ibridi tra arte e architettura, tra costruzione e distruzione, hanno permesso di indagare, tralasciando in questa sede l'aspetto sociale, alcune metodologie “postproduttive” estreme di manipolazione formale della preesistenza. Agendo su edifici in stato di pre-demolizione, gli artisti hanno potuto considerarli oggetti su cui impiantare un'idea: Matta Clark sottraendo parti per ricercare nuove spazialità, Rachel Whiteread occupandone gli spazi attraverso una memoria solida. Anche se gli artisti hanno agito sulla materia fisica degli edifici con azioni irreversibili tese ad accelerarne e accettarne la morte, le opere, fisicamente anch'esse oggi demolite, riescono a sopravvivere nella nostra memoria attraverso foto, disegni e filmati che documentano il processo di lavorazione degli artisti e testimoniano luoghi che non ci sono più.



Patrick Cariou, *Yes Rasta* (2000).
Richard Prince, *Graduation* (2008)



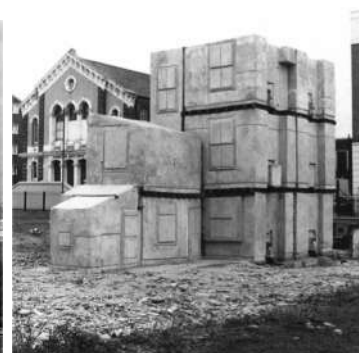
Maurizio Cattelan, *Untitled* (1986)
(acrilico su tela 80 x 100 cm)



Immagini tratte da Zbig Rybczynski,
Steps, (1987)



Leonardo Da Vinci, *Gioconda* (1503-1506)
Marcel Duchamp, *L.H.O.O.U* (1919)



Rachel Whiteread, *House*, Londra (1993-1994)

L'azione che Rachel Whiteread esegue in *House* (1993-1994), una casa vittoriana a schiera in 193 Grove Road, London, ci parla non solo della presenza di questa casa, ma anche delle innumerevoli altre case dall'aspetto identico che erano allineate lungo la strada. Attraverso un'iniezione di cemento, l'artista annulla completamente lo spazio interno dell'edificio e fa del guscio esterno dell'abitazione una grande cassaforma, il vuoto si fa tattile: si genera così un volume pieno avente per pareti "texture emozionali" che conservano tutti i segni della preesistenza come un negativo di una pellicola cinematografica (Bruno 2015:421). Stampi di spazio in scala reale che ricordano i calchi in gesso fatti negli anni Cinquanta dell'architetto Luigi Moretti per lo studio di *Strutture e sequenza di spazi*, dove attraverso la forma dello spazio interno, cercava di individuare i caratteri formali dell'architettura; uno spazio interno come ragione per la nascita di un edificio, "il simbolo più ricco dell'intera realtà architettonica [...] volume negativo, solido conformabile quanto la materia che ad esso si oppone" (Moretti 1952-53:10). Una casa dell'Ottocento si trasforma in una composizione astratta, in una "traccia mummificata dell'esistenza quotidiana" (Vidler 2009:121). Ma in questo modello in scala 1:1 non si può entrare, l'architettura diventa monumento e si tramuta in scultura, in un blocco pieno che esprime la preesistenza nelle sue dimensioni e attraverso superfici esterne.

Così calchi di *texture emozionali* in ricomposizioni dadaiste diventano luogo impresso della memoria nei progetti in postproduzione di AFF Architekten (2010) a Tellerhäuser e di Nickisch Sano Walder Architects (2012) a Lieptgas (Svizzera).



AFF Architekten, Tellerhäuser, Germania (2010) foto: Christian Schink



Nickisch e Walder, Rifugio Lieptgas, Flims, Svizzera (2012)

Soffermandoci sulla metodologia e sull'esito formale, nel lavoro di Gordon Matta Clark si possono ritrovare diversi aspetti legati alle tecniche postproduttive sulle preesistenze. L'artista crea e controlla in prima persona l'intero processo della sua opera attraverso differenti modalità creative: il disegno, le fotografie, il lavoro manuale, i filmati. Matta Clark è selezionatore della preesistenza oggetto del lavoro, all'inizio della sua carriera come uno squatter occupa fisicamente gli edifici, che più tardi gli verranno messi a disposizione, se ne appropria attraverso una conoscenza specifica della struttura, ne progetta le variazioni (postproduzione dell'immagine in fase progettuale) e ne esegue i lavori (postproduzione dell'edificio) documentando tutte le variazioni intermedie attraverso foto e video (postproduzione finale). Il risultato dell'opera è molteplice: attraverso i tagli su pareti e solai degli edifici crea nuove spazialità e aperture improvvise che aprono l'interno alla città, alla luce, agli agenti atmosferici e ad una visione prima impossibile; i frammenti estrapolati sono inseriti e decontestualizzati nei musei come fossero architettura di spoglio per costruzioni di memorie culturali; infine i collage fotografici ed i video non sono solamente testimonianze della performance artistica, ma opere d'arte indipendenti. Come si evince dai montaggi in sequenze ruotate di *9 Black-and-white photographs A W-Hole House: Rooftop Atrium* (1973) o dalle foto in successione per *Bingo* (1974), Matta Clark nutre una particolare attenzione non solo per il processo del suo lavoro ma anche per la dinamica della forma, conseguenza dello stato fisico dei tagli. Il taglio sull'edificio è un'operazione che permette di percepire più piani all'interno della stessa immagine visuale, così la stessa percezione spaziale è riscontrabile anche nei film *Automation House* del 1972 (video and 16mm film, B&W, sound; 32'; camera: Gordon Matta-Clark and Suzanne Harris; producer: Carlota Schoolman) e *City Slivers* del 1976 (Super 8 film, color, silent; 15'; camera: Gordon Matta-Clark) dove, attraverso l'uso di specchi montati davanti alla cinepresa, le prospettive si moltiplicano inserendo all'interno di un'inquadratura movimenti di persone che appaiono e scompaiono in maniera illogica.



Gordon Matta Clark: Viste di Bingo in progress Niagara falls, New York (1974)

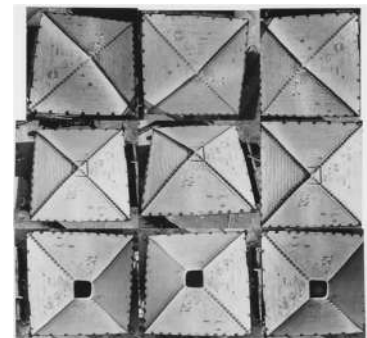


Gordon Matta Clark: Immagini tratte dal film *Bingo X Ninths* (1974) Super 8 film, color, silent; 9' 40"; camera: Gordon Matta-Clark.

Gordon Matta Clark:

Roof Top Atrium (1973)

9 Black-and-white photographs A W-Hole House: Rooftop Atrium (1973)



Jump cut (cfr. § 4.2.1) si susseguono ad aumentare questo effetto caotico, affinché l'artificio della costruzione filmica possa essere visto attraverso il suo montaggio, o meglio, attraverso il taglio della pellicola. Con i collage fotografici, Matta-Clark ha cercato di catturare la complessità, non solo dello spazio tridimensionale del progetto che lui stesso aveva creato, ma anche dell'operazione artistica eseguita. Infatti i collage esplodono la prospettiva moltiplicando i punti di fuga e questo confonde l'osservatore nella rielaborazione dello spazio, poiché le immagini differenti sono unite con l'unico scopo di mantenere la continuità formale del segno del taglio operato.

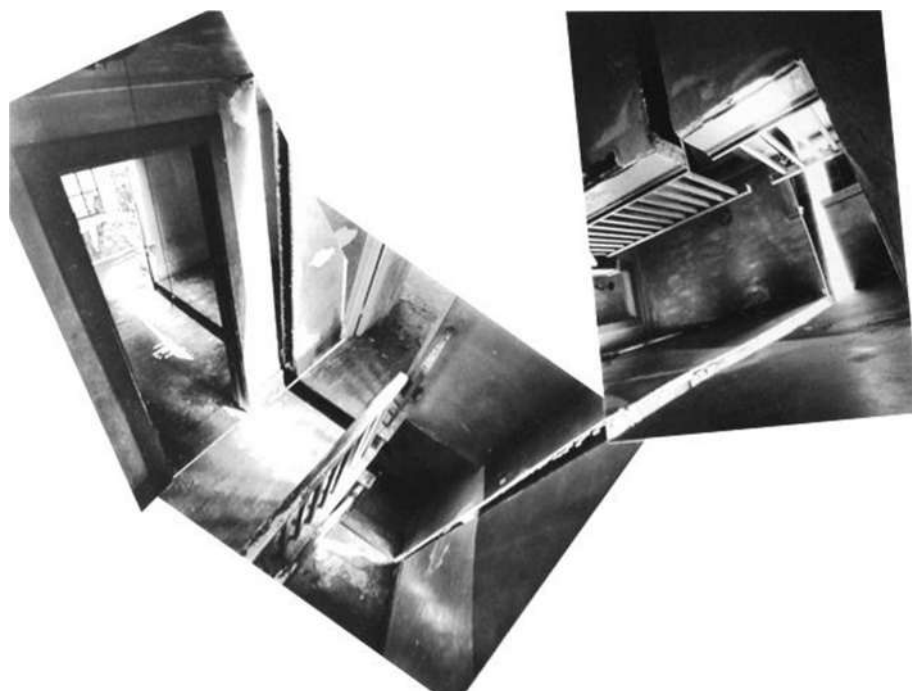
Nel collage *Splitting* (1974) il taglio fisico sul fabbricato apre a nuove visuali esterne e prosegue all'interno attraverso la lama di luce proiettata sul pavimento, fino a condurci fuori attraverso la luce esterna; nel collage *Office Baroque* (1977) il taglio ben illuminato permette viste sui piani inferiori e superiori al punto di osservazione, permettendo un percorso visuale dinamico attraverso la sezione architettonica.

Nell'osservare i collage, l'occhio ripercorre il taglio attraverso le sue linee curve o rettilinee, così da tracciare visivamente l'intera operazione fisica dell'artista. Il segno di discontinuità operato nello spazio fisico del fabbricato, è unificatore del collage fotografico, capace di narrare il processo, gli spazi dell'architettura ma anche il movimento all'interno di essa. Questi fotomontaggi sono immagini in grado di rappresentare una possibile sintesi finale dell'opera di Gordon Matta Clark.



Gordon Matta Clark: Immagini tratte dal film *City Slivers*, Super 8 film, color, silent; 15'; camera: Gordon Matta-Clark (1976)

Gordon Matta Clark: *Splitting* 1974. Foto collage in bianco e nero, 72,5x101,6 cm. Coll. Museum of Contemporary Art, Los Angeles





Gordon Matta Clark: *Conical Intersect*, Stampa alla gelatina d'argento. 49.2 x 49.8 cm Courtesy The Estate of Gordon Matta-Clark e Marian Goodman Gallery (1975)

L'artista attraverso l'appropriazione, i tagli, gli smontaggi e i rimontaggi rielabora e rinnova la percezione cognitiva della preesistenza elaborando spazi che sono la base per possibili sperimentazioni architettoniche: *“penso ad essi come a qualcosa di potenzialmente funzionale. Non c'è alcun motivo perché una persona non dovrebbe essere in grado di vivere in quel luogo. Sarei molto interessato a realizzare dei tagli in luoghi ancora abitati. Questo potrebbe cambiare la vostra percezione e sicuramente potrebbe alterare molto il concetto di privacy. Potrebbe essere una risposta concreta alla risoluzione di molti problemi spaziali. Attraverso i buchi. Sì, uscite fuori!”* (Matta-Clark 2016:143).

Lontane dai legami con la decostruzione spesso associata alla sua opera, le stesse modalità di azione e la traccia del suo lavoro sono riscontrabili, tra gli altri, in alcuni progetti degli studi belga De Vylder, Vinck, Taillieu, 51N4E (Johan Anrys and Freek Persyn), dello Studio Heatherwick, fino all'emulazione da parte dello studio CH+QS arquitectos (Josemaría Churtichaga, Cayetana de la Quadra-Salcedo) nel progetto per lo *studio HUB Flat* realizzato a Madrid nel 2014.



Gordon Matta Clark: *Study for Office Baroque* (primo progetto) Pennarello nero su foto in bianco e nero, due lati, 21x25,5 cm (1977)



CH+QS arquitectos, *HUB Flat*: Madrid. Foto: Elena Almagro (2014)

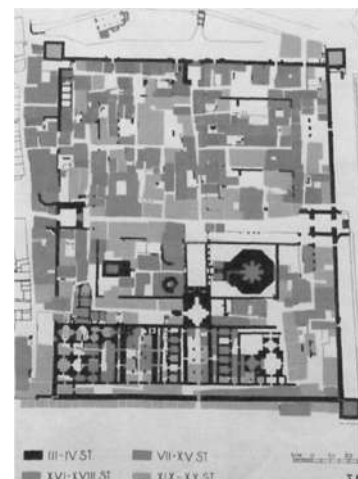
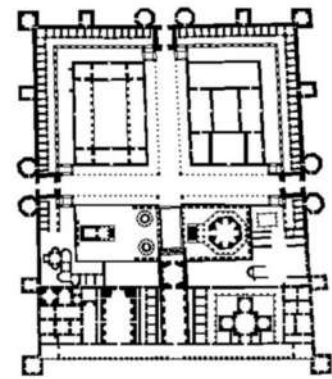
“Il termine «post-produzione» connota oggi sia i territori europei, dopo il fordismo e il post-fordismo si assiste alla «rinuncia» a produrre prodotti concreti, sia l’idea di progetto, progettare non è più sufficiente: a seguito della realizzazione di una o più opere servono interventi altri, altre sovrascritture. Come nella prassi cinematografica, raramente la presa diretta esaurisce il momento di formalizzazione di un film: è necessario applicare un complesso di operazioni [...] quali il doppiaggio, il montaggio, il missaggio che seguono la fase delle riprese e precedono la commercializzazione” (Marini 2013:13).

La preesistenza quale essa sia, in rovina, in stato di abbandonato o come oggetto da riconsiderare, ha in sé delle spazialità e delle forme appartenenti a temporalità differenti, possiede già delle capacità narrative. Può quindi essere interpretata come un dispositivo narrativo che racconta una storia ed è capace di suggerirne i successivi sviluppi, di attivare forme di immaginazione e di collegamento con i nuovi racconti.

“La figurazione dell’architettura è un primo campo sul quale è possibile operare la trasformazione. Ciascun oggetto fisico si manifesta attraverso la produzione di immagini, elementi fondanti del processo di cognizione linguistica” (De Matteis 2009:25). Se la preesistenza fosse analizzata e trattata come un’immagine da montare, come singolo frame di una sequenza, cercando di capirne sia la narrazione precedente che quella futura offerta dalle sue potenzialità trasformative, uniremmo in uno stesso tempo il *regno del pensiero* con il *regno delle cose*: l’ideazione alla preesistenza. Se è vero che la costruzione del progetto procede per immagini, occorre che se ne definiscano le modalità di assemblaggio o di montaggio (Graffione 2012:33) e se per fare architettura occorre partire proprio dall’architettura, nel caso di progetti su preesistenze occorre proprio partire da quest’ultime, analizzandone i mutamenti per ricavarne alcune modalità compositive.

“Chi potrebbe non girare appassionatamente un film sulla mappa urbana di Parigi? Sullo sviluppo delle sue differenti forme [Gestalten] in successione cronologica? Sulla condensazione di un movimento lungo un secolo di strade, boulevard, passaggi, piazze, nello spazio di mezz’ora? E cos’altro fa il flâneur” (Benjamin 1982:89).

Condensare nello spazio di mezz’ora un secolo di storia, la vita delle forme della città, la vita delle forme dell’architettura attraverso gli occhi attenti di un osservatore dell’Ottocento come regista, per prevederne i futuri sviluppi.



Ricostruzione del Palazzo di Spalato (305 a.C.) Mappatura degli edifici costruiti in successione nel tempo. (immagine tratta da: Boghetich 2006:1836)

CAPITOLO III

Cinema architettura e postproduzione. Dalla preesistenza al progetto.

Fare della preesistenza materiale da postprodurre, *frame* da cui partire, come pellicola cinematografica da montare, modificare, tagliare, sovrapporre e copiare. Fare della postproduzione non solo un atteggiamento progettuale sul riuso di edifici o una condizione storica, ma una metodologia progettuale capace di attivare, con un procedimento formale, visuale e meccanico, alcune modalità dirette di intervento sul costruito.

Nella preesistenza, come abbiamo già visto, lavorano più contributi del tempo, più frammenti composti in una lunga sequenza che hanno condotto la forma a un ultimo *frame*. Scomporre frammenti e inquadrature che si sono susseguiti nel tempo sulla preesistenza, allo scopo di vedere la sua forma in movimento, come in una narrazione. Ricercare all'interno della composizione del progetto sulla preesistenza i *frame* di passaggio che dall'inizio del concepimento dell'opera hanno portato alla forma definitiva del tempo presente, ricercando i legami, i punti di unione e i modi di questa unione tra i singoli *frame*. Confrontare l'immagine prima del progetto, con l'immagine dopo, mettendole in sequenza, per cogliere l'azione progettuale.

Le arti visive che principalmente vivono attraverso l'unione d'immagini, ovvero attraverso la loro sequenzialità, sono il fumetto ed il cinema. In entrambe le due discipline, la narrazione di un racconto avviene tramite un rapporto d'interdipendenza che ciascuna immagine intrattiene con la precedente e la seguente. L'accostamento d'immagini, attraverso tecniche di montaggio e di raccordo codificate nel tempo, fa sì che il lettore o lo spettatore riesca a ricostruire una sequenza visiva, capace di creare un racconto che unisce e dà senso ai singoli frammenti. Il cinema si serve dell'utilizzo del suono e d'immagini in movimento, il fumetto di parole ed immagini fisse disegnate, ma i confini tra le due discipline si dimostrano sempre più labili e connessi, basti pensare ad alcuni film di Quentin Tarantino, al lavoro di Ugo Pratt o, nella loro evoluzione storica, ai continui interscambi linguistici. Nel cinema le immagini sono in movimento, nel fumetto no. Per poterlo acquisire, i fumettisti si



Antongiulio Giulio Bragaglia. *The Cellist*, Stampa in gelatina d'argento, (1913)



Marcel Duchamp, *Nu descendant un escalier* (1912)



Eliot Elisofon. *Marcel Duchamp descends staircase*, Stampa vintage in gelatina d'argento, 33.5 x 26.8 cm, (1952)

servono, tra gli altri strumenti, delle *linee dinamiche*: un procedimento grafico che può esser fatto derivare da esperienze dadaiste, futuriste o da alcune sperimentazioni fotografiche di Anton Giulio Bragaglia. Altra differenza tra le due discipline, è che mentre nel cinema il tempo reale di un'azione può coincidere con il tempo cinematografico, nel fumetto questa possibilità non c'è. La vignetta dipende infatti, dai tempi di lettura oppure esprime nella sua composizione formale rapida, più temporalità, lasciando al lettore, il compito di riempire i vuoti temporali lasciati (Saitta 2015:75-76).



Jacovitti, immagine tratta da *Cocco Bill fa coccodé*. Vittorio Pavesio (1986): linee dinamiche

Quest'ultima condizione, legata alla velocità di associazione tra un'immagine e la sua precedente, può, in maniera più diretta, rappresentare idealmente l'immagine della preesistenza nel suo stato precedente e subito dopo l'intervento architettonico. A noi è lasciato il compito di colmare le forme intermedie e le azioni dinamiche sulla preesistenza evolute nel tempo.



Alex Raymond, immagine tratta da *Flash Gordon* (1938): ogni immagine racconta un tempo molto lungo, le didascalie sono altrettanto lunghe

A tal fine, per la sua capacità sintetica e narrativa, nell'ultimo capitolo della trattazione *Final cut* si utilizzerà la tecnica del disegno come strumento "narrativo" bidimensionale. In questo modo sarà possibile descrivere le singole fasi di transizione formale, intervenute sulla preesistenza come esiti di singole

tecniche di postproduzione applicate, nella sequenza che ha prodotto il progetto finale.

Il parallelismo tra l'architettura e la composizione del progetto sulla preesistenza al cinema e al montaggio video, in questa trattazione, è adottato per tre motivazioni molto differenti.

La prima è l'effettiva adesione alla realtà visiva dei materiali prodotti dalle due discipline, in cui le singole riprese per il cinema e le preesistenze per l'architettura sono elementi da postprodurre per ottenere un risultato finale.

La seconda è per la capacità che il cinema ha di immaginare e dar luogo all'immaginazione tramite delle ricostruzioni fisiche, visivamente realistiche, esattamente come avviene nel progetto architettonico: *“Nel cinema l'immagine che vediamo sullo schermo era passata anch'essa attraverso un testo scritto, poi era stata «vista» mentalmente dal regista, poi ricostruita nella sua fisicità sul set, per essere definitivamente fissata nei fotogrammi del film. Un film è dunque il risultato di una successione di fasi, immateriali e materiali, in cui le immagini prendono forma: in questo processo il «cinema mentale» dell'immaginazione ha una funzione non meno importante di quella delle fasi di realizzazione effettiva delle sequenze come verranno registrate dalla camera e poi montate in moviola. Questo «cinema mentale» è sempre in funzione in tutti noi, «e lo è sempre stato, anche prima dell'invenzione del cinema» e non cessa mai di proiettare immagini alla nostra vita interiore”* (Calvino 2017:85).

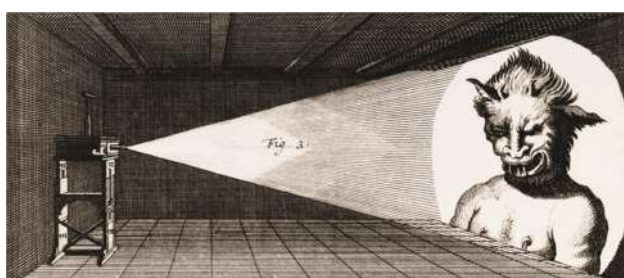
La terza motivazione riguarda la teorizzazione pratica dei meccanismi cinematografici sui quali esiste una più diffusa *trattazione*, in particolare sulle sue fasi di postproduzione e sulla sua affinità con il funzionamento mentale. Attraverso le tecniche di montaggio cinematografico e sperimentando *“la forza conoscitiva del montaggio al di là del cinema, interpretando il montaggio come un sapere morfologico finalizzato allo studio delle forme nelle loro manifestazioni storiche”* (Somaini 2011:323), si cercheranno dei meccanismi capaci di attivare l'immaginazione per esplorare alcune possibilità di manipolazione della forma architettonica.

“Quest'accezione di «montaggio come strumento morfologico», ma in un'accezione vasta che aspira ad «una profonda affinità con il funzionamento stesso della mente» (Somaini 2011:323), *“si attaglia forse più di tutte al progetto architettonico e propone un campo di ricerca eccezionalmente interessante alla teoria dell'architettura”* (Bocchi 2018).

3.1 Cinema e architettura

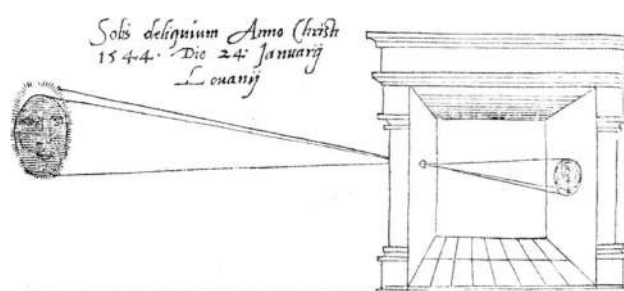
“[...] *indubbiamente il suo antenato* [sottointendendo il cinema] [...] *è l'architettura*” (Ėjzenštejn 2012:79).

Il Cinema è una forma artistica piuttosto giovane. Non considerando *il Teatro delle ombre* diffuso già dall'antichità in Medio Oriente, le prime sperimentazioni con la *Camera oscura leonardiana* (1641) e *la lanterna magica* (1646), la sua nascita può datarsi intorno alla fine del XIX sec. quando George Eastman nel 1885 inventò la pellicola cinematografica e Thomas Edison nel 1889 la cinepresa.



Lanterna magica , Gravesande, 1720

Figure del Teatro delle ombre cinesi



Gemma Frisius , la camera oscura per osservare – proiettata sul fondo della camera – l'eclisse di sole del 24 gennaio 1544

Dello stesso periodo sono le sequenze di fotogrammi di Eadweard Muybridge, in cui singoli scatti in successione mostrano animali, donne e uomini in movimento, e gli scatti di Étienne-Jules Marey che invece riproduce il movimento su di un'unica lastra attraverso esposizioni multiple. La prima proiezione di una pellicola davanti ad un pubblico avvenne nel 1895 ad opera dei fratelli Lumière. La pellicola proiettata permetteva la visione contemporanea di uno stesso filmato ad un numero molteplice di persone. Dopo una fase iniziale dedicata a rappresentazioni di scene familiari “vere” dove le persone si riconoscevano, il cinema assunse un ruolo di divulgazione documentaristica attraverso i “film panoramici” che mostravano luoghi altrimenti irraggiungibili, permettendo agli spettatori un viaggio da fermi. Negli anni Venti lo spazio della città divenne il soggetto di pellicole fondamentali per la storia del cinema tra cui *L'Inhumaine* (titolo italiano: *Futurismo. Un dramma passionale*



Muybridge E., Figure Hopping, serie di fotografie (1887)



Étienne-Jules Marey with Georges Demeny, Untitled (Sprinter), After 1893.

nell'anno 1950, Marcel L'Herbier, 1924), *Metropolis* (Fritz Lang, 1926) e *L'uomo con la macchina da presa* (Dziga Vertov, 1929). Strade, edifici, parchi, paesaggi e scenografie ma soprattutto uomini e mezzi in movimento, vengono filmati ad affermare la radice stessa della parola cinema: dal greco *kinēma*, movimento. L'architettura inizialmente faceva da sfondo alle scene filmiche, stabilendo inevitabilmente un rapporto diretto tra le due arti. Ne *L'Inhumaine* (1924) di Marcel L'Herbier alcuni set cinematografici come la casa iniziale, il gabinetto delle curiosità o il laboratorio di Einar, sono veri e propri protagonisti del film, progettati da personalità come Robert Mallet-Stevens (per la villa della cantante), Fernand Léger (per gli interni del laboratorio dell'ingegnere) e Pierre Chareau (per gli arredi mobili).

“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?” (Mallet-Stevens:1986:28). Mallet Stevens è fautore di un'architettura pensata apposta per il cinema, anch'essa protagonista: una scenografia moderna e imparziale, tesa a eliminare particolari decorativi esagerati, gli spazi dovranno essere nudi affinché conservino la distinzione tra reale e immaginario, assecondando il linguaggio cinematografico ma altresì utilizzando il cinema come veicolo di propaganda per l'architettura (Prina 2016).

Immagine tratte dal film *L'Inhumaine* Marcel L'Herbier, la casa della cantante diva Claire Lescot/Georgette Leblanc, scenografia di Robert Mallet-Stevens (1924)

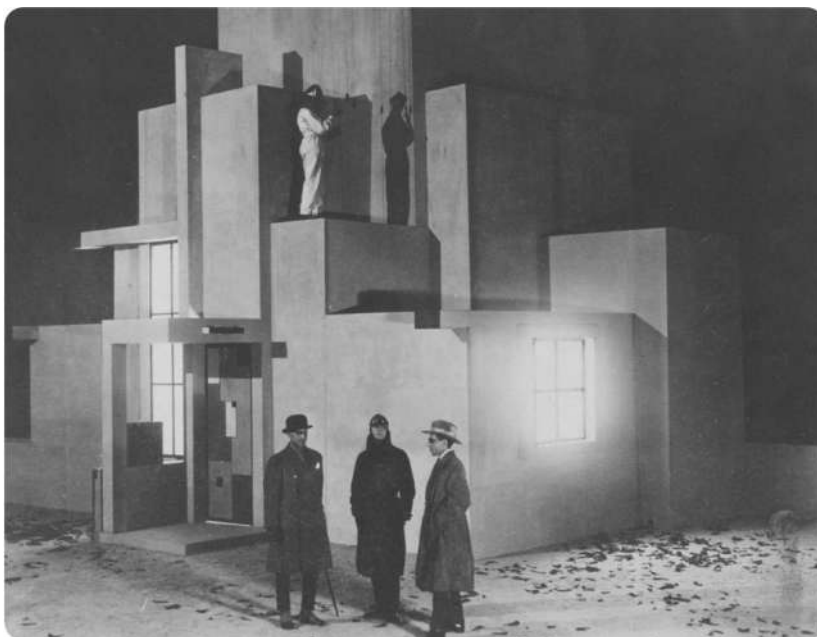




Immagine tratta dal film *Metropolis*
Fritz Lang (1926)

L'ispirazione di Fritz Lang per *Metropolis* (1926) è stimolata da una visita in America nel 1924, in particolare dalla vista dall'alto della città di New York. Molti edifici presenti nelle riprese sono modelli che traggono direttamente le loro forme da architetture newyorkesi dell'epoca, dai disegni di Sant'Elia e da alcune architetture di Mendelsohn, Häring e Poelzig (Prina 2013); nel film si riproducono scenari di architetture future come androidi duplicano umani. *“Il film, l'immagine seriale, è equiparato all'androide, al corpo seriale; sono entrambi duplicazioni meccaniche frutto di un identico sogno di riproducibilità tecnica”* (Bruno 2015:35). Senza modelli di architetture, senza set, senza attori, senza sceneggiatura, senza didascalie, intento a descrivere la città e tutto il resto da più punti di vista, è il film russo di Dziga Vertov (Vertice Rotante era il nome d'arte di Denis Arkad'evič Kaufman) *L'uomo con la macchina da presa* (1929). È una passeggiata alla ricerca dei materiali della vita che animano la città, ritmati dal montaggio cinematografico. Come nei film panoramici, Vertov immortala il movimento facendone però una vera celebrazione: lo enfatizza attraverso l'uso del taglio, la sovrapposizione di filmati, i punti di ripresa impossibili, i movimenti di camera, i soggetti ripresi tra cui fabbriche e macchine al lavoro, automobili, carrozze, treni, tram, aerei, ascensori, uomini. Il cinema, secondo Vertov, doveva svelare il nuovo mondo ottenuto tramite la Rivoluzione: la realtà, grazie al suo cine-occhio, doveva contemporaneamente esser colta da tutti i punti di vista possibili, così da permettere l'onniscienza. Il cinema insieme all'architettura diventava l'arte dello spazio e ne sarebbe divenuto, a breve, interprete dei suoi più audaci sogni nell'immaginare futuri scenari. Gli stessi Fritz Lang e Sergej M. Ėjzenštejn hanno una formazione da architetti: nel cinema,

Immagine tratta dal film *L'uomo con la macchina da presa* di Dziga Vertov (1929)



architettura e spazio, inizialmente fondali immobili dove avvenivano scene, riusciranno a diventare scenografie in grado di generare emozioni. L'architettura, così ben descritta dal cinema, diviene protagonista delle scene già nel 1920 con le scenografie create per *Il gabinetto del dottor Caligari* di Robert Wiene che costruiscono veri mondi immaginari emozionanti, per fare in modo che determinati spazi in cui si svolge la scena suscitino precisi comportamenti psichici emozionali nello spettatore. Èjzenštejn avrebbe più tardi sostenuto che il cinema dovesse agire sulle emozioni dello spettatore, coinvolgendolo fino a plasmare il suo pensiero (Somaini 2011:69), cosa che sembra avvenire oggi nell'architettura contemporanea: Anthony Vilder scrive *“ormai l'architettura opera come un meccanismo psichico, costruendo i propri soggetti nel tempo e nello spazio”* (2009:VII) e Bernard Tschumi *“Affascinare con la spettacolarità [...] l'architettura cessa di essere uno sfondo per le azioni, diventando essa stessa azione. Tutto ciò suggerisce che l'architetto deve produrre uno shock se l'architettura serve a comunicare”* (2005:118).



Immagine tratta dal film *Il gabinetto del dottor Caligari* di Robert Wiene (1920)

Il legame tra architettura, cinema e montaggio è lo sfondo su cui si muove tutta la trattazione del libro *“Architettura e disgiunzione”* e in questa citazione, l'architettura sembra essere trattata come una scenografia cinematografica, quasi volesse

tentare di raggiungere tutte le possibilità offerte dallo spazio immaginario del film. Oggi alcune scenografie di paesaggi artificiali, costruite con modelli elaborati al computer, sembrano non essere più spettacolari di alcune architetture effettivamente realizzate. Stupire e sorprendere, tramite collisioni, agitare la dimensione emotiva, così Vilder tenta di leggere le spazialità contemporanee disturbanti come reazione ad una necessità di generare paure e alienazioni attraverso *la deformazione dello spazio*. Bernard Tschumi, Daniel Libeskind, OMA, Coop Himme(l)blau, Greg Lynn, Morphosis sono solo alcuni architetti che fanno dello spazio deformato, del labirinto e della forma disturbante, una continua stimolazione di ansie, paure e fobie del vivere moderno, frutto delle “*condizioni di una vita quotidiana che non conosce certezze*” (Vidler2009:11).

Oltre la componente psico-emozionale e quella comunicativa, è senz'altro la visione che accomuna cinema e architettura. Attraverso la vista si percorre una sequenza narrativa: composta da immagini in movimento già determinate per uno spettatore statico nel primo caso, o da immagini elaborate nella mente di uno spettatore in movimento in un luogo statico nel secondo: soggetto ed oggetto cambiano di ruolo, è la visione che risulta sempre in movimento. “*Un insieme architettonico [...] è un montaggio dal punto di vista dello spettatore in movimento [...]. Anche il montaggio cinematografico è un modo di «collegare» in un unico punto «lo schermo» vari elementi (frammenti) di un fenomeno filmato in diverse dimensioni, da diversi punti di vista e da vari lati*” (Ėjzenštejn 1980:16-17).

Promenade architecturale e tragitto cinematografico in tal senso sono fortemente legati. Innegabilmente il cinema si compone di sequenze, movimenti lungo un percorso; tanto che lo stesso Ėjzenštejn parla di portare lo spettatore a fare una passeggiata.

Le Corbusier e Sergej M. Ėjzenštejn, architettura e cinema, il primo in *Vers une architecture* del 1923, il secondo in *Montaggio e architettura* del 1937, ricorrono alla descrizione del percorso all'interno dell'Acropoli di Atene riferendosi direttamente alle tavole dell'*Histoire de l'architecture* di Auguste Choisy, che ripropongono, in sequenza, le vedute di uno spettatore in movimento lungo il percorso prestabilito. In questa trattazione Ėjzenštejn cita Choisy riportando un'ampia parte del suo testo, chiedendo al lettore di rileggere la trattazione dedicata all'Acropoli con l'occhio cinematografico:



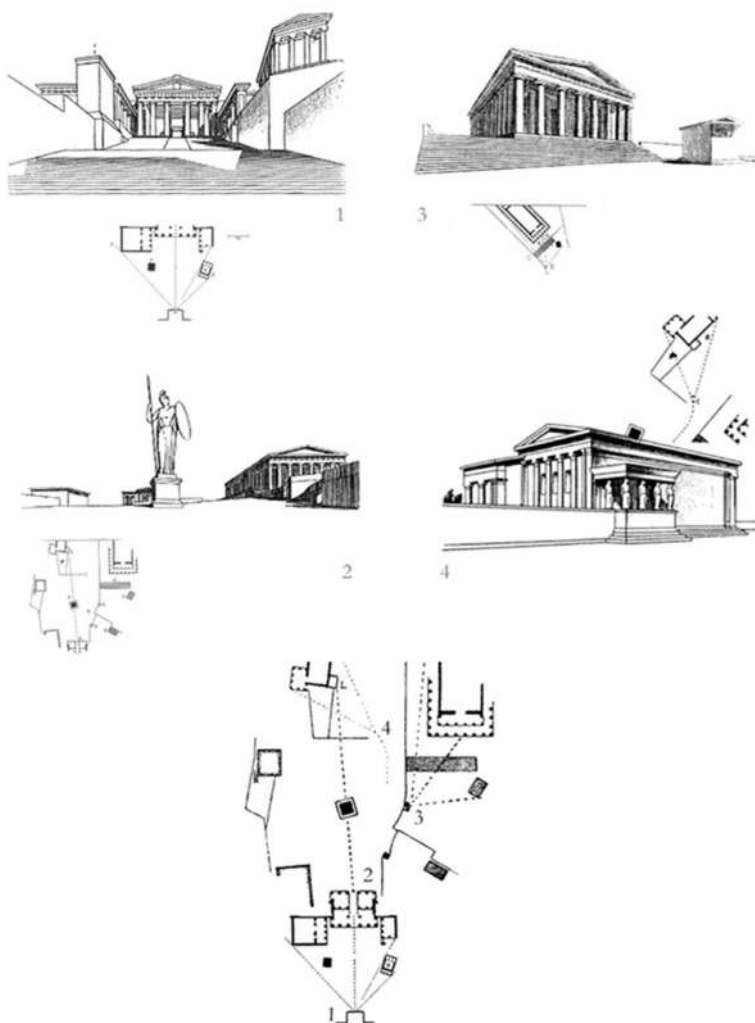
Daniel Libeskind, Jewish Museum, Berlino, (2001)



Morphosis, Cahill Center for Astronomy and Astrophysics, Pasadena (2009)



Coop Himme(l)blau, Dalian International Conference Center, Dalian, Cina (2012)



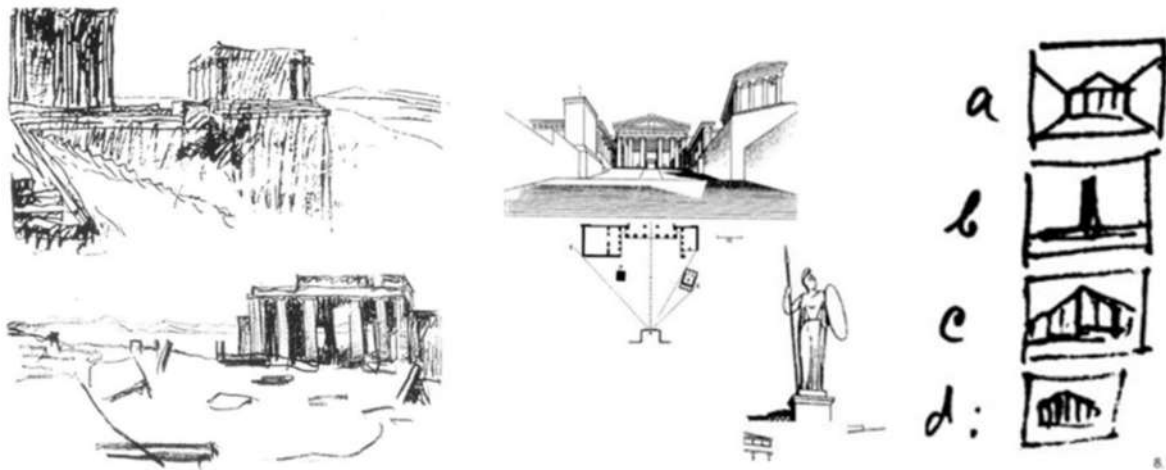
Auguste Choisy, *Analysis of the Acropolis* - *Histoire de l'Architecture* (1899)

dopo un'ampia descrizione Choisy scrive “[...] se richiamiamo ora alla memoria la serie di quadri offerti dell’Acropoli, vedremo che tutti senza esclusione sono calcolati in rapporto alla prima impressione. I nostri ricordi ci riconducono invariabilmente alla prima impressione [...]”. Le inquadrature precedenti in memoria, richiamate dalle seguenti e l’accostamento delle inquadrature a formare una sequenza erano per Èjzenštejn l’occasione di effettuare un parallelismo diretto tra l’esperienza visiva percepita nella percorrenza e una sequenza filmica dove l’architettura era vista come un potenziale film: “per noi l’Acropoli di Atene è l’esempio perfetto di uno dei più antichi film” (Èjzenštejn 2012:79-86). Per Le Corbusier era la dimostrazione, in opposizione alle tendenze più rigide dell’ Ecole des Beaux-Arts, per illustrare come i greci, nel posizionamento della statua di Atena, fossero più flessibili nella composizione architettonica intorno all’asse, individuato in quel caso dai Propilei.



Le Corbusier, Sergei Eisenstein and Andrei Burov in Moscow (1928)

Da quella visione era possibile ammirare il Partenone sulla destra, l'Eretteo sulla sinistra osservandoli “di tre quarti nel loro aspetto globale. Non bisogna mettere sempre le architetture sugli assi, dal momento che sarebbero come persone che parlano tutte in una volta” (Le Corbusier 1986:151-152). La visione prevalentemente di scorcio del Partenone è argomento su cui Ęjzenštejn (2012:83) si sofferma, “come accade spesso anche nelle inquadrature di un film riprese «non di fronte» ma di scorcio e in diagonale”. Più che un “foglio di montaggio” (ibidem) composto da almeno tre inquadrature differenti, quella dell'Eretteo, del Partenone e dell'Atena Promachos, per Le Cobusier sembra assumere maggior importanza la visione nella sua interezza, come in un piano sequenza cinematografico, dove si dispongono gli edifici su piani differenti “il disordine apparente della pianta non può ingannare che il profano [...] la pianta è concepita per una visione da lontano [...] i suoi edifici si ammassano nell'incidenza dei loro piani multipli” (Le Corbusier 1986:39). Era l'anticipazione del concetto di percorso all'interno degli edifici, in cui la componente movimento e indirettamente la quarta dimensione tempo si pongono in relazione. L'Acropoli, con la sua disposizione degli edifici visti come una serie di immagini, di frammenti ricomposti in un'unità percettiva, diventa il riferimento della modernità in cui cinema, montaggio e architettura si ritrovano insieme. In una Conversazione con gli *studenti di architettura*, Le Corbusier (1943:§4) afferma: “L'architettura si cammina, si percorre [...]. Munito dei suoi due occhi che guardano davanti a sé, il nostro uomo cammina, si sposta, dedicato alle sue occupazioni, registrando così lo svolgersi dei fatti architettonici che appaiono di seguito, uno dopo l'altro [...] Messa alla prova l'architettura si classifica come morta o viva in funzione di quanto la regola del movimento sequenziale sia stata ignorata o, invece, brillantemente seguita”, dove dichiara apertamente che la sequenzialità del percorso è fondamentale nell'esperienza dell'architettura e la elegge a metodo compositivo per l'organizzazione dello spazio attraverso *la promenade architecturale*.



Le Corbusier- Ęjzenštejn, Disegni dell'Acropoli di Atene. (Vidler 2009a)

Riferendosi all'Acropoli Giuliana Bruno (2015:77). Scrive: “Si può dunque dire che l'alleanza di cinema e architettura lungo il percorso percettivo implichi una deambulazione [...]. L'itinerario cinematografico, analogo al montaggio dell'insieme architettonico, era una traccia lasciata dal futuro. La pianta di un antico sito prefigurava l'opera del cinema, costruendo un percorso filmico”. Ora sembra avvenire il contrario: quelle sequenze così evidenti che siamo abituati a vedere nel cinema e che man mano sono state codificate dando al cinema un proprio linguaggio, sollecitano il desiderio degli architetti a unire architettura e tempo attraverso il movimento, come fossero registi e montatori. Zumthor descrivendo le terme di Vals parla di seduzione e spazi progettati come scenografie, ricercando in ciascuna unità spaziale un'autonomia, ma indirizzando l'utente tramite la sua visione a poter vagare come “trasportato dalla corrente” e scrive: “E' evidente dal cinema imparo moltissimo [...]. I cameramen, i registi lavorano con lo stesso montaggio di sequenze. Ed è la cosa che cerco di fare io con gli edifici” (Zumthor 2007:42-43). Steven Holl, che fa della percezione il presupposto delle sue operazioni progettuali nel suo libro Parallax, sottolinea che “l'esperienza dell'architettura, trascende quella del cinema. Possiede qualità di assoluto coinvolgimento” (2004:25). Specifica che l'architettura è fisicità, risponde a contenuti programmatici, è luogo di eventi cose e attività, è spazio per la luce, è esperienza che coinvolge tutti i sensi. Questa specificazione che le immagini impresse nella mente dall'architettura vissuta appartengono al mondo della materia, che sono reali e concrete, manifesta la volontà dell'architetto di marcare le differenze con il cinema, ed affermare l'autonomia percettiva delle due discipline.

Nella percezione reale dello spazio e del tempo esiste inoltre una componente soggettiva legata alla memoria di ciascuno, in grado di generare un film interiore, mentre nel cinema è necessaria una ricostruzione spaziale e temporale nella mente dello spettatore dei numerosi frammenti di cui il film è necessariamente composto. Ricostruzione guidata attraverso il montaggio.



Pierre Chenal, fotogrammi dal film *Architectures d'Aujourd'hui* (1930)

3.2 Postproduzione

“Sono cine-occhio [...]. In questa stanza ci sono pezzi di dodici muri distrutti da me in varie parti del mondo. Riunendo insieme i pezzi di muro e dettagli sono riuscito ad organizzarli in un ordine piacevole e a costruire con intervalli, correttamente, uno spezzone di un film che è la stanza” (Vertov 1984:17).

Vertov raccontata, con una semplice metafora, l’esplicitazione della frammentarietà del film: composto da scene viste come pezzi di muro di cui si è appropriato, i filmati, che poi ha montato, a formare la stanza-film. L’allusione cinema-architettura è di nuovo qui totale e indica per prima cosa un lavoro su ciò che è già stato “distrutto”: i muri prelevati dalle varie parti del mondo già preesistono.

Quei resti sono lì, a disposizione proprio come le riprese di un film, pronte per essere montate. Rovine che diventeranno, in una revisione fantastica, una nuova composizione: la stanza. Il montaggio cinematografico opera quindi con innumerevoli riprese che vengono composte e modificate in un ordine narrativo dettato da una scenografia. Le riprese potranno essere in fase di postproduzione tagliate, sovrapposte e montate ad assecondare processi più o meno lineari, con ritmi lenti o frenetici, in continuità o in contrasto tra loro, attraverso long take, tagli immediati, dissolvenze, flashback, etc. *“...il fotogramma permette le manipolazioni formali estreme della sequenza, dal momento che i contenuti di fotogrammi affini possono essere mescolati, sovrapposti, dissolti o tagliati in pezzi, offrendo possibilità infinite alla sequenza narrativa” (Tschumi 2005:133).* Se prendiamo quindi a prestito dalla postproduzione cinematografica il concetto di processo di manipolazione di ciò che già esiste, come già descritto nell’arte da Nicolas Bourriaud (2004) otterremo sovrascritture, appropriazioni e nuovi assemblaggi dell’esistente.

“Il termine postproduzione narra negoziazioni, sovrascritture su quello che c’è già: architettura in disuso ma anche cultura dimenticata da rimettere sul tavolo per aprire altre ricerche.” (Marini 2014:8).

Postproduzione architettonica è prima di tutto un lavoro sul tempo, sulla memoria, sulle tracce, ma anche su costruzioni dimenticate e abbandonate, su rovine e macerie e altresì sulla replicazione più o meno fedele di forme preesistenti, su tutto il materiale edilizio che già c’è, che nasce da ciò che già esiste.



Immagine tratta dal film *L'uomo con la macchina da presa* di Dziga Vertov (1929)

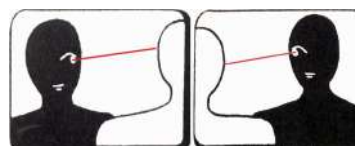
3.2.1 Tecniche del montaggio cinematografico

Il montaggio (video) cinematografico, semplificando, è un'operazione che consente di unire la fine di una scena o inquadratura con l'inizio della successiva (Rondolino 2011:198): questa transizione è eseguita tramite stacchi, raccordi o attacchi, tali da dare alla sequenza una chiave di lettura di tipo semantico, narrativo o estetico. La costruzione di questi legami è il compito del montaggio cinematografico.

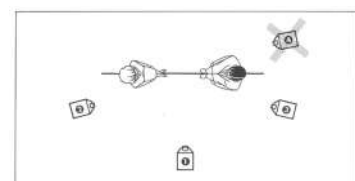
Inizialmente il cinema si esprime attraverso il quadro unico: la ripresa di una scena con un fondale fisso in due possibili varianti, la veduta panoramica, desunta dalla fotografia, su cui scorre la vita e il movimento, e il *tableau* bidimensionale, desunto dal teatro. Di particolare interesse è l'utilizzo del *tableau* a trucchi di George Méliès (1896). Sparizioni e riapparizioni su fondali neutri sono i primi effetti speciali del cinema, realizzati con il *montaggio trucco*, ovvero attraverso l'arresto in camera della ripresa e la ripartenza del filmato con il personaggio o l'oggetto prima immortalato sostituito e così trasformato in un'altra entità; l'illusione di continuità era garantita dallo sfondo rimasto inalterato tra le due riprese. Successivamente il montaggio avverrà attraverso il taglio della pellicola e l'incollaggio. Quindi la spazialità iniziale del cinema era rappresentata da un unico quadro bidimensionale. Il passaggio verso la tridimensionalità dello spazio filmico e a più quadri ricomposti sarà operato da David Llewelyn Wark Griffith (1908-1913) attraverso l'utilizzo dei *raccordi* vettori dello sguardo o del movimento che uniscono due inquadrature e, nel farlo, cambiano idealmente la posizione dello spettatore, non più esterno e posto frontalmente bensì vicino alla scena, partecipe in ogni inquadratura come fosse dotato di ubiquità. Il *tableau* viene frammentato in più inquadrature poste in continuità tra di loro: è l'inizio del montaggio definito invisibile, del *découpage classico* dove per ricercare un effetto di realtà e per avere una percezione di continuità narrativa tra le differenti inquadrature, si creano dei frammenti, che vengono poi ricomposti. Nel tempo, il *découpage* svilupperà le sue convenzioni interne, vere regole di montaggio hollywoodiano, come i già citati *raccordi* sul movimento, di sguardo, sull'asse, i raccordi di posizione e di direzione che seguono la regola di limitare il raggio di azione della telecamera a 180°. Questi raccordi hanno tutti il compito di ammortizzare il salto tra un'inquadratura e un'altra, avendo come fine ultimo la chiarezza narrativa, la riconoscibilità della scena, la costruzione drammatica ed emozionale della sequenza (Cassani 2013:61). Sempre a Griffith



Tableau: Immagine tratta dal film *L'Oeuf Magique prolifique* di Georges Méliès (1903)



Découpage classico, raccordo di posizione (Millar Reisz 2001:241).



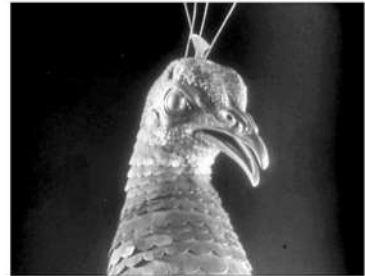
Découpage classico, regola dei 180°.



Découpage classico, raccordo di direzione (Millar Reisz 2001:241).

si deve il metodo dell' azione parallela (montaggio parallelo) e di quella incrociata (montaggio alternato) del montaggio così detto narrativo. Subentrano a seguire i montaggi in cui si effettuano dei salti nel tempo circoscritti attraverso *microellissi temporali* come il *flabback* e il *flashforward*. E' il cinema del puzzle: tante tessere differenti compongono un' unica figura disperdendosi in essa. Ma l' inquadratura sostiene Ėjzenštejn diventa *cellula di montaggio*, non solo come parte di un intero, ma anche come organismo autonomo (Ėjzenštejn 2003:30-48). E' in quest' ultima accezione che l' inquadratura si combina alle altre esibendosi, in manifesto contrasto: collage e non più puzzle. Dall' inizio degli anni Trenta “*la teoria del cinema elabora una significativa distinzione fra le modalità di messa in serie delle immagini individuando una forma discontinua e una forma continua*” (Grespi 2010:52). Il montaggio discontinuo, si muove per salti e differenze: secondo Ėjzenštejn immagini molto diverse si scontrano per le loro caratteristiche tematiche e/o formali, al fine di produrre significato (montaggio dialettico, connotativo) e suscitare emozioni per produrre reazioni e idee (montaggio intellettuale). “*[...] il montaggio non è la somma di due inquadrature bensì il loro prodotto*” (Grespi 2010:68) E' il cinema degli stacchi, degli inserti extradiegetici, dell' accumulo, delle analogie, dove il tempo della rappresentazione è superiore al tempo di ciò che si rappresenta. Un' estremizzazione del montaggio dialettico è il *found footage*, dove attraverso il montaggio di materiali già girati in altri film si costruiscono nuovi significati. Jean-Luc Godard in *Histoire(s) du cinéma* (1998) ricombina materiali di repertorio già filmati in montaggi lampo “*come immagine(i) del passato che [...] balena(no), per non più comparire*” (Benjamin1997:25); concatenazioni simili a quelle del programma televisivo *Blob*. Dziga Vertov nel già citato *L' uomo con la macchina da presa* (1929) non vede nel montaggio il rapporto tra due inquadrature unitarie, bensì cerca proprio la frantumazione dell' immagine in movimento, interrompendola con *freeze frame*, mostrando come è stata girata, tagliata in due parti, rovesciata, sovrainpressa, ripetuta. L' immagine in movimento appena riesce a essere percepita, subisce un salto. Il montaggio diventa intermittente; il cinema si mostra in tutto il suo essere finzione: anni dopo, anche attraverso l' esperienza della *Nouvelle Vague*, alcune tecniche di montaggio discontinuo saranno codificate come *jump cut*, *fast cutting*, *hard cut*, *inserto non diegetico*, *overlapping editing*.

Il *piano sequenza* è invece una lunga ripresa in continuità, senza tagli dove il tempo del film è uguale al tempo della vita, in netta contrapposizione con il *découpage classico* e più simile al ritorno all' iniziale tecnica del *tableau* o della veduta



Montaggio intellettuale: Immagini tratte dal film *October*, Sergej M Ėjzenštejn (1927)



Found footage: immagini tratte da *Histoire(s) du cinéma*, Jean-Luc Godard (1998)

panoramica. E' Bazin, alla fine degli anni Cinquanta (2000:72), a dare la definizione di *montaggio proibito* quando afferma che "l'essenziale di un avvenimento dipende dall'azione simultanea di due o più fattori dell'azione". Utilizzato inizialmente in prevalenza dal cinema neorealista, consente di descrivere un frammento di realtà per quella che è, e di far avere allo spettatore la stessa percezione della realtà, lasciandogli la facoltà di crearsi una propria inquadratura, un singolo avvenimento all'interno della stessa scena dove più avvenimenti si dispongono su piani differenti. L'estremizzazione moderna di questa continuità è rappresentata dal film *Empire* (1964) di Andy Warhol, in cui per otto ore e sei minuti l'Empire State Building viene ripreso da una telecamera fissa per mostrare il passaggio del tempo (Grespi 2010).



Immagini tratte dal film *Empire*, Andy Warhol (1964)

Attraverso questo breve excursus sulla storia del montaggio cinematografico si è voluto descrivere sinteticamente come sono nate, si sono sviluppate e sono utilizzate alcune tecniche di **montaggio**, secondo logiche **in continuità o discontinuità formale narrativa e temporale**.

Dal punto di vista tecnico il montaggio può essere distinto in due livelli:

uno strategico, in cui si definisce la "macrostruttura" in fase di sceneggiatura, atta a dare narrazione e individuare le scene ed il loro montaggio; fanno parte di questa strategia ad esempio il montaggio parallelo e il montaggio alternato;

l'altro più puntuale, necessario a collegare "microstrutture" circoscritte, che mettono in rapporto singole inquadrature con raccordi, dissolvenze, stacchi. In questa seconda accezione il montaggio interviene in maniera attiva sulla costruzione fisica della sequenza.

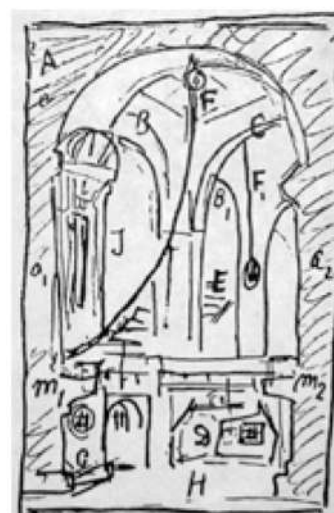
Micromontaggio e macromontaggio, insieme e nei loro rimandi, danno al film l'unità stilistica.

Nella **postproduzione**, al **montaggio video** va aggiunto il montaggio audio, alcune tecniche di editing digitali come il *ralenty*, il *freeze frame*, il fotoritocco (distorsioni, sfocature, trasformazioni), le sovrapposizioni di immagini su layer differenti (*superimpose*), il *croma key*, il *cropping*, il *picture in picture*, lo *scaling*, la copia, la correzione del colore, che sono strumenti operativi in grado di **manipolare**, oltre ai materiali prodotti, anche altri di repertorio (Cassani 2013:398-421).

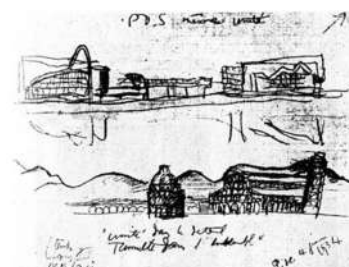
3.2.2 Montaggio e architettura

Nella dimostrazione che il montaggio è un metodo compositivo interdisciplinare, Ęjzenštejn, trova i legami tra cinema e architettura nella passeggiata dell'Acropoli di Atene, nelle chiese cristiane e nel Baldacchino di San Pietro a Roma del Bernini, visti come spazi per sequenze filmiche nello scritto "*Montage and Architecture*", parte di un lavoro incompiuto (1937 circa), oggi in *Teoria generale del montaggio* (2012:79-102). I disegni de *Le Carceri d'invenzione* di Piranesi sono interpretati, nel saggio dal titolo "*Piranesi, o la fluidità delle forme*" (Ėjzenštejn 1946), come montaggi di inquadrature differenti all'interno di uno stesso quadro, cioè meccanismi in grado di organizzare e disporre le forme. Fin da subito il cinema ed il suo linguaggio sembra affascinare gli architetti per la sua capacità di descrizione e percezione della realtà in sequenze attraverso il movimento, per il suo essere un potente mezzo espressivo e comunicativo e per le possibili implicazioni compositive del montaggio. Le Corbusier, mentre il linguaggio del cinema veniva man mano codificato, dichiara: "*nel mio lavoro ho l'impressione di pensare come Ėjzenstejn fa nei suoi film*" (Le Corbusier 1987:49). Il montaggio, in architettura, si rivela come metodo per porre in sequenza delle visioni bidimensionali lungo un percorso e nello stesso tempo per porre fisicamente i differenti elementi di un insieme architettonico nello spazio. Le Corbusier nel confronto fatto nell'*Oeuvre complète 1929-34* tra gli elementi monumentali della Piazza del Campo a Pisa e il progetto di concorso per il Palazzo dei Soviet di Mosca, riflette, attraverso schizzi, sulle regole che sottendono alla disposizione dei corpi in entrambi i complessi, per ottenere la migliore posizione. Vittorio Gregotti (1999:105) su questi disegni scrive: "*Nello schizzo di Le Corbusier è richiamato, attraverso il paragone con il campo di Pisa, uno dei principi compositivi urbani che attraversa la cultura architettonica europea dall'Acropoli sino alla modernità: l'accostamento di volumi differenziati secondo una strategia di posizioni che inducono una speciale relazione tra le parti distinte*", rimandando indirettamente al montaggio come codificato da Ėjzenštejn. Anche gli oggetti a "reaction poétique", con una loro identità individuale di frammento plastico, possono essere considerati elementi di discontinuità in una struttura compositiva unitaria.

Gianugo Polesello (2000:2) scrive: "*L'esperienza dello spazio moderno è segnata dalle «invenzioni» del linguaggio filmico, dalle tecniche di montaggio, dalla sequenza dei primi piani,*



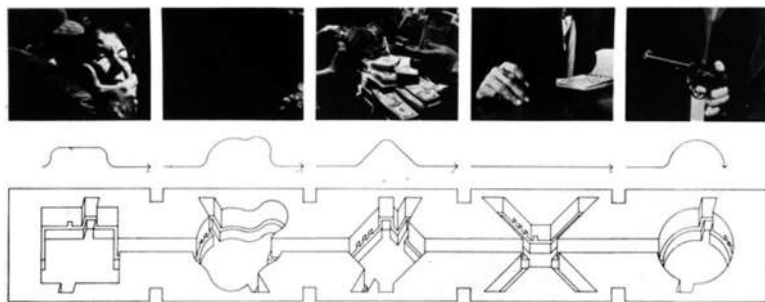
Giovanni Battista Piranesi *Carcere Oscura* (1750) e Sergei M. Eisenstein *Piranesi, or the Fluidity of Forms* (1946/1947).



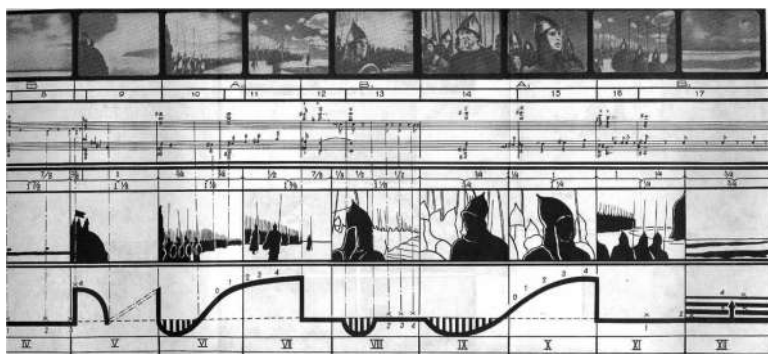
Le Corbusier. Confronto tra gli elementi monumentali della Piazza del Campo a Pisa e il progetto di concorso per il Palazzo dei Soviet di Mosca (1934). In *Oeuvre complète* vol. 2 1929-34, p. 132

dalla differenziazione dei punti di vista, dalla funzione nell'apprendimento delle singole, individue architetture [...]. L'operazione di montaggio si rivolge essenzialmente a un procedimento che deve essere perduto all'interno del discorso, dell'atto progettuale". Come descritto da Renato Bocchi (2018), Polesello, fra gli anni Settanta e gli anni Novanta, impostò una parte della sua didattica allo IUAV di Venezia, come si evince dai suoi Quaderni pubblicati a cura di Gundula Rakowitz (2015:132), con i seguenti argomenti: dentro il linguaggio e le tecniche filmiche, il montaggio filmico in architettura come sequenza, la tecnica del montaggio come collage, combinazione e composizione, la tecnica del montaggio come costruzione e assemblaggio.

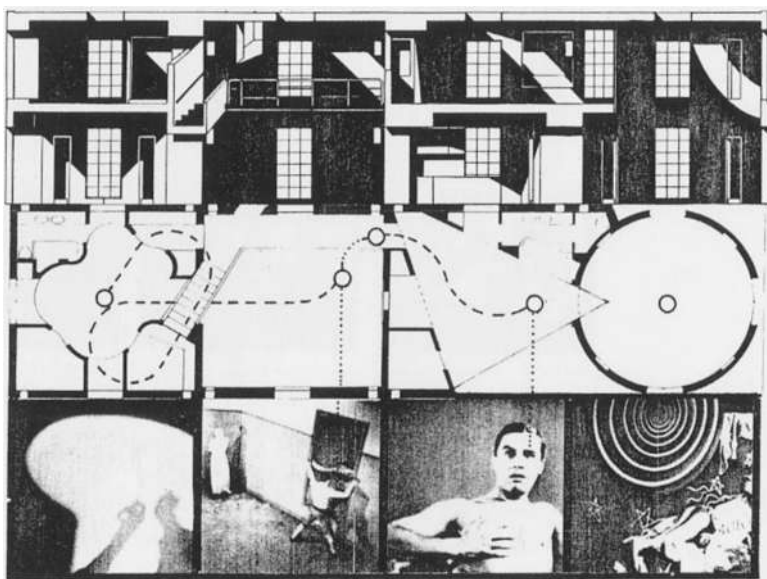
Il montaggio intellettuale di Eizenstejn è esplicito riferimento per Bernard Tschumi, che, tra gli anni Ottanta e Novanta, lo utilizza nei suoi lavori teorici. *Manhattan Transcripts* (1976-1981) riprende un suo vecchio testo *The Environmental Trigger* (1972) e opera attraverso disgiunzioni tra movimento, spazio ed evento, in situazioni architettoniche; i tre elementi della sequenza diventando indipendenti, si relazionano tra di loro con modalità differenti, per dimostrare come "l'utilizzo scorretto" di alcuni spazi sia capace di attivare cambiamenti anche a livello sociale.



Bernard Tschumi, *The Screenplays*, (1976)

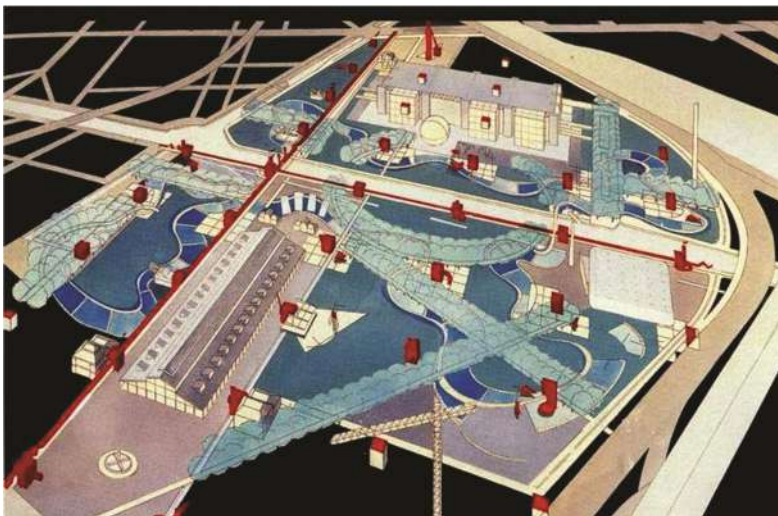


Sergej M. Ėjzenštejn. Sequenze e diagrammi per il film *Alexander Nevsky* (1938)



Bernard Tschumi, *Sequential House* (1981)

In *The Screenplays* (1976) Tschumi compie delle operazioni concettuali legando, attraverso il confronto tra fotogramma e disegno, alcuni modi del montaggio cinematografico alla costruzione dell'architettura, applicando regole di trasformazione come l'inversione, la metamorfosi, le rotazioni, le fusioni; tali operazioni lo porteranno al progetto per la *Sequential house* (1981) dove prevale l'idea di comporre attraverso un sistema di sequenze programmatiche e spaziali. Entrambi i progetti confluiranno poi in *Architettura e disgiunzione* (1996) dove il concetto di montaggio sarà associato a quello di sovrapposizione, collisione, assemblaggio, frammentazione e disgiunzione. Nel progetto *Joyce's Garden* (1976) una griglia astratta e puntuale è sovrapposta al Convent Garden di Londra, il lavoro è basato sull'esplicita sovrapposizione di testi differenti in contrapposizione e ispirerà poi il layer della trama reticolare puntuale del *Parc de la Villette* (1982-1985-1998).



Bernard Tschumi, Parc de la Villette, Parigi (1982-1998)

Su quest'ultimo progetto Tschumi dichiara che erano due le strategie possibili: la prima prevedeva il riutilizzo di "testi", precedenti architettonici come modelli e punti di partenza per poi riadattarli e trasformarli, tecnica già utilizzata nei *Manhattan Transcripts* con il Central Park, la seconda, poi scelta, era quella di sovrapporre tre testi astratti autonomi e indipendenti: punti, linee e superfici, una volta sovrapposti avrebbero poi potuto contaminarsi e combinarsi insieme (Tschumi 2005:146-148).

Cinema e montaggio per il progetto architettonico, come combinazione di forme oggettuali precostituite in tensione è quello che spiega Massimiliano Fuksas (2004:46): *"E' stato quando ho letto l'intervista di Truffaut a Hitchcock, negli anni Settanta, 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 (Marnie di Alfred Hitchcock, ndr). Si vede una strada in discesa e, in fondo, una nave. E' 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 di casa. Questo è il montaggio: non mi interessa quello che succede nel frattempo. Non c'è bisogno di raccontarlo"*.

Rem Koolhaas, all'inizio della sua carriera, fece il regista e lo sceneggiatore, Rafael Moneo (2005:255) parlando della sua architettura scrive: *"l'attenzione che Koolhaas dedica al cinema non è dunque disinteressata: egli considera il cinema e i meccanismi in esso impiegati una possibile alternativa da utilizzare nell'esercizio della professione d'architetto. Da questa formazione letteraria e cinematografica arriva la sua vocazione per l'architettura, e lo studio nei confronti della città"*, mentre lo stesso Koolhaas dice (1994): *"l'arte dello sceneggiatore è concepire sequenze di episodi che costruiscono suspense e catene di eventi. La maggior parte del mio lavoro (come architetto) è montaggio [...] montaggio spaziale"*.



Rem Koolhaas, Elia Zenghelis, Madelon Vriesendorp, Zoé Zenghelis, *Exodus, or the Voluntary Prisoners of Architecture* (1972)



Rem Koolhaas, Villa dall'Ava, Paris, France (1985-1991)

3.2.3 Postprodurre l'architettura esistente.

“Nell’organizzazione di una forma plastica [...] l’elemento nuovo semplicemente si aggiunge a quello vecchio, precedente che già esiste, non nella nostra coscienza, ma occupa un punto determinato nello spazio. L’impressione del ritmo è qui creata dalla correlazione tra gli elementi [...]” (Ginzburg 1977:5-55).

Il confronto tra cinema e architettura e tra cinema e altre arti “statiche” come pittura e letteratura, è sempre molto complesso data la difficoltà di inserire il movimento all’interno della composizione, *“il crollo del tempo nello spazio”* (Vidler 2009:84). Malgrado questo, tentativi non sono mancati: in maniera differente *Le parole in libertà* di Marinetti, i tentativi di Sant’Elia dell’arte futurista e del cubismo in genere, di Le Corbusier e Tschumi ne sono solo alcuni esempi.



Sergej Michajlovič Ėjzenštejn

Come già affermato, Ėjzenštejn inizialmente compie un processo inverso nella sua trattazione sul montaggio, ovvero cerca in tutte le arti degli esempi che possano evocare ed avere similitudini con il montaggio cinematografico, per affermarne le potenzialità linguistiche.

Negli anni seguenti il linguaggio cinematografico si accresce e codifica, diventando sempre più autonomo, tanto che Stanley Kubrik in un’intervista (1987) dichiara:

“Il montaggio è l’unico procedimento in cui il cinema non prende nulla in prestito da altre forme artistiche [...]”.

Ma le può cedere?

Associando

“Il montaggio cinematografico non è soltanto un’operazione tecnica indispensabile alla fabbricazione del film. E’ anche un principio di creazione, una maniera per pensare, un modo di concepire il film associando immagini” (Amiel 2014:5),

a

“quando penso all’architettura dentro di me scaturiscono delle immagini” (Zumthor 2004:7)

la risposta sembrerebbe senza dubbio affermativa.

Ampliando ora il concetto di montaggio all’intera postproduzione cinematografica e considerandola come un lavoro di produzione e di progettazione su un oggetto già preesistente, come già evidenziato in precedenza, si possono montare liberamente tutti i concetti espressi ottenendo questo singolare assunto che si tenterà di dimostrare:

la postproduzione è un principio di creazione, una maniera per pensare, un modo di concepire l’architettura sull’esistente, associando immagini.

Nella consapevolezza che ogni architetto approccia alla progettazione attraverso percorsi personali e che non possono esistere manuali di tecniche in grado di stimolare l’immaginazione, qui ci si chiede però se non sia possibile esplicitare alcune modalità che inneschino meccanismi di creazione di idee o immagini nel campo dell’architettura, attraverso i meccanismi di un’altra disciplina. Seppur una diretta trasposizione del linguaggio di postproduzione cinematografica all’interno dell’architettura può dar luogo ad alcune forzature concettuali, si partirà da quei procedimenti/meccanismi già codificati nel cinema proiettandoli all’interno di progetti sull’esistente. Si ricavano così le possibili azioni dirette sull’oggetto per poi effettuare dei collegamenti con le più tradizionali tecniche e tematiche compositive o con i tipi di intervento già codificati, nella consapevolezza che *“in architettura i concetti possono sia precedere che seguire i progetti o gli edifici. In altre parole, un concetto teorico può sia applicarsi ad un progetto che derivare da esso. Si tratta tuttavia di una distinzione non sempre chiara, come quando, ad esempio, un particolare aspetto della teoria cinematografica è dapprima impiegato a supporto di un’intuizione in architettura e poi*

trasformato, al termine di un difficile sviluppo progettuale, in un concetto operativo per l'architettura in generale" (Tschumi 2005:21). Attraverso lo studio e le immagini di numerosi progetti si tenterà di "[...] *esaminare l'architettura «fotogramma per fotogramma», come attraverso una macchina da montaggio cinematografico*" (Tschumi 2005:133) ricercando il tempo nella mutevolezza della forma della preesistenza per codificarne le sue possibilità dinamiche.

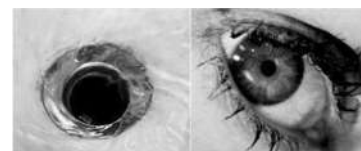
"Di ogni edificio esistente possono essere studiate mediazioni, come un organismo in sviluppo, corpo fisico in metamorfosi nel tempo"(Marone: 2004:32).

Non solo un montaggio come logica compositiva di mera aggregazione di elementi eterogenei in discontinuità tipici di un linguaggio derivato dal cinema di Èjzenštejn, ma anche come meccanismo legante che fa da base alla costruzione di una macchina logica: pensare in termini di montaggio, di postproduzione per avere combinazioni di immagini secondo una propria visione, affinché la forma fluttui verso una eventuale e continua evoluzione.

L'architettura esistente viene trattata fisicamente come una bobina impressionata in mano ad un montatore cinematografico. Esso prima deve conoscere ciò che è filmato per scegliere le parti più efficaci: coincide in architettura con la fase conoscitiva del fabbricato, delle sue forme e della sua storia. In un secondo momento, il montatore cinematografico deve, con l'aiuto delle varie tecniche di postproduzione (*jump cut, croma key, graphical mach, stacchi, etc.*) collegare una immagine A che conosce ad una immagine B che conosce, attraverso istanze visivo-formali e/o psico-emozionali ovvero secondo una linea armonica dove *"ogni immagine si somma alla successiva trattenendo anche la memoria di quella che l'ha preceduta"* (Grespi, 2010, p. 94).

IMMAGINE
A

IMMAGINE
B



Graphical mach
Immagini tratte dal film *Psycho* di Alfred Hitchcock (1960)

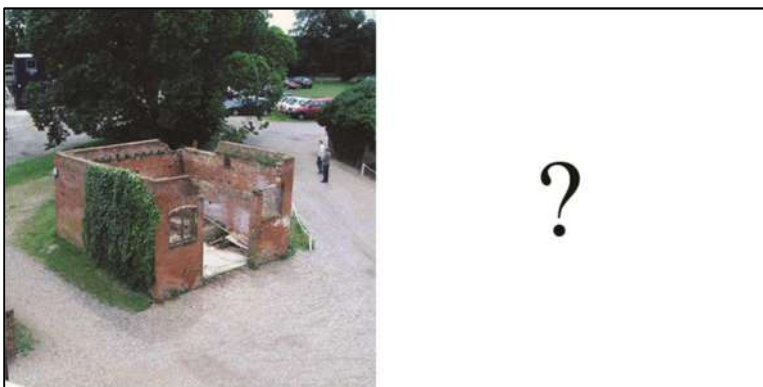


IMMAGINE A

IMMAGINE B

Haworth Tompkins Architects,
Dovecote Studio, Suffolk, Inghilterra,
(2009)

Nella progettazione architettonica, in fase ideativa, l'innesto della parte nuova (immagine B), ovviamente non è conosciuto a priori: l'architetto non monta due inquadrature che già conosce secondo le esigenze della sequenza, poiché non possiede la seconda nella quale risiede il senso del progetto.

L'architettura in postproduzione deriva da una composizione eseguita applicando tecniche di montaggio (micromontaggio, cfr. § 4.1), tecniche di manipolazione (editing, cfr. § 4.2) e strategie progettuali (macromontaggio, cfr. § 4.3) sulla preesistenza. Il montaggio che nel cinema è la soluzione tecnica per legare due scene, due inquadrature, diventa in architettura, operazione ideativa. Le sue tecniche, strumenti compositivi di legame con la memoria. Le operazioni hanno quindi lo scopo di sollecitare l'immaginazione e suggerire alcune possibili mosse di apertura, immagini guida o "idee sintetiche" (Rossi P.O.1996:30) per il progetto. La soluzione finale sarà un'operazione visivo-formale, che necessariamente coinvolgerà anche la sfera emozionale legata alla memoria.

Il tempo, nell'architettura in postproduzione, è rappresentato dalla dimensione concreta e spaziale nel "materiale che già esiste" ovvero legato al concetto di memoria e traccia. Il contatto tra il nuovo ed esistente, che ne definisce l'ibridazione dell'uno nell'altro, è analizzato e ricercato attraverso le connessioni nelle foto e immagini del progetto.



IMMAGINE A IMMAGINE B

Graux & Baeyens Architecten, *House G-S*, Ghent, Belgio, (2011)

De Vylder, Vinck, Taillieu, *The Huik house*, Anversa, Belgio (2015)

Herzog & De Meuron, *Caixa Forum*, Madrid, Spagna (2008)

Haworth Tompkins Architects, *Dovecote Studio*, Suffolk, Inghilterra, (2009)

TECNICA DI MONTAGGIO

GRAPHICAL MACH
(Contatto per estrusione)



IMMAGINE A



IMMAGINE B

Il loro rapporto avviene per mezzo di azioni di manipolazione come nel caso del taglio (*Jump cut*, cfr. § 4.2.1) e isolamento (*Chroma key*, cfr. § 4.2.1) che agiscono direttamente sul materiale esistente, esplicitando il passaggio temporale attraverso queste azioni d'intervento. Nei casi di montaggi in continuità attraverso *Allineamenti* (Decoupage classico cfr. § 4.1.1), *Contatti per estrusioni* (*Graphical mach*, cfr. § 4.1.2) o *Elementi di mediazione* (*Inserto esplicativo* cfr. § 4.1.3), la congiunzione sarà prevedibile, poiché dipendente dal registro formale e linguistico della preesistenza; negli altri casi in discontinuità ci potrà essere invece uno *Stacco* (cfr. § 4.1.6), dove le due sequenze si toccheranno rimanendo indipendenti formalmente: racconteranno differenti storie unite esclusivamente per contrasto.

Il nuovo intervento potrà nascondere la scena precedente e ricomparire subito dopo come avviene in un *Montaggio trucco* (cfr. § 4.3.1), in altri cercherà di impattare il meno possibile, riducendosi a piccole azione progettuali all'interno di un Piano sequenza (cfr. § 4.3.4), descritto attraverso l'inquadratura principale della preesistenza preservata, quanto possibile, nello stato precedente l'intervento. In alcuni casi la preesistenza sarà duplicata in *Overlapping editing* (cfr. § 4.3.5).

Il nuovo intervento potrà germogliare da tracce, impronte o documenti destinati nel tempo a scomparire dalla memoria, attraverso ricostruzioni reinterpretate (Inseri soggettivi, cfr. § 4.1.4); potrà inglobare materiali del passato come in un flashback o ospitare materiali di spoglio in ricomposizioni per mezzo di collage simildadaisti in *Fast cutting* (cfr. § 4.2.1), riutilizzare frammenti di spoglio all'interno di nuove composizioni (Inseri diegetici dislocati, cfr. § 4.2.3).

Rovine più o meno archeologiche verranno consolidate attraverso nuove strutture sovrapposte (*Freeze frame*, cfr. § 4.2.4).

Le azioni di montaggio trovate stabiliscono così una serie di regole trasformazionali che spesso si sommano, definendo e creando sequenze in successione tali da produrre ulteriori montaggi già codificati (*Incrociati* o *Paralleli*) o in *Sovrapposizione* con risultati imprevedibili.

3.2.4 L'appropriazione come primo stadio della postproduzione

“l'appropriazione è il primo stadio della postproduzione: non si tratta più di fabbricare un oggetto, ma di selezionarne uno tra quelli esistenti, di utilizzarlo e modificarlo secondo un'intenzione specifica”.

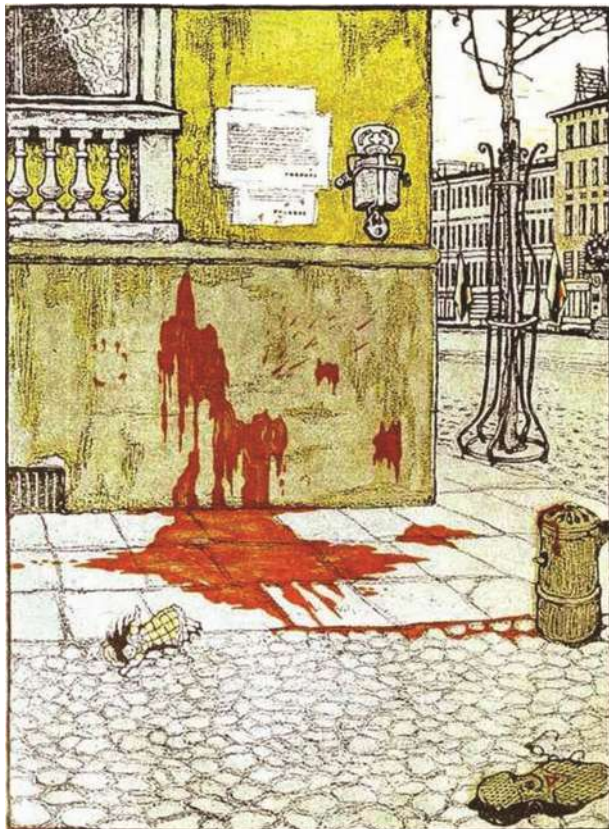
Nicolas Bourriaud (2004:14) sostiene che già nell'atto della scelta c'è un'operazione artistica, l'inizio di un processo creativo: spostare l'accento sullo sguardo dell'artista è il modo per comprenderne le intenzioni già dalle prime scelte effettuate. Orson Welles sostiene che *“il solo luogo in cui esercito un controllo assoluto è la sala di montaggio: di conseguenza, è allora che il regista diviene potenzialmente un vero artista”* (Welles 2000:119). Effettivamente come spiega bene Walter Murch (2018:15-22), montatore per Francis Ford Coppola, la conoscenza del materiale prodotto è condizione prioritaria per il montaggio: prima selezionando il materiale girato, poi attraverso la ricerca di un percorso per associare le sequenze ed infine trovando il fotogramma giusto dell'inquadratura in entrata ed in uscita, ed il legame che potrebbe unirli. Scrive parlando del film *Apocalypse Now* *“per ogni stacco nel film finito c'erano probabilmente quindici stacchi «fantasma»: fatti, presi in considerazione e poi disfatti o tolti dal film”* ad evidenziare la molteplicità dei percorsi possibili dati dalla fase di postproduzione.

Oltre al montaggio, l'inquadratura è elemento fondamentale nella composizione cinematografica. Per Ėjzenštejn l'inquadratura è *“cellula di montaggio”* potenziale: *“il concetto di montaggio è inseparabile dalla composizione dell'inquadratura, l'uno non può esistere senza l'altra”* (2012:12).



Sergej M. Ėjzenštejn.
Scomposizione del ritratto di
M. N. Ermolova di V. A.
Serov (fig.23 in Ėjzenštejn 2012)

Per spiegare l'inquadratura Èjzenštejn si serve del ritratto dell'attrice russa M. N. Ermolova (1905) dipinto da Valentin Aleksandrovič Serov. Il quadro conterrebbe un procedimento particolare riscontrabile in un'insolita caratteristica della composizione. La figura intera dell'attrice è tagliata da tre linee: dal telaio dello specchio, dalla linea di congiunzione del pavimento con la parete e dalla linea di congiunzione della parete con il soffitto riflessa nello specchio. In realtà tali linee s'interrompono sul contorno della figura dell'attrice, ma prolungandole mentalmente si taglia la figura in differenti fasce, ottenendo così singole inquadrature: primo piano, piano fino alla vita, piano di figura tagliata alle ginocchia e piano generale a figura intera. Da tale rappresentazione si può constatare come ci sia una contemporanea presenza su un'unica tela di elementi che sembrano essere fasi in successione di punti di vista differenti, e che questi elementi possono essere considerati singole unità autonome e parti inseparabili di un intero. Serov sembra dividere il quadro in immagini fissate nella mente, provenienti da sguardi in successione nel tempo: *“è un quadro esatto che ci mostra il significato della scomposizione di montaggio del fenomeno di elementi che poi tornano di nuovo ad unificarsi nell'immagine di montaggio del fenomeno stesso”* (ivi:105-118).



Mstislav Dobuzhinsky, L'idillio di ottobre, 1905 (Èjzenštejn 2012:153)

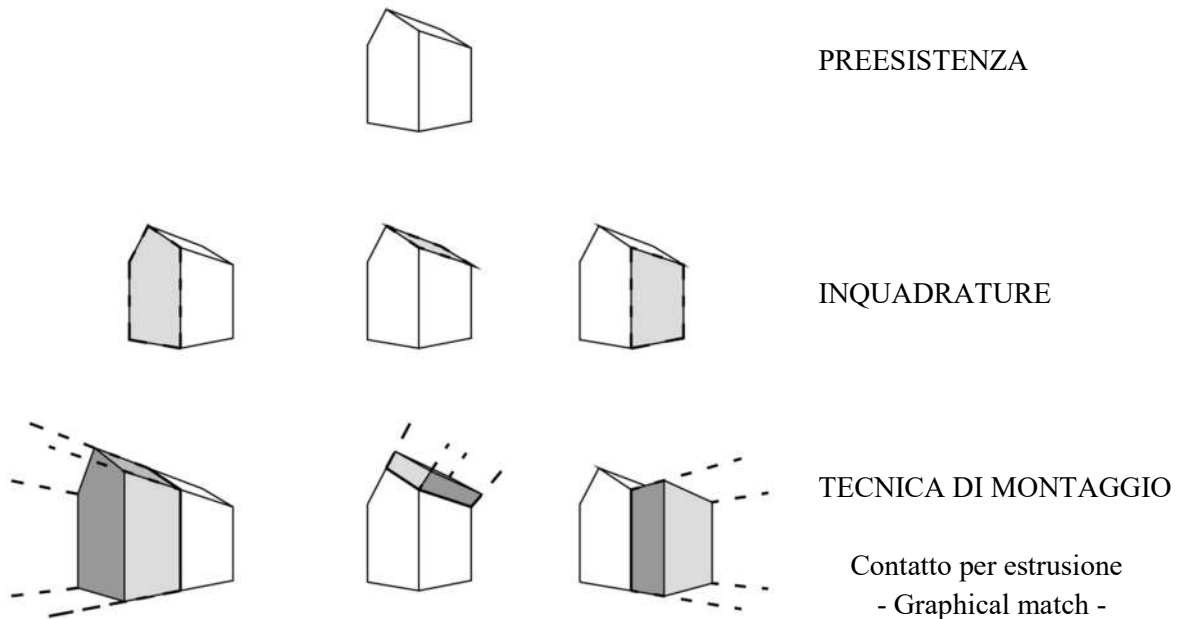
Un'altra immagine presa a prestito da Ėjzenštejn è *Idillio d'ottobre* di M. Dobuzinskij (1905); il disegno compare nella rivista di satira *Zupel (lo Spauracchio)* e rappresenta il racconto della repressione di una manifestazione per smascherare il tradimento al *Manifesto del 17 ottobre*, in cui lo zar Nicola II concedeva, per evitare la rivoluzione, alcune libertà fondamentali. All'interno di questa immagine bidimensionale Ėjzenštejn ritrova il tempo, le inquadrature, il montaggio, il film. Descrivendola, si sofferma dapprima sulla chiazza di sangue centrale, seguendo il suo contorno l'occhio incontra una bambola, l'occhio vaga sul selciato e incontra una galoscia e degli occhiali, al suo opposto un buco sulla finestra di una pallottola che l'ha attraversata. La strada è vuota e l'occhio arriva sulle bandiere zariste, la sua coscienza di colpo “*vi aggiunge il positivo corrispondente: la strada piena e [...] le bandiere rosse.*” Da questo momento la chiazza di sangue e i fogli bianchi rappresentano la morte, anche di anziani e bambini, e la croce, il monumento funebre è composto con il *Manifesto* che prometteva libertà. Nella sua coscienza la strada si anima della manifestazione, della repressione, del vuoto.

La collisione delle immagini attiva un percorso filmico mentale: “*il percorso da noi immaginato [...] è l'andamento del montaggio. I dettagli sono i primi piani [...]*” (ivi:152-155). Se l'appropriazione è il primo stadio della postproduzione, l'inquadratura è il primo anello della catena montaggio.

Una concezione dell'architettura come totalità alla quale “*non sia possibile togliere o aggiungere nulla senza pregiudicarne la perfezione*” (Loos 2016:33), negli interventi architettonici sulle preesistenze, non può essere considerata poiché l'operazione che si è chiamati a fare è dichiaratamente opposta.

In questo tipo d'interventi occorre prima di tutto appropriarsi del manufatto, conoscere la sua storia, le sue effettive dimensioni da riportare nella forma bidimensionale richiesta dal foglio, i rapporti dei suoi spazi; appropriazione significa considerare l'edificio parte integrante della realtà, nel suo contesto e con il suo orientamento, significa ricavare tutti i dati possibili. All'interno del processo di appropriazione facciamo la selezione dei significati, scegliamo gli elementi cui dare peso, come fa Ėjzenštejn sezionando l'inquadratura che implica delle scelte, chiama in causa le associazioni soggettive. L'esistente qualsiasi esso sia, nel momento in cui diviene interesse per un'operazione di manipolazione, è quasi sempre un materiale manomesso, più o

meno differente da come era stato concepito: l'azione del tempo lo ha già modificato, alcuni segni sono sedimentati, altri cancellati. L'architetto diventa archeologo, è obbligato a selezionare strati “ *decidere cosa sia degno o meno di essere rivalutato [...] in un'ottica di post-produzione dei manufatti*” (Geitano: 2014:102), così da saper cogliere le condizioni entro cui muovere il progetto, come il montatore che elimina le parti di ripresa che non sono necessarie al percorso.



L'inquadratura è una scelta, un'estrazione compiuta con la camera come se lo sguardo si posasse su un dettaglio, è un taglio sulla realtà. Osservando interventi sulla preesistenza, attraverso piante, prospetti, sezioni, immagini fotografiche o immagini visive, è possibile, con un'analisi di (sm)montaggio, disconnettere le relazioni tra parti ed intero, ricavarne inquadrature e sequenze proprio come ha fatto Èjzenštejn per le due opere d'arte precedentemente descritte. Osservare attentamente la sequenza considerando che le inquadrature sono unità complesse ricche di storia e potenzialmente dinamiche, nella certezza che ogni inquadratura ha il suo contenuto e ritmo e che, attraverso il montaggio, dovrà legarsi ad una successiva.

Il progetto sulla preesistenza si costruisce a partire da figure, inquadrature individuate in fase di appropriazione, che attraverso i loro rapporti e le loro linee compositive, possono dar luogo spontaneamente ad una sorta di dinamismo immaginario di forme.

4 CAPITOLO IV. Tecniche di postproduzione architettonica. Un Atlante.

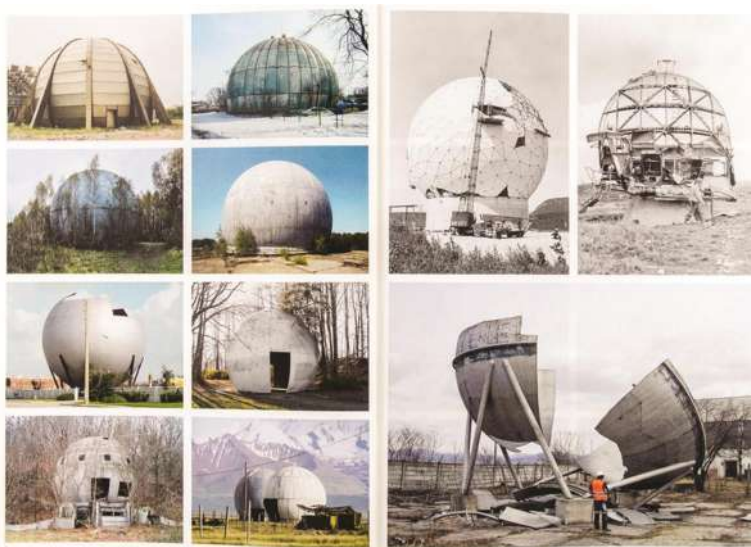
La ricerca di un *linguaggio della modificazione* è effettuata attraverso l'individuazione di corrispondenze tra elementi simili ritrovati e ricercati in immagini di interventi di architettura sulle preesistenze. Gli stimoli offerti dall'atlante figurativo *Mnemosyne* di Aby Warburg, dal lavoro seriale di Bernhard e Hilla Becher, dall'*Atlas* di Gerhard Richter, dalla *Kulturgeschichte 1880-1983* di Hanne Darboven e dall'*Atlas of Forms* dell'artista Eric Tabuchi, fino ai più semplici stimoli visuali presenti nei social network, hanno condotto la ricerca verso l'individuazione di raccolte tematiche. Si tratta di un Atlante per immagini di architettura, per lo più contemporanea, che intende mostrare alcune forme evolutive delle preesistenze attraverso la lettura dei progetti su di esse in chiave di postproduzione cinematografica. Nuove tecniche d'immaginazione sono ricercate tramite un processo visuale analogico e comparativo, svolto su una rassegna di progetti di interventi sul costruito, trasponendo termini e definizioni del glossario della postproduzione e del montaggio cinematografico all'interno della composizione formale del progetto di architettura, ricercando i legami che collegano la scena della preesistenza alla scena successiva progettata. Gli interventi inseriti e le loro immagini (piante, prospetti, sezioni, foto e disegni) sono classificati per tipologia di montaggio (in continuità o in discontinuità formale), per tipo manipolazione della preesistenza o per tipo di strategia d'intervento attuata, rispondendo a una terminologia più architettonica che cinematografica. All'interno di ciascuna delle tre classificazioni individuate, le tecniche di postproduzione, sono nominate, prima con la terminologia architettonica, poi sono associate alle tecniche cinematografiche che hanno permesso la selezione dei progetti; tecniche poi descritte in termini cinematografici, trasposte sull'architettura e poi legate a casi studio.



Gerhard Richter. *Atlas*, (1962-2013).



Hanne Darboven. *Kulturgeschichte 1880-1983*.



Eric Tabuchi. *Atlas of Forms* (2017).

La forza di questo elenco in serie d'immagini di architetture e fotogrammi cinematografici è quella di assorbire il contenuto dei singoli progetti a favore della descrizione di una più ampia forma generale della tecnica a cui rispondono. Inizialmente ogni tecnica di postproduzione è analizzata descrivendo sinteticamente il suo utilizzo nel cinema: l'effetto percepito, gli elementi teorici che la sostengono e le descrizioni dei principali protagonisti o correnti che li adottano. Questa introduzione, dedotta da manuali di postproduzione e montaggio, testi teorici e storici sul cinema, apre, in alcuni casi specificati all'interno del paragrafo dedicato alla tecnica, interessanti collegamenti teorici con l'architettura contemporanea. Attraverso la descrizione dei casi studio, si trova nel legame progetto-preesistenza la tecnica cinematografica sottesa al progetto. Nella descrizione "architettonica" della singola tecnica di postproduzione sono indicati i possibili collegamenti ad altre tecniche, le motivazioni di utilizzo, le possibili tematiche correlate e, in base ai casi studiati, il tipo di preesistenza su cui è stata applicata. Come nel cinema i tipi di montaggio non si escludono l'un l'altro, "*ma possono coesistere nell'ambito di uno stesso effetto di montaggio*" (Rondolino 2011:253), così in alcuni progetti analizzati e presi come modelli per descrivere una tecnica di postproduzione, possono essere presenti più tecniche sommate in successione, oppure, dato che la preesistenza in fase di appropriazione può essere "smontata" in più inquadrature, le tecniche potranno essere tante, quante il numero d'inquadrature individuate. La ricerca intende volutamente partire dalle azioni di una concreta pratica lavorativa come quella del montatore, per ricavare operazioni semplici, visibili e direttamente applicabili, da cui partire per impostare altre considerazioni. Per superare le barriere imposte dalla disciplina, non si analizzeranno le trasformazioni in relazione alla "nobiltà" dell'edificio (rovine, ruderi, fabbricati storici, scheletri strutturali, interventi sull'archeologia, etc.), al tipo di intervento (ampliamenti, sopraelevazioni, restauri, riusi, recuperi, allestimenti, etc.), alla funzione precedente e quella successiva (musei, biblioteche, ruderi, caserme, mercati, etc.), né alle condizioni esterne (vincoli, normative, limitazioni economiche), ma, cercando nelle modalità di montaggio tra preesistenza e nuovo, il legame che unisce i loro tempi differenti. Si procederà "smontando", come Ęjzenštejn con il ritratto dell'attrice Ermolova, progetti e preesistenze, alla ricerca d'inquadrature da cui è stato possibile far nascere manipolazioni in continuità o discontinuità formale. Occorre specificare che le tecniche cinematografiche individuate all'interno di questa trattazione non sono tutte le tecniche cinematografiche esistenti, ma solamente quelle dove sono state trovate compatibilità e relazioni con la rilettura dell'architettura. L'*Atlante* è specificamente un lavoro sull'architettura e per l'architettura, quindi le classificazioni di alcune tecniche di postproduzione (architettonica) possono essere in contrasto con quelle utilizzate nel linguaggio cinematografico: per esempio alcune tecniche di micromontaggio possono vedersi incluse in modalità strategiche per l'architettura e viceversa.

L'*Atlante* è aperto all'inserimento di altri interventi relativi alle tecniche trovate, ma anche ad ulteriori trasposizioni del linguaggio cinematografico all'interno della composizione architettonica ancora oggi non individuate. Al termine della descrizione di ciascuna tecnica è inserita una scheda sintetica ricavata dall'analisi precedente fatta sui casi studio riportati. La scheda contiene il nome della tecnica, la descrizione e l'utilizzo nel cinema, l'icona che la rappresenta, il tipo di tecnica di postproduzione architettonica in cui è inserita (tecnica di montaggio in continuità, in discontinuità, tecnica di manipolazione sulla preesistenza, strategia progettuale), la descrizione architettonica, le operazioni compositive che sottende, l'utilità prevalente, le tematiche architettoniche correlate, il rapporto con la preesistenza ed il tipo di preesistenza su cui interviene il progetto (traccia, rovina archeologica, rudere isolato, rovine / edificio abbandonato, edificio storico / tessuto storico / preesistenza senza specificità).

4.1 TECNICHE DI MONTAGGIO

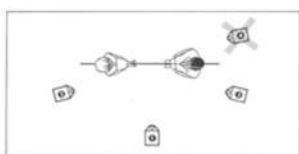
4.1.1 Allineamenti - Découpage Classico -

Questo tipo di montaggio cinematografico introduce concetti generali per analizzare anche le successive tecniche.

Nel cinema parlare di continuità è molto complesso: se non si parla di *piano sequenza* dove il tempo reale della vita (o di ripresa), il tempo diegetico (della storia) e il tempo del film (quello del racconto, che trascorre mentre guardiamo il film) sono uguali, le scene sono sempre decomposte in inquadrature differenti, dove il tempo diegetico è sempre diverso dal tempo della realtà. Per diegesi s' intende "*tutto ciò che appartiene alla storia raccontata e al mondo proposto e supposto dalla finzione*" (Rondolino 2011:16). Nel *découpage classico* avviene che, per tessere una scena in continuità, è necessario sbriciolarne la percezione in molteplici inquadrature e ricomporle artificialmente, avvicinandosi quanto più possibile ad un effetto di realtà grazie ad un' uniformità formale e di significato. Tale continuità non è data solamente dalla narrazione bensì dall' illusione dello spettatore di essere in un universo parallelo, simulatore del mondo: lo spettatore, tramite le differenti inquadrature, non sarà più orientato come a teatro davanti alla scena, ma sarà ovunque, partecipando direttamente all' azione. Il montaggio è invisibile, tale da incastrare perfettamente tasselli mai in contrasto tra loro. Tale montaggio, sperimentato per decenni nel cinema hollywoodiano, è adottato per la prima volta in America da David W. Griffith e si basa fondamentalmente sui raccordi delle inquadrature dati dal movimento o dalla geometria della scena. Tali raccordi possono essere suddivisi in *raccordi di sguardo*, due soggetti in due inquadrature differenti che sembra si stiano guardando, *raccordi di posizione*, dove è rispettata la posizione dei protagonisti (regola dei 180°), *raccordi sull' asse* dove l' asse permane come tratto d' unione delle due scene, *raccordi di direzione* che regolano l' entrata e l' uscita dal campo di una scena, il personaggio che esce di scena da destra rientrerà da sinistra, *raccordi di movimento* dove un gesto o un movimento inizia in una scena e prosegue nell' altra. Tutti questi raccordi, ormai entrati a far parte delle convenzioni condivise del cinema, assolvono alla funzione di armonizzare il salto da un' inquadratura ad un' altra, tutto a vantaggio del racconto, della continuità e della comprensione immediata del film. I raccordi sono uniti tra loro da linee ideali, di movimento, di sguardo, assiali, di direzione.



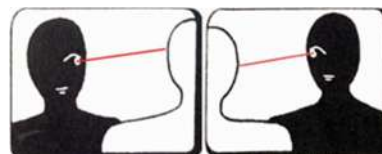
Raccordo sullo sguardo: Immagini tratte da *Colazione da Tiffany* di Blake Edwards (1961)



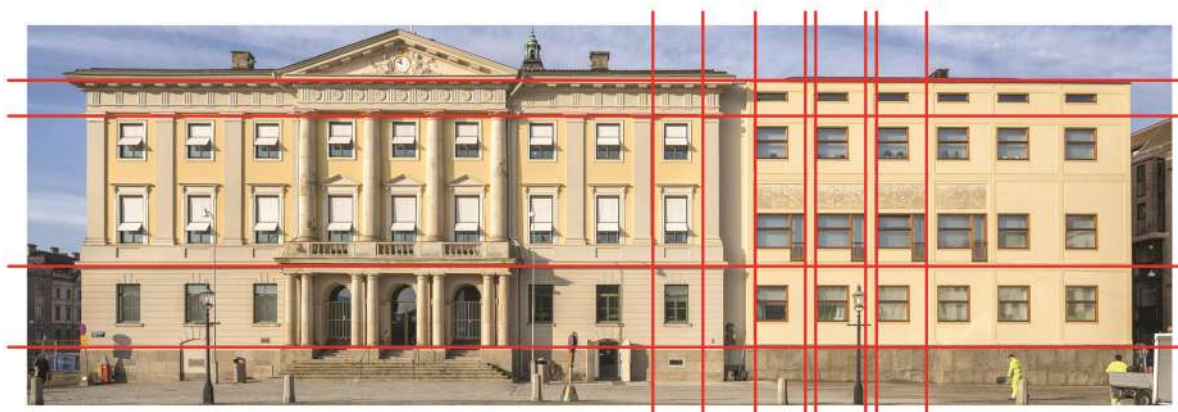
Découpage classico, regola dei 180°



Découpage classico, raccordo di direzione e di posizione (Millar Reisz 2001:241)



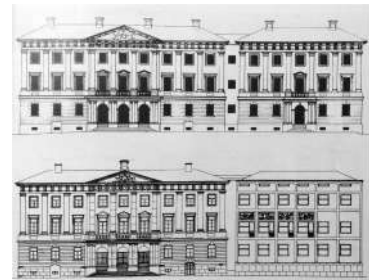
Ampliamento del Palazzo di Giustizia, Erik Gunnar Asplund, Göteborg (1913-1936)



La continuità in architettura, è di solito ricercata quando l'intervento ricade nei tessuti storici, quando richiede una reinterpretazione dei linguaggi classici appartenenti all'edificio su cui intervenire. Le proporzioni, la reinterpretazione delle articolazioni decorative del fabbricato, le linee prevalenti ricavate dall'altezza, dagli interpiani, il ritmo dato dalla giacitura delle finestre, la tipologia di copertura il tipo di paramento, le linee geometriche ricavate dalla sagoma delle piante, sono gli elementi che raccordano il nuovo intervento alla preesistenza.

L'ampliamento del Palazzo di Giustizia di Göteborg di Erik Gunnar Asplund (1913-1936) preserva le proporzioni dell'edificio ampliato, utilizzando un linguaggio razionalista. Da un confronto tra i prospetti redatti nel 1920 e gli ultimi del 1936, si nota, al di là del linguaggio differente utilizzato, che l'architetto inizialmente replica il Palazzo di Giustizia adattandolo alle nuove dimensioni e nell'operazione si appropria non solo del suo linguaggio poi modificato, ma dei ritmi, dei fili e delle proporzioni da cui ricava le matrici per la partitura del prospetto finale. Le decorazioni classicheggianti lasciano il posto alla griglia razionalista che ne riprende e riadatta le scansioni. Quasi tutto il periodo della ricostruzione postbellica in Europa sarà interessato da questi tipi d'interventi collocati prevalentemente in aree di centri storici e che individuano nella continuità il valore aggiunto dell'architettura, mostrando una nuova sensibilità nei confronti del contesto rispetto ai precedenti atteggiamenti modernisti presenti tra le due guerre.

In Italia Ernesto Nathan Rogers modifica il titolo della rivista *Casabella* aggiungendo la parola *continuità* (1953), uno dei suoi obiettivi era "definire un punto di equilibrio [...] tra le istanze della inventio ed il necessario ambientamento all'interno di una tradizione storica che ci pervade, indipendentemente dalla volontà del singolo individuo" (De Matteis 2009:65). La preesistenza è materiale di progetto da cui partire, è anche unica e per questo, necessita di interventi "caso per caso" tali da costituire un insieme armonico. Ma per Rogers *continuità* è anche il tentativo di legare la tradizione storica alle avanguardie Moderne. Nel numero 220 del suo *Casabella-continuità* compare l'articolo "Una casa di Gardella a Venezia" di Giuseppe Samonà (1958:7-14) in cui s'illustra il *Condominio Cicogna* detta "Casa alle Zattere" (1953-1958) come uno degli esempi di questo nuovo atteggiamento capace di armonizzare l'intervento contemporaneo con le preesistenze ambientali.



Ampliamento del Palazzo di Giustizia, Erik Gunnar Asplund, Soluzioni di prospetto del 1920 e del 1936. Göteborg



Condominio Cicogna detta "Casa alle Zattere" Ignazio Gardella.

Prospetti, invariati negli allineamenti progetto iniziale del 1954 e finale del 1958.

Fonte: Marco Malacarne

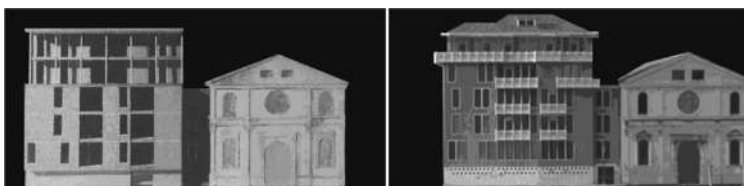


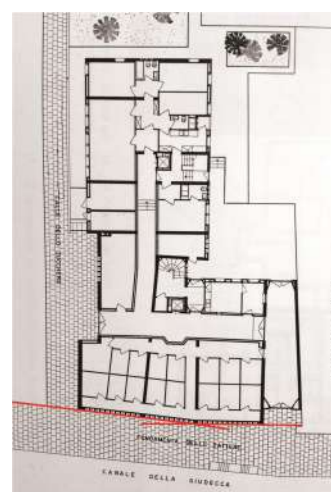
Foto del plastico, prima soluzione, vista prospettica successiva elaborazione. Venezia (1953-1958)



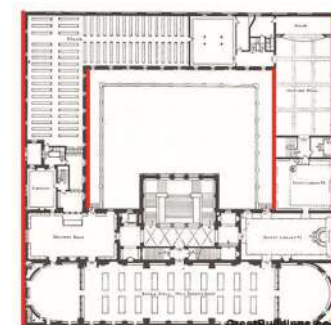
Condominio Cicogna detta “Casa alle Zattere”. Ignazio Gardella, Foto del plastico, prima soluzione, vista prospettica successiva elaborazione. Venezia (1953-1958)

Posta tra i palazzi lungo il Canal Grande ha una pianta ad L che ricalca l’andamento del lotto e nei suoi prospetti trova l’equilibrio tra il contesto storico delle antiche facciate ed il linguaggio moderno. L’edificio riprende la tipica scansione basamento, piano nobile e attico del palazzo a corte veneziano e alcune principali linee degli edifici che la affiancano, in particolare quello della linea d’imposta del frontone della chiesa dello Spirito Santo; anche attraverso l’utilizzo degli stucchi, della pietra di Vicenza nelle cornici delle finestre e nei balconi, nelle bucatore del basamento, reinterpreta alcuni elementi compositivi del contesto. Il linguaggio moderno può essere ritrovato nella disposizione imprevedibile e asimmetrica delle finestre e dell’apparato decorativo che movimentano le superfici del fronte esposto sul Canal Grande. La superficie che genera il prospetto segue per i primi quattro piani la linea spezzata, proseguimento dei confini dei due palazzi adiacenti, ma viene poi negata dopo la balconata continua dove si arretra e si inclina secondo una propria direzione a stabilire che *“quella è l’altezza conforme da raggiungere, che lì la casa finisce in altezza”* (Samonà 1986:53).

“Ambientare significa rendere familiare, evitare la sorpresa, fare sì che sorgendo l’edificio in quel luogo e in quelle forme, s’abbia non tanto la sensazione quanto il sentimento che lì sia stato da prima o che qualcosa l’abbia preceduto” (Argan 1965:357-358). Argan in queste parole su Ignazio Gardella richiama proprio quella sensazione di percepire l’intervento tramite un’immagine precedente, come fosse attesa e appartenente ad un linguaggio già conosciuto, già impresso nella memoria. Facendo un parallelo tra gli interventi di Asplund e di Gardella è interessante notare come, nell’evoluzione del progetto, i punti di partenza e di arrivo dei due progetti siano inversi. Asplund parte ricalcando in maniera fin troppo evidente i caratteri linguistici della preesistenza per arrivare ad una soluzione moderna, mediata dalle trame dell’esistente. Gardella parte da una soluzione con un impianto moderno, che ricorda altri suoi progetti come la casa al Parco (Milano, 1947-48), per arrivare a una soluzione quasi di mimesi con il contesto; in entrambe le soluzioni si possono notare le invarianti degli allineamenti con la vicina chiesa. Sia l’intervento di Asplund che



Cicogna detta “Casa alle Zattere”. Ignazio Gardella, Pianta piano terra. Condominio

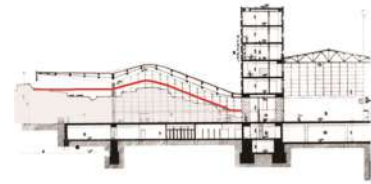


Philip Johnson. Ampliamento della Boston Public Library di McKim, Mead e White (1972)

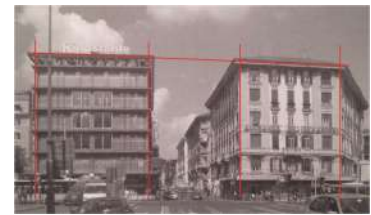
quello di Gardella, osservando l'evoluzione dei progetti, manifestano una problematica sentita da entrambi gli architetti sulla modalità di inserimento del nuovo all'interno di contesti storici. Seppur approcciando con modalità differenti e pervenendo a risultati linguisticamente differenti, entrambe le soluzioni risentono fortemente dell'influenza del contesto che ne caratterizza la loro composizione formale, dove la compenetrazione dei segni storici viene assorbita all'interno del progetto.

La sezione della Stazione Termini a Roma (Montuori, Calini, Vitellozzi, Castellazzi, Fadigati, Pintonello, 1950) riprende la linea curva che ricalca l'andamento frammentato delle mura Serviane limitrofe. La Rinascente di Albini Helg a Roma (1961) ricalca con il suo volume i confini dell'area riprendendo le dimensioni e l'altezza dall'edificio sul fronte opposto di via Salaria, completando morfologicamente piazza Fiume. Anche Philip Johnson, nell'ampliamento della Boston Public Library (1972) opera con le stesse modalità. A Siracusa nella Cattedrale di Ortigia l'intervento barocco (1754) della nuova facciata imposta l'altezza delle paraste corinzie sulla linea dettata dalla fine del pulvino della colonna dorica del tempio greco.

Nelle sue vicinanze, Vincenzo Latina (2005-2012) progetta il padiglione di accesso agli scavi dell'Artemision di Siracusa e inserisce nel tessuto storico di piazza Minerva uno scrigno-padiglione che protegge e s'imposta sulle fondazioni del tempio ionico. In questa sede si analizzerà prevalentemente il suo ruolo di ricucitura urbana. Dalla piazza l'intervento si percepisce come un muro in blocchi di calcare che dialoga silenziosamente con la Cattedrale che gli si prospetta di fronte e che avvolge l'edificio diventando copertura, parete, pavimentazione e nuovamente parete.



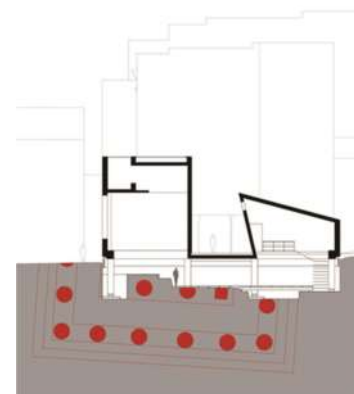
E. Montuori, L. Calini, A. Vitellozzi, M. Castellazzi, V. Fadigati, A. Pintonello. Stazione Termini, Roma 1950.



Franco Albini e Franca Helg. Grandi Magazzini La Rinascente a Roma (1957-1961).



Cattedrale di Ortigia, Siracusa.



Padiglione di accesso agli scavi dell'Artemision. Vincenzo Latina (2005-2012). Foto: Lamberto Rubino.

La sua sommità è dettata rigidamente dall'estremità del basamento dell'edificio accanto. Il muro ospita un'asola in verticale che riprende alcuni fili degli edifici adiacenti. L'edificio inserito ricostruisce il prospetto urbano che fronteggia la Cattedrale, inserendosi come fosse un elemento astratto a lei appartenente. In tale maniera l'architetto, seppur legando il prospetto principale ad elementi delle costruzioni limitrofe, evidenzia, con il rivestimento omogeneo, la singolarità dell'inserito, invitando l'attento osservatore ad accedere attraverso la feritoia al suo fianco.

I caratteri della preesistenza, una volta individuati, sono generatori di alcune parti dell'intervento contemporaneo tanto che quest'ultimo risulta inscindibile dal contesto a cui appartiene, *“le immagini che si susseguono raccontano una storia, partecipano al progetto di un racconto”* (Amiel 2014:33). Una scrittura architettonica che lega *“le inquadrature tra loro, conferendo a ciascuna”* nel nostro caso alla seconda inquadratura, quella del progetto *“un equilibrio tale da rendere possibile osservarle e comprenderle soltanto nella continuità della loro successione”* (ibidem). I raccordi di direzione, di movimento, di sguardo, sull'asse, si trasmutano in architettura in linee e trame di connessione che legano l'inquadratura precedente, alla successiva, *“la morfologia del nuovo intervento è dunque riflesso interpretativo di quella esistente”* (De Matteis 2009:94).



Padiglione di accesso agli scavi dell'Artemision, Vincenzo Latina (2005-2012). Foto: Lamberto Rubino.

SCHEDA

ALLINEAMENTI : DECOUPAGE CLASSICO

Tipo di montaggio, definito come montaggio invisibile, che si serve di un sistema di raccordi in continuità tra un' inquadratura e l' altra, unendo linee ideali di movimento, di sguardo o di direzione

UTILIZZO NEL CINEMA:

Dare continuità alla scena / Mostrare la narrazione nel miglior modo possibile per lo spettatore

PERCEZIONE:

Continuità / Garantire una percezione simile alla realtà

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

- X TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ'
- TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ
- TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA
- STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE:

Allineamenti geometrici in pianta: limiti del lotto / singolarità della pianta / limiti dei palazzi confinanti.

Allineamenti geometrici in alzato: interpiani / bucatore / singolarità prospettiche / basamento / attico

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Avere continuità con tessuti storici e/o edifici storici / Equilibrare il nuovo intervento alle geometrie della preesistenza / Individuazione dei possibili legami formali e geometrici

TEMATICHE CORRELATE:

Insero esplicativo / Insero neutro / Caratterizzazione linguistica, formale e materica del nuovo intervento

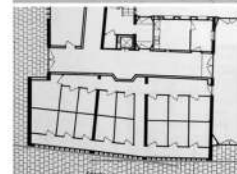
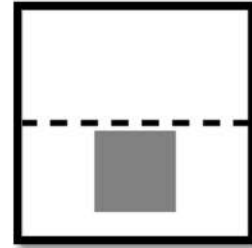
RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Continuità / Sequenzialità /Addizione /Ampliamento

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

- TRACCIA
- ROVINA ARCHEOLOGICA
- X RUDERE ISOLATO
- X ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI
- XXX EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO
- X PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



4.1.2 Contatto per estrusione – Graphical mach –

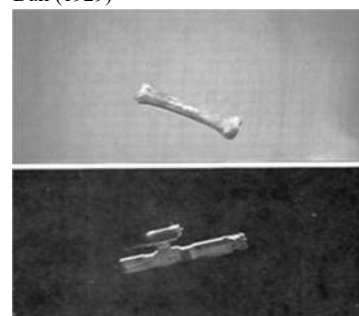
Il raccordo si realizza attraverso analogie formali delle due inquadrature. Il montaggio avviene tra due oggetti diversi, due spazi diversi, o due composizioni diverse grazie a corrispondenze geometriche; stabilendo una forte continuità di azione, poiché “*le inquadrature, piuttosto che succedersi l’ un l’ altra, sembrano quasi sovrapporsi tra loro, in uno stupefacente gioco di reciproche somiglianze*” (Rondolino 2011:254). La coerenza della forma aiuta lo spettatore alla comprensione dello stacco, facilitando la percezione di una possibile transizione temporale o associazione semantica tra le immagini in sequenza. In *Un Chien Andalou*, film surrealista di Luis Bunuel e Salvador Dalí del 1929 l’ immagine della luna tagliata da una nuvola è collegata formalmente a quella di una cornea tagliata da un rasoio: è il montaggio delle attrazioni, dei contrari, del rovesciamento dell’ immaginario. L’ occhio capace di mostrarci la bellezza, gli astri, viene negato e ridotto con crudele realismo a poltiglia. Uno degli esempi più noti di montaggio formale è presente in *2001 Odissea nello spazio* di Stanley Kubrick (1968): un osso, lanciato da una scimmia in aria, diventa satellite in orbita nello spazio con chiari rimandi simbolici all’ evoluzione umana con un’ ellissi temporale che consente allo spettatore di passare dalla preistoria al futuro. Nella scena tratta dal film *Hugo Cabret* di Martin Scorsese (2011), ad un ingranaggio di un orologio con geometrie radiali si sostituisce in dissolvenza incrociata l’ immagine dall’ alto della Parigi anni Trenta.

L’ unione delle due scene architettoniche avviene per mezzo della forma: la geometria della preesistenza esplicitata dai suoi prospetti piante e sezioni attiva l’ intervento e ne diventa matrice. Il nuovo corpo edilizio è il risultato di un’ estrusione della pianta o della sezione del corpo preesistente. Il perimetro della preesistenza, generatore dell’ estrusione, può essere quello interno che estrude un volume più piccolo, o quello esterno che estrude una volumetria “a filo” e che favorisce la percezione di continuità tra i due. La seconda scena, unita quindi alla prima dalla forma comune, si distingue grazie ai materiali differenti a sottolineare la diversa matrice temporale.

Nella selva del Palatinato a Ramsen in Germania lo studio tedesco FNP Architekten realizza l’ intervento S(ch)austall (2004): questo nome è il risultato della fusione delle parole tedesche *saustall*, porcile e *schaustall*, galleria d’ arte. Le funzioni, rievocate dal nome, possono così distinguere il passato ed il presente come le due strutture che convivono l’ una dentro l’ altra, come due scene, l’ una generatrice dell’ altra. Così l’ ex stalla, una costruzione in pietra del 1780, rimane nel suo stato di rudere, al suo interno viene immesso un corpo prefabbricato strutturalmente indipendente che ricalca la sagoma interna della preesistenza come in un gioco di scatole cinesi. La struttura inserita è completamente all’ interno e le sue finestre ricalcano le bucaure esistenti; la scorza esterna invece permane in uno stato di rovina, continuando a subire le azioni imposte dal tempo.



Immagini tratte dal film, *Un chien andalou*, Luis Bunuel and Salvador Dalí (1929)



Immagini tratte dal film *2001: Odissea nello spazio*, Stanley Kubrick (1968)



FNP Architekten, *S(ch)austall*, Ramsen, Germania (2004)

In un'area industriale a Snape Maltings nel Suffolk in Inghilterra, alcuni edifici sono stati convertiti da fabbriche a campus musicale internazionale. Lo studio londinese Haworth Tompkins Architects (2009), all'interno di un piccolo rudere, inserisce, ricalcando i confini interni della sua muratura, un ambiente denominato "dovecote", colombaia. La piccola struttura è completamente realizzata fuori opera ed è materialmente inserita dall'alto con l'utilizzo di una gru. Il volume a due piani, molto essenziale, riprende la forma archetipa di una casa ed è rivestito esternamente in acciaio corten in modo da riprendere, nella colorazione, il paesaggio circostante di edifici in mattoni e tegole rosse. La presistenza è lasciata a rudere con le sue imperfezioni. Lo *Studio POSEhuset* a Farum in Danimarca completato nel 2010 dagli architetti Svendborg è un oggetto rivestito in alluminio nero che nasce dal perimetro interno di una vecchia stalla intonacata di bianco; in alzato il nuovo edificio contrappone a questa continuità formale una copertura impostata su una quota più alta e con falde inclinate differenti da quelle della preesistenza: la preesistenza sembra esser stata scopercchiata da un'eccessiva crescita della sua omologa all'interno. La *Precarious Home* (2007) installazione, opera dall'artista Giancarlo Norese a Passo San Marco in Italia, nasce all'interno di un traliccio di alta tensione da cui ne trae la forma.



Haworth Tompkins Architects, Dovecote studio, Suffolk, Inghilterra (2009)



Svendborg architects, *Studio POSEhuset*, Farum, Danimarca (2010)



Giancarlo Norese, *Precarious Home*, Passo San Marco, Italia (2007)

Cambiando scala, all'interno di questo tipo di montaggio troviamo l'intervento di HG Arhitektuur a Tallin in Estonia (2008) la *Filarmonica di Amburgo* (2017) e il *Caixa Forum* a Madrid (2008) di Herzog & De Meuron. In questi ultimi due, l'estrusione avviene, mediata da uno stacco volumetrico nel primo caso e a diretto contatto del fabbricato esistente nel secondo.

Anche la sezione degli edifici diventa estrusore nel progetto di ampliamento di De Smet Vermeulen Architecten per la *Gallery EL* a Welle in Belgio completata nel 2012. Gli architetti, partendo dalla sezione della preesistenza, ampliano il volume per poi modificarne la volumetria per mezzo di una differente inclinazione della falda del tetto. Anche nel progetto di Govaert & Vanoutte per la residenza *Dbb* a Knokke in Belgio del 2015, gli architetti trasformano una fattoria in abitazione e la ampliano utilizzando l'estrusione della sezione della preesistenza ottenendo così l'allungamento di un braccio dell'edificio a corte.



Herzog & De Meuron, Filarmonica di Amburgo (2017)



Herzog & De Meuron, Caixa Forum, Madrid, Spagna (2008)



Govaert & Vanoutte, Residenza Dbb, Knokke, Belgio (2015)



De Smet Vermeulen Architecten, Gallery EL, Welle, Belgio (2012)

Estrusioni parziali

Nella sequenza iniziale del film *Quarto Potere* di Orson Welles del 1941, i fotogrammi cambiano continuamente lasciando in alto a destra la forma di una finestra che man mano si fa più grande fino all'inversione di campo, dove la finestra, da oggetto esterno, si trasforma in elemento di visione dell'esterno. Il montaggio formale che lega tutte le scene avviene sempre in *dissolvenza incrociata*. L'elemento che unisce le inquadrature è una piccola parte del fotogramma che rimane quasi invariata mentre l'inquadratura cambia man mano avvicinandosi. È la finestra il punto di fuga della sequenza, è la finestra che lega le inquadrature della sequenza.

La finestra, con la sua sagoma, è l'elemento che caratterizza l'intervento di Ensemble Studio per il Vecchio Mattatoio di Madrid del 2010. Il progetto mantiene il carattere del complesso originale, e unisce i due magazzini principali (13-14) al primo piano. Tale collegamento è risolto da una serie di ponti prefabbricati di ventitre metri di lunghezza, in cemento armato precompresso che interrompono la continuità visiva basilicale del singolo magazzino. I ponti sono inseriti nelle finestre che hanno il ruolo di estrusore. Il vecchio e il nuovo dialogano tramite questo piccolo elemento di contatto. Lo studio Ortner & Ortner Baukunst riconverte vecchi magazzini degli anni Trenta situati a ridosso del porto fluviale di Duisburg, in Archivio di Stato (2013) realizzando una torre in mattoni rossi. Il prisma stereometrico privo di aperture, estrude una sagoma ricavata da alcuni elementi interni della vecchia struttura che, conservata per intero all'esterno, per i primi piani, lo abbraccia.

L'ingresso del Padiglione italiano alla Biennale di architettura di Venezia del 2014, in occasione della mostra *Innesti/Grafting*, è amplificato dall'architetto Cino Zucchi attraverso l'estrusione del suo profilo. Il portale curvilineo in metallo, dal lato rivolto verso l'edificio, prende la forma del vano esistente, mentre dall'altro si allarga come un megafono che "risuona visivamente" la mostra sugli innesti in architettura e richiama i visitatori all'interno.

L'occhio del progettista si appropria della preesistenza e ne estrapola l'inquadratura migliore su cui effettuare il montaggio.



Immagini tratte dal film *Quarto Potere*, Orson Welles (1941).
Svendborg architects, *Studio Posehuset*, Farum, Danimarca (2010)



Ortner & Ortner Baukunst, Archivio di Stato, Duisburg, Germania (2013)



Ensamble Studios, *Casa del Lector*, Madrid, Spagna (2012)



Cino Zucchi, Portale d'ingresso al padiglione Italia, Venezia (2014)

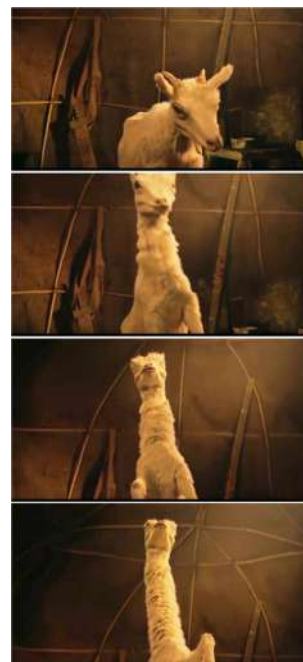
Morphing

Il *Morphing* è uno dei primi effetti speciali digitali applicati ai film. Consiste nella trasformazione dinamica graduale di una forma di partenza in un'altra, "aprendo così, nuove direzioni al filmato" (Cassani 2013:227). Negli anni Settanta questa pratica è utilizzata nell'animazione, dalla giapponese Fusaro Yusaki, nota in Italia per il Carosello del *Fernet Branca* (1968). Oggetti e animali realizzati con la plastilina trasmutano l'uno negli altri. Nei film la stessa intenzione seppur senza mezzi tecnologici era attuata tramite una lenta *dissolvenza incrociata*, l'esempio più noto è *L' Oeuf Magique prolifique* (L' uovo magico prolifico) di Georges Méliès(1903) ma il primo esperimento cinematografico di *morphing* in computer grafica appare nel film del 1988 *Willow* di Ron Howard dove una strega trasforma un animale in un altro.

La forma-estrusore della preesistenza cambia natura nel corso del processo.

Il progetto del centro commerciale *Coal Drops Yard* a Londra del 2015 in corso di realizzazione dello studio Heatherwick ne rappresenta bene un esempio. Il sito presenta due enormi e lunghi capannoni, depositi di carbone, separati risalenti alla metà del XIX secolo. Tra i due elementi con giaciture differenti si va a formare un immaginario angolo acuto che l'architetto decide di materializzare. Il tetto dei due capannoni industriali indipendenti si estrude lungo le reciproche direzioni, modificandosi man mano in altezza e direzione per convogliare i tetti in un punto. Le due strutture storiche si uniscono attraverso le due estensioni che occupano lo spazio sottostante alla cucitura dei due tetti.

La finestra è ancora elemento formale generatore nella Distilleria *Bombay Sapphire* progettata dallo studio Heatherwick del 2014. L'edificio, situato vicino il fiume era una cartiera composta da circa 40 edifici abbandonati. All'interno dell'intero complesso recuperato, sono state realizzate due serre solari contenenti alcune specie esotiche utilizzate per il processo di distillazione. Le strutture di queste serre di acciaio e vetro, sono collegate all'edificio per mezzo di due elementi simili a delle bucatore in facciata che poi funzionano anche da appoggio e, attraverso una canalizzazione sotterranea che immette aria fresca, garantiscono una perfetta ventilazione all'interno delle serre.



Immagini tratte dal film *Willow*, Ron Howard (1988)



Studio Heatherwick, Distilleria *Bombay Sapphire*, Hampshire, Inghilterra (2014)



Studio Heatherwick, Centro commerciale *Coal Drops Yard*, Londra (2015- 2018)



Anche se solamente un'installazione, *Invisible Borders* dello studio MAD Architects al Salone del Mobile di Milano del 2016 è un perfetto esempio di estrusione parziale (*Graphical match*) ed in particolare di *Morphing*. Inserita all'interno del Cortile d'Onore dell'Università degli Studi di Milano, l'installazione è una copertura voltata composta da nastri multicolori in ETFE che si genera partendo da cinque arcate delle logge situate al secondo piano del palazzo e arriva trasformata fino al giardino di fronte. Si genera così uno spazio di transizione tra l'edificio istituzionale e il suo giardino, luogo d'incontro tra persone, tra passato e presente.

Studio Heatherwick, Centro commerciale *Coal Drops Yard*, Londra (2015- 2018)



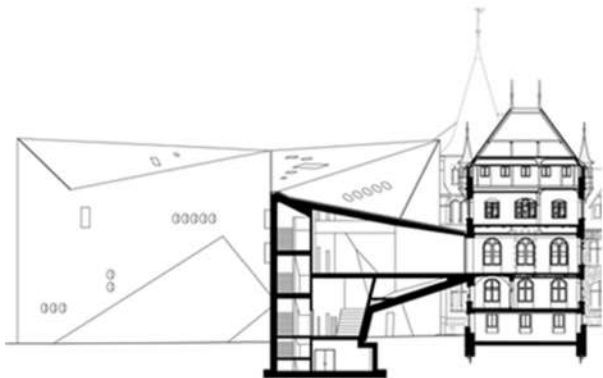
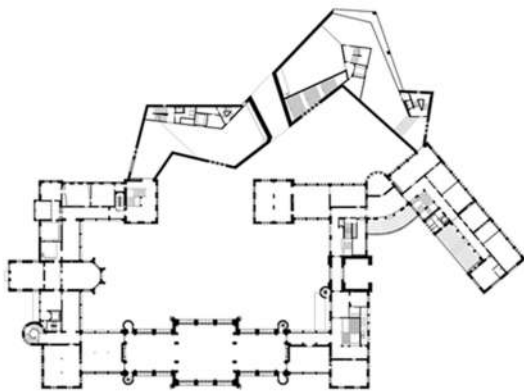
MAD Architects, *Invisible Borders*, Salone del Mobile di Milano (2016)

Nel progetto in corso per l'ampliamento della chiesa San Thomas a Frederiksberg a Copenaghen, BIG (2014-) propone un'estensione che si basa sulla geometria dell'architettura esistente. L'ampliamento si estende su una delle quattro ali della chiesa neogotica costruita nel 1898, con tutte le nuove funzioni poste a livello del suolo. L'edificio addizionato è sfaccettato e fonde la giacitura del tetto spiovente della chiesa esistente con l'area d'ingombro delle nuove funzioni. All'interno la facciata in mattoni della vecchia chiesa diventa un muro a tre altezze nella grande sala. La facciata esistente della chiesa storica diventa la facciata interna del nuovo spazio.



BIG, Ampliamento della chiesa San Thomas, Frederiksberg, Copenaghen, Danimarca (2014-)

In Svizzera una nuova ala del Museo Nazionale di Zurigo (1892-1898) è realizzata da Christ Gantenbein (2012-2016) chiudendo a corte la U dell'edificio esistente con uno strano ponte museale deformato. L'ampliamento, completamente in calcestruzzo, scaturisce con impeto da un lato della preesistenza, ricalcandone inizialmente la dimensione in pianta, poi il suo volume muta continuamente lasciando viste sul parco e percorrenze al piano terra, per poi modificarsi raggiungendo piccole dimensioni nel collegamento con l'altro braccio del museo esistente.



Christ Gantenbein, Museo Nazionale di Zurigo, Svizzera (2012-2016)

SCHEDA

ESTRUSIONI : GRAPHICAL MACH

Tipo di raccordo che si realizza attraverso analogie formali delle due inquadrature in successione.

UTILIZZO NEL CINEMA:

Garantisce continuità a scene molto differenti tra loro per differenze temporali (flashback), salti spaziali o associazioni simboliche (montaggio delle attrazioni)

PERCEZIONE:

Continuità / Attesa di una variazione narrativa

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

- X TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ
- TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ
- TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA
- STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE:

Estrusione del perimetro geometrico della pianta
Estrusioni del perimetro geometrico del prospetto / sezione
ESTRUSIONI PARZIALI di elementi della pianta
ESTRUSIONI PARZIALI di elementi del prospetto / sezione
MORPHING: trasformazione formale a partire da elementi geometrici della preesistenza

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Continuità formale con la preesistenza / Addizioni / Innesti

TEMATICHE CORRELATE:

Caratterizzazione linguistica, formale e materica del nuovo intervento / Elementi prefabbricati innestati / Elementi temporanei / Conservazione dello stato della preesistenza (patina)

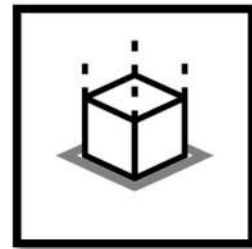
RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Continuità formale / Completamento / Consolidamento / Rapporto dialettico

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

- TRACCIA
- X ROVINA ARCHEOLOGICA
- XX RUDERE ISOLATO
- X ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI
- X EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO
- XXX PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



4.1.3 Elemento di mediazione – Insetto esplicativo –

Nel cinema, l' *Insetto esplicativo* è uno dei quattro inserti considerati e codificati da Metz all' interno del sintagma (unità sintattica significativa autonoma) “*inquadratura autonoma*”. Gli altri, che analizzeremo successivamente sono l' *Insetto soggettivo*, l' *Insetto non diegetico o extradiegetico* e l' *Insetto diegetico dislocato*. È uno stacco tra due inquadrature che si succedono narrativamente per mezzo di una terza inquadratura di dettaglio (Di Giammatteo 2006:45). Consiste nell' unione di due inquadrature anche diverse tra loro tramite un particolare appartenente alla scena che rimanda ad entrambe le inquadrature e che fornisce ulteriori informazioni sulla vicenda. Nella scena del film *Il Club dei trentanove* di Alfred Hitchcock del 1935, l' immagine di dettaglio del giornale in primo piano è l' insetto esplicativo di collegamento tra le due inquadrature: è presente nella scena precedente sul tavolo ed è il collegamento diretto con ciò che avviene nella scena successiva. La protagonista scopre, leggendo il giornale, che il suo ospite è un ricercato. L' insetto appartiene alla vicenda narrata, è un frammento che dà continuità narrativa alle inquadrature, legandole.

La preesistenza è collegata all' intervento per mezzo di un corpo di mediazione che ne può riprendere alcune peculiarità formali. Il richiamo di un elemento della preesistenza con una soluzione di dettaglio ad esso legata è individuato in interventi dove “il nuovo” si inserisce in adiacenza ad edifici di particolare pregio o all' interno di tessuti storici.

Nel prospetto della galleria *Am Kupfergraben 10* (2003-2007) a Berlino di David Chipperfield, l' edificio innestato, ricalca perfettamente l' isolato, occupando un' area rimasta vuota per anni dopo il bombardamento nel secondo conflitto mondiale. L' edificio nuovo, pur manifestando la sua contemporaneità, recepisce tutti i rapporti di altezza ed i limiti urbani in pianta degli edifici preesistenti (cfr. § 4.1.1 “Allineamenti – Decoupage classico”). In particolare, l' architetto individua come elemento di collegamento tra i due corpi il capitello e il basamento di una parasta presente in facciata del vicino edificio, generando una grande finestra articolata in tre parti che a loro volta riprendono i fili della parasta stessa. La geometria, nata da questo dettaglio, è visivamente riproposta in maniera sfalsata e ridimensionata (cfr. § 4.1.8 “Ripetizione di elementi omogenei - Accumulo”) lungo i prospetti dell' edificio, sottolineando il dinamismo degli spazi interni. L' insetto in pianta ospita le scale di distribuzione.

L' *Insetto esplicativo* è presente in entrambi i progetti italiani già analizzati di Gardella alla Giudecca e di Albini a Roma. A Venezia il volume del condominio è staccato dalla chiesa per mezzo di una volumetria più bassa che riprende visivamente in prospetto il filo del frontone in altezza e la dimensione del campo vuoto tra le due paraste in larghezza. In pianta l' insetto si pone su un altro piano rispetto alla chiesa, ed ospita al piano terra l' androne di ingresso in cui le due pareti lunghe, leggermente convergenti, generano uno spazio trapezoidale che ricrea un



Immagini tratte dal film, *Il Club dei trentanove*, Alfred Hitchcock (1935)



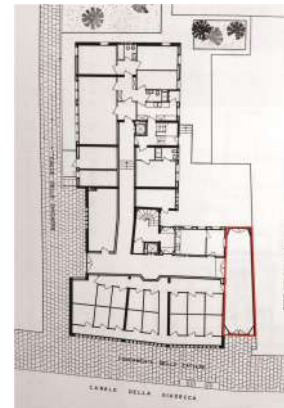
David Chipperfield, Galleria Am Kupfergraben 10, Berlino (2003-2007)

ambiente claustrofobico tipico di alcune callette veneziane. Nel progetto delle *Rinascenze* (1961) di Albini Helg a Roma, il prospetto su piazza Fiume presenta al centro un campo rettangolare vetrato, che trae le sue dimensioni e la sua posizione dal vicino edificio, riassumendone la tessitura dell'apparato decorativo. Nel progetto di concorso per il completamento dell'*Office Building for the Deutsche Bundestag* a Berlino del 2013, gli architetti Barozzi e Veiga inseriscono, in asse sul prospetto del nuovo intervento una campata isolata, copia parziale del prospetto adiacente.

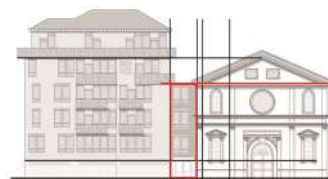


David Chipperfield, Galleria Am Kupfergraben 10, Berlino (2003-2007)

Il gruppo di architetti Lederer Ragnarsdottir Oei (LEO) realizza a Stoccarda (2014) il nuovo ospedale adiacente a una chiesa. Per dare continuità al fronte strada, decide di completare la facciata preesistente estendendola per tutta la dimensione del lotto, operando con la riproposizione stilizzata del muro di facciata della chiesa, realizzandola in mattoni bianchi in contrasto con il materiale preesistente. Tale inserto diventa l'oggetto mediatore con il resto della costruzione che sembra inglobarlo.



Nel progetto della Facoltà di Architettura della Université Catholique de Louvain a Tournai in Belgio (2017), Aires Mateus innestano all'interno di un isolato storico composto da due fabbricati di epoche e identità differenti, un corpo baricentrico bianco di collegamento tra i due edifici, che modifica la sua altezza per adattarsi a quella degli edifici preesistenti e utilizza lo stesso tipo di *Elemento di mediazione*; "balconi a capanna" che imitano le finestre accanto, distorcendole. Lo stesso elemento scalato è ripetuto poi a segnare i porticati d'ingresso e alcune finestrate della Facoltà.



Ignazio Gardella. Condominio Cicogna, Venezia (1958)

L'*Elemento di mediazione* collega la materia storica al nuovo intervento attraverso la reinterpretazione figurativa e linguistica di alcune sue caratteristiche, reiterata all'interno della nuova composizione.



Aires Mateus, Facoltà di Architettura della Université Catholique de Louvain, Tournai, Belgio (2017) foto: Tim Van de Velde



Lederer + Ragnardottir + Oei, Nuovo ospedale di Stoccarda, Germania, (2014) foto: Roland Halbe
Barozzi Veiga, Progetto di concorso per l'*Office Building for the Deutsche Bundesta*. Berlino (2013)
Franco Albini e Franca Helg. Grandi Magazzini La Rinascenze, Roma (1957-1961).

SCHEDA

ELEMENTO DI MEDIAZIONE : INSERTO ESPLICATIVO

È uno stacco tra due inquadrature che si succedono narrativamente per mezzo di una terza inquadratura di dettaglio che appartiene alla scena.

UTILIZZO NEL CINEMA:

Garantisce continuità a inquadrature differenti / Fornisce la possibilità di inserire un dettaglio che da ulteriori informazioni per legare le due inquadrature altrimenti in successione.

PERCEZIONE:

Continuità narrativa

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

- X TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ'
- TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ
- TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA
- STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE:

Inserimento di un elemento di mediazione che riprende alcune caratteristiche formali della preesistenza / Individuazione dell'elemento mediatore nel palinsesto della preesistenza "aggancio" del nuovo intervento

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Continuità con la preesistenza mediata da un elemento formale

TEMATICHE CORRELATE:

Decoupage Classico / Graphical match

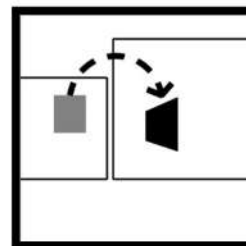
RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Continuità formale

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

- TRACCIA
- ROVINA ARCHEOLOGICA
- X RUDERE ISOLATO
- X ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI
- XXX EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO
- X PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



4.1.4 Rievocare la memoria del luogo - Insetto soggettivo

L' *Insetto soggettivo* è un tipo di *flashback*, non un montaggio vero e proprio, ma un procedimento narrativo che, interrompendo lo svolgimento temporale di una narrazione, racconta un avvenimento accaduto in precedenza, come se ci fosse un salto indietro nel tempo. Il primo a utilizzarlo nel cinema fu David Wark Griffith in *Intolerance* del 1916, si diffuse molto negli anni Cinquanta con il consolidarsi della psicoanalisi. Rappresenta nel cinema quello che è l' *analepsi* nel testo letterario. L' *Insetto soggettivo* appartiene alla dimensione soggettiva di un personaggio come un sogno o un ricordo. Anche il cinema d' autore ne fa utilizzo, in *8 ½* di Federico Fellini, la storia di un regista è narrata con un sistema intrecciato di *flashback* uniti insieme ad elementi onirici, dove sogno vita e cinema si mescolano insieme. Nella sua più classica esplicitazione, il soggetto in primo piano viene direttamente collegato ai suoi ricordi da effetti in dissolvenza o da differenziazioni cromatiche per dichiarare allo spettatore uno stacco temporale degli eventi. Nei film *Oldboy* (2013) di Spike Lee e *Frida* (2002) di Julie Taymor, l' *insetto soggettivo* è collegato tramite *Graphical mach* (cfr. §4.1.2 "Contatto per estrusione - Graphical mach") dove l' omogeneità della forma accompagna lo spettatore in altri momenti della vita del protagonista. Nel film *L' uomo che non c' era* (2001) di Joel Coen, la narrazione è un grande unico *flashback* dove la morte costringe il protagonista a un montaggio della sua vita composta da ricordi e amnesie, per tentare di comprendere se stesso e più in generale la sua storia.



Immagini tratte dal film, *Oldboy*, Spike Lee (2013)

La preesistenza è una rovina, un edificio da completare o una traccia destinata a sparire. Le modalità di riproposizione nella contemporaneità, come nei film citati, avvengono spesso tramite *Graphical mach* (cfr. § 4.1.2 "Contatto per estrusione - Graphical mach") ovvero tramite la replicazione reinterpretata degli elementi mancanti, che in molti casi diventa estrusione dei materiali esistenti.

Massimo Carmassi ricostruisce un isolato di San Michele in Borgo a Pisa (1974-2002) distrutto parzialmente nel 1943 durante la seconda guerra mondiale. L'architetto a sud della piazza, ricostruisce in continuità alcune delle vecchie tracce delle murature medioevali, mentre altre più integre vengono consolidate e lasciate con la loro patina: l'intervento ripristina, quasi mimetizzandosi, le vecchie spazialità interne delle case a torre. Nella composizione delle nuove murature, l'architetto estrudendo solamente parte dei muri preesistenti e non le intere volumetrie mancanti, crea in prospetto molteplici vuoti nel fabbricato, che contribuiscono alla percezione di un nuovo paesaggio di rovine.



Massimo Carmassi, Ricostruzione di San Michele in Borgo, Pisa, Italia (1974-2002) (Immagine parziale da *Innesti/Grafting* Padiglione Italia Biennale di Architettura di Venezia, 2014)

Per il contesto in cui s’inserisce, il progetto per la musealizzazione del sito di Praça Nova a Lisbona (2010) progettato dall’architetto portoghese Carrilho da Graça sembrerebbe aprire nuovi legami tra architettura e archeologia. All’interno di un più ampio progetto l’architetto, per conservare le tracce delle antiche abitazioni mussulmane dell’XI secolo e i relativi affreschi interni, interviene estrudendone le tracce a terra, generando un volume astratto bianco. Le sue pareti, apparentemente sospese su un basamento di rovine, poggiano su sei punti e ricreano all’interno la divisione originaria. L’effetto di transizione tra le due inquadrature avviene attraverso uno *Spazio di rispetto - Piano vuoto* (cfr. § 4.1.7 “Inseri – Inseri extradiegetici”) che marca il distacco tra due entità differenti, per storia e natura.

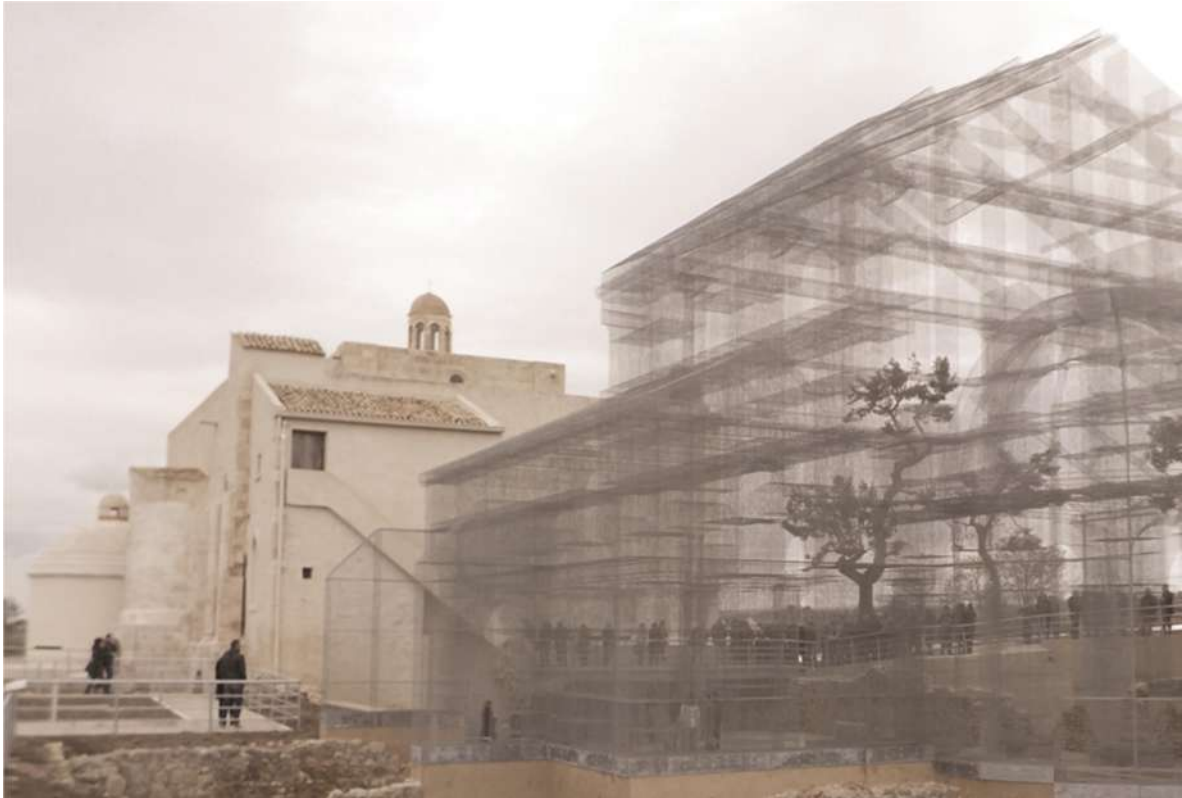
L’*Insero soggettivo* spesso consolida il materiale che si vuol riportare all’antica forma, come nel restauro sulla *Muralla de Jayrán* in Spagna dell’architetto Jesús Basterra Pinilla (2016). La volontà di restituire la forma antica del rudere attraverso interventi contemporanei riconoscibili, ha portato a una marcata differenza materica e cromatica tra le due inquadrature montate.



Jesús Basterra Pinilla, Restauro della Muralla de Jayrán, Spagna (2016)

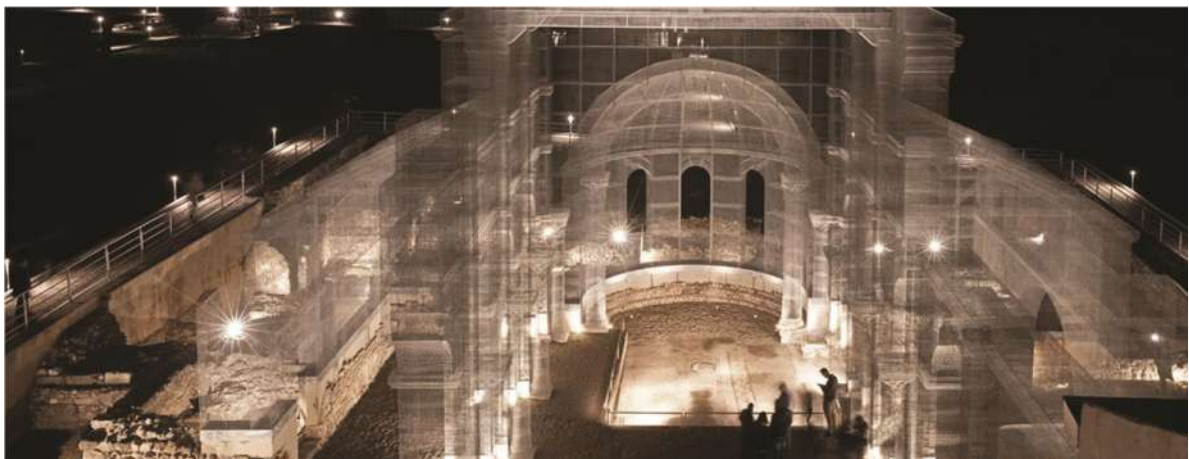
Joao Luis Carrilho da Graça, Praça Nova, Lisbona, Portogallo (2010)





Edoardo Tresoldi Basilica di Siponto, Manfredonia, Italia (2016)

Edoardo Tresoldi, affiancato da archeologi e architetti, ricostruisce nel 2016, sulle sue rovine, la basilica di Siponto a Manfredonia in Puglia, con una trama di fili metallici, nelle vicinanze della basilica medievale di Santa Maria Maggiore. La memoria viene rivitalizzata grazie alla visione di quel che era attraverso con un effetto molto simile alla dissolvenza cinematografica, tanto che lo spettatore, nel vederla, attende una sua lenta scomparsa nel paesaggio. In versione notturna l'opera permanente, sapientemente illuminata, acquista ancora un più estraniante e suggestivo aspetto metafisico rassomigliando ad una ricostruzione virtuale su video.



Sempre in campo archeologico è interessante illustrare le esperienze di Lola Domènec e di Jean Nouvel. La prima (2000-2009) ad Empuries, collaborando assiduamente con gli archeologi, cerca di chiarire al visitatore il significato dei reperti della città romana del I sec. a.C.. Dopo l'eliminazione di tutte le superfetazioni, l'intervento evidenzia, con terre cromaticamente differenti, le funzioni che caratterizzavano l'area. Il podio del tempio, per le stesse finalità divulgative, è fisicamente ricostruito e, sopra il pavimento in microcemento, è disegnata in nero la pianta in scala 1:1. Le tracce emergono attraverso un disegno in piano, come avviene sulla copertura che protegge l'area archeologica progettata da Jean Nouvel a Périgueux nel 2003 dove nel suo intradosso, sono riproposte, con varie tonalità, le tracce delle mura archeologiche sottostanti. La memoria è disegnata, bianca, sospesa nell'aria da Venturi and Rauch, che nel 1974 ricostruiscono le linee d'ingombro della casa di Benjamin Franklin demolita nel 1812. *L'Insero soggettivo* è utilizzato nella ricostruzione della facciata principale del Palazzo Campiello di Vigonovo (Venezia) di 3ndy Studio (2011), con l'inserimento di una struttura tra il corpo principale e la prima corte che sostiene un ballatoio e crea una quinta scenica alla stessa.

Lola Domènec, Recupero del sito romano di Empúries, Spagna (2000-2009)



Jean Nouvel, Copertura dell'area archeologica a Périgueux, Francia (2003)



Venturi and Rauch, *Franklin Court*, Philadelphia, USA (1974)

Con l'aiuto dell'artista Giorgio Milani la struttura è composta di 190 pannelli in acciaio corten lavorati al laser incidendo poesie di Lope De Vega e T.S. Eliot scelte in collaborazione con Philippe Daverio. Diener & Diener, nel loro intervento al *Museum of Natural History* a Berlino (2005-2010), ricostruiscono un'ala del museo riportando sul prospetto la partitura originale, realizzata in cemento grigio colato in matrici di silicone ricavate dagli elementi originali della facciata. Attraverso vecchi disegni e fotografie, Amin Taha Architects in *168 Upper Street* a Londra, (2017), ricostruisce interamente un edificio bombardato durante la seconda guerra mondiale: i bordi, le finestre, le caratteristiche dell'edificio sono rimodellati su CAD e passati attraverso una stampante 3D in forma di polistirolo espanso, matrice del mix in terracotta gettato all'interno. Le nuove aperture tagliano casualmente i dettagli ornamentali neoclassici del vecchio edificio. Il primo prototipo di cassaforma è stato realizzato nel workshop della Bartlett School of Architecture.



Diener & Diener, Ampliamento del Museum of Natural History, Berlino (2005-2010)



3ndy Studio, Palazzo Campiello di Vigonovo, Venezia, Italia (2011)

La memoria è rievocata attraverso l'impronta come succede nei lavori già descritti di Rachel Whiteread, dove però i protagonisti raccontano, attraverso loro forma, la propria storia prima di morire, come in un grande unico flashback. Il calco sul luogo è utilizzato nel rifugio opera di AFF Arkitekten (2010) a Tellerhauser dove gli architetti, inglobano all'interno della nuova struttura, un'impronta del vecchio rifugio. Nel rifugio a Lieptgas in Svizzera, gli architetti Nickisch e Walder (2012), realizzano, sul sedime di una vecchia struttura costruita con tronchi di legno in orizzontale, la nuova costruzione, utilizzando questi come cassaforma.



Amin Taha Architects, *168 Upper Street*, Londra (2017). Foto: Timothy Soar



AFF Arkitekten, Rifugio a Tellerhauser, Germania (2010)
Nickisch e Walder, Rifugio Lieptgas, Flims, Svizzera (2012)

SCHEDA

RIEVOCARE LA MEMORIA DEL LUOGO :
INSERTO SOGGETTIVO

È un flashback ovvero un procedimento narrativo che interrompe lo svolgimento temporale dell'azione, rappresentando la dimensione soggettiva di un personaggio come in un ricordo o un sogno.

UTILIZZO NEL CINEMA:

Inserimento di una discontinuità temporale nella narrazione per "spiegare" gli eventi successivi / Creazione di intrecci narrativi / Colmare lacune narrative / Creazione approfondimenti sulla storia di un personaggio.

PERCEZIONE:

Curiosità, attesa per una narrazione finora sconosciuta, *suspense*

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

- X TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ'
- TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ
- TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA
- STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE:

Reinterpretazione e riproposizione contemporanea (soggettiva) dei caratteri formali della preesistenza, delle sue parti mancanti o delle sue tracce, nel suo luogo di appartenenza.

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Rievocare la memoria della preesistenza

TEMATICHE CORRELATE:

Estrusione / Copia / Calco

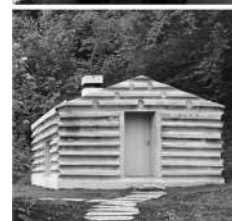
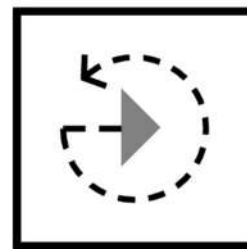
RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Continuità formale / Completamento / Integrazioni / Consolidamento

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

- XXX TRACCIA
- XXX ROVINA ARCHEOLOGICA
- X RUDERE ISOLATO
- X ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI
- X EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO
- PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



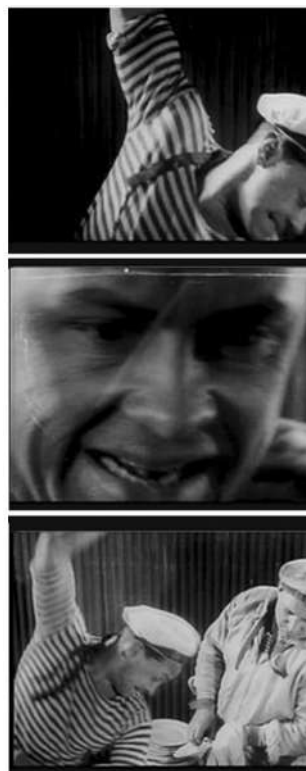
4.1.5 La preesistenza, il suo doppio e multiplo – Overlapping editing –

In due inquadrature che si susseguono, la seconda è la ripetizione di un'azione che è già avvenuta nell'inquadratura precedente da un altro punto di vista, causando un effetto di ripetizione dei gesti e dei movimenti, una ripetizione dello stesso istante. In questo modo il tempo del racconto si ferma, mentre il tempo del film continua come avviene per i *Piani vuoti* (cfr. § 4.1.7) o i *Freeze frame* (cfr. § 4.2.4). Nel cinema è strumento “visibile” e categorizzato nel montaggio discontinuo, poiché, creando sovrapposizioni temporali, viola quell'illusione del fluire continuo del tempo. La continuità è sul movimento dell'azione: l'*Overlapping editing* è utilizzato per enfatizzare l'importanza della scena, per aumentare lo spettacolo nei film di azione, per rappresentare il punto di vista di un altro personaggio. Così l'azione può anche essere ripresa da più punti di vista come in *La corazzata Potëmkin* (1925) di Sergej M. Ejzenštejn, dove il gesto di un marinaio che rompe un piatto è ripreso da più angolazioni differenti, inserendo nelle inquadrature anche primi piani, poi montate in rapida successione.

L'architetto duplica la preesistenza reinterpretandola secondo il suo punto di vista. Nella replicazione della scena cinematografica come architettonica, si ripetono “gesti e movimenti” già osservati nella scena precedente - preesistenza. Il rapporto preesistenza e intervento è simile a quello che intercorre tra modello e copia. Le due strutture sono divise e attrattivamente unite dalla loro somiglianza. La preesistenza si fa generatrice dei suoi omologhi.

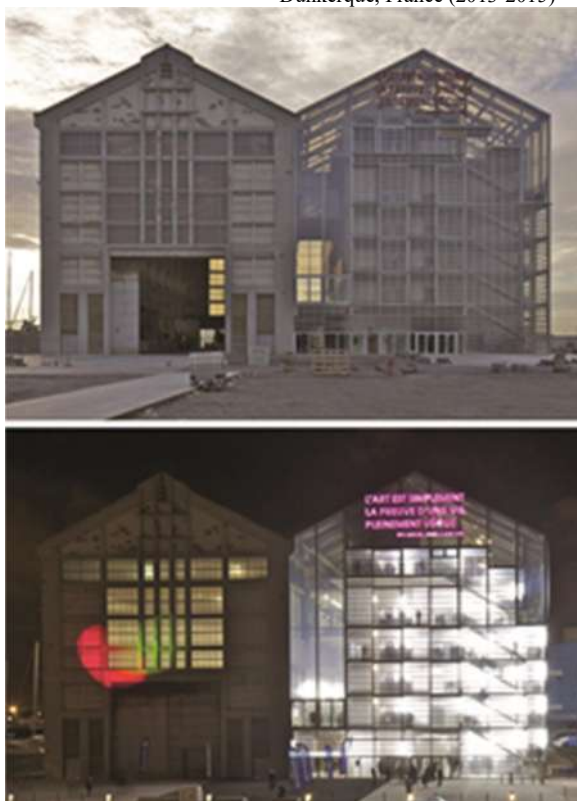
Lacaton e Vassal, nel progetto (2013-2015) per la nuova sede del FRAC (Fonds Régional d'Art Contemporain), duplicano un vecchio magazzino, situato all'interno di un vecchio cantiere navale sul porto di Dunkerque in Francia. Il magazzino è l'unico oggetto emergente dell'area e ne caratterizza lo skyline.

Data l'unicità, la spazialità e il carattere storico-simbolico, gli architetti decidono di mantenere il corpo esistente nella sua interezza e di duplicarne la volumetria nella stessa dimensione e sagoma: il nuovo si accosta al suo modello sul lato lungo. La nuova volumetria “in copia” è caratterizzata dalla trasparenza di tutte le sue superfici per lasciare intravedere l'interno, il paesaggio e il cielo. Di giorno si determina un effetto simile alla dissolvenza cinematografica, in cui la copia scompare accanto alla massa della preesistenza, mentre di notte, la percezione si inverte: la copia diventa una lanterna luminosa che prevale percettivamente sulla preesistenza mimetizzata nel buio.



Immagini tratte dal film *La corazzata Potëmkin*, Sergej M Ejzenštejn (1925)

Lacaton Vassal, *FRAC (Fonds Régional d'Art Contemporain)*, Dunkerque, France (2013-2015)



Il volume di una vecchia stalla è raddoppiato e unito sul suo lato lungo nel progetto di Francesco Nicita nella campagna ragusana (2012). L'architetto amplia la preesistenza raddoppiandola, fondendo la spazialità interna in un unico ambiente abitativo. Il prospetto principale raddoppia la forma a "capanna", differenziandosi per materiale e composizione geometrica.

La forma a "capanna" è ancora duplicata nel progetto di Andrea Bruno (2004-2007) per un centro culturale a Bruxelles situato accanto alla cappella delle *Brigittines*, un piccolo edificio barocco del 1637. Il centro di arte contemporanea è ospitato all'interno di questo piccolo edificio e ampliato in copia, per rafforzarne la percezione unitaria all'interno di un'area fortemente caotica. Il nuovo volume, rivestito con acciaio corten, perde qualsiasi apparato decorativo barocco e si collega alla preesistenza con un *Insero neutro* (cfr. § 4.1.7) vetrato che ospita i sistemi di collegamento verticale.

Nel progetto di concorso del gruppo belga De Vylder, Vinck, Taillieu per la villa Ter Beuken, (2008) nei pressi di Gent destinata a ospitare il nuovo conservatorio, la preesistenza è duplicata. Mostrando sul loro sito una foto della villa riflessa dallo stagno, scrivono "*guarda questa foto. La villa nel parco. La villa nello stagno. Le ville nel parco*". La copiano alterandola attraverso estrusioni distorsioni e aggiunte.

A Barking, Londra, il prospetto principale di una nuova ala del complesso esistente *The Granary*, progettato dallo studio Pollard Thomas Edwards Architects, (2011), è impostato sulle caratteristiche formali e cromatiche del suo modello. La nuova volumetria aggiunta da una parte si distorce in pianta piegandosi e in alzato abbassandosi, per indirizzare l'osservatore verso il fiume, dall'altro lato invece, favorisce una prospettiva centrale su un corpo preesistente del vecchio edificio che ospita un ingresso e le scale di collegamento dell'intero complesso.



Francesco Nicita, Casa SC, Ragusa (2012). Foto: Jaipieg Lab.



Andrea Bruno, Les Brigittines, Bruxelles Belgio (2007)



Pollard Thomas Edwards Architects, *The Granary* Barking, Londra (2011)



De Vylder, Vinck, Taillieu, villa-conservatorio Ter Beuken, Gent (2008)

Copie parziali.

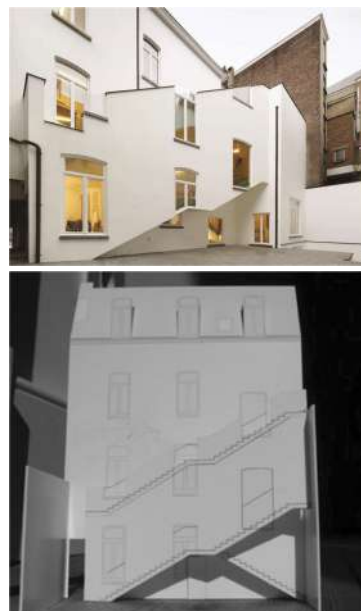
Come nell'esempio de *La corazzata Potëmkin* di Sergej M. Ejzenštejn, il gesto del marinaio è spezzettato in più inquadrature introducendo primi piani dello stesso, così la preesistenza può essere spezzata in inquadrature individuate in fase di appropriazione e poi amplificate attraverso la loro copia.

La moltiplicazione della preesistenza è il tema del progetto di Hamonic+Masson a Le Havre in Francia (2009) dove un magazzino bruciato viene conservato, restaurato e rifunzionalizzato in uffici. Nuove residenze sono inserite all'interno di una linea che prende come elemento generatore il prospetto del vecchio magazzino lungo il canale, prima replicato per cinque volte, poi estruso a generare volume. Le ultime due residenze modificano la campata base per venire incontro a esigenze urbanistiche.



Hamonic+Masson, *Docks Dombasles*, Le Havre, Francia (2009)

Il tema della facciata in copia è presente nel negozio *Twiggy* (2011) di De Vylder, Vinck, Taillieu a Gent. Il progetto dello studio belga riguarda la riconversione di una vecchia casa a schiera del Settecento vincolata, in un negozio di abbigliamento. Gli architetti, dovendo necessariamente porre una scala di emergenza esterna al fabbricato accanto a quella interna, spostano la copia di un frammento della facciata esistente verso l'esterno, creando uno spazio intermedio dove alloggiare il vano scala. Il montaggio di un frammento della preesistenza altera la percezione dell'insieme violando la continuità formale dell'inquadratura, proprio come avviene nel primo piano del montaggio cinematografico spiegato in precedenza, dove i tagli netti e ravvicinati tra un'inquadratura ed un'altra, spezzano la continuità narrativa dell'azione. La particolarità di questa copia è che l'inquadratura identificata, ovvero la porzione geometrica interessata dalla copia, non è un frammento unitario individuato nella preesistenza, ma la sua forma è determinata dalla geometria delle scale: sotto, dall'intradosso, sopra, dalla linea del parapetto. Quasi a sconfinare in un *Jump cut* (cfr. § 4.2.1) in discontinuità.



De Vylder, Vinck, Taillieu, *Twiggy* Gent. (2011). Foto: Filip Dujardin
Andrea Bruno, *Les Brigittines*, Bruxelles Belgio (2007).

Copie riflesse.

La preesistenza può essere anche replicata dalla sua immagine riflessa su specchi. Tale soluzione è impiegata spesso nei contesti storici, dove l'oggetto inserito specchia l'edificio che lo circonda e il cielo come nella Piramide di vetro (1989) dell'architetto Ming Pei al Louvre. L'immagine riflessa diventa manifesto dell'intervento di Viaplana e Piñon (1990-1993) al CCCB (Centro de cultura contemporanea de Barcellona).



Viaplana e Piñon, CCCB, Barcellona (1990-1993)

Tre dei quattro lati dell'edificio dell'antico complesso de la Caritas, sono ristrutturati mentre il quarto lato è interamente ricostruito. La sua facciata verso il patio interno, denominato *Pati de les Dones*, è realizzata in cristallo e riflette lo spazio antistante; nella sua parte più alta, s'inclina in avanti, riflettendo su di sé la anche la città: *“questa vetrata inclinata agisce, inoltre, come un enorme periscopio: riflette lo stesso panorama di cui si gode dall'ultimo piano, ma fa sì che lo si possa vedere anche dall'interno del cortile, dal suo «fondo». In qualunque luogo si trovi, il visitatore ha (o l'incontra) una visione «alta», con effetti duplici o triplici che si produce dall'interno stesso dell'architettura perché è il risultato della sua funzione di macchina per «vedere» e per far accadere, di un'architettura concepita come uno strumento ottico gigantesco, come panorama, come percorso”*. (Viaplana 1998:9). Ma gli specchi, che hanno la possibilità di replicare la realtà in più modi, possono anche frammentarla come avviene nell'installazione *“Reflect London”* a Covent Garden del 2016, che rievoca negli esiti formali il lavoro *City Slivers* (1976) di Gordon Matta-Clark (cfr. § 2.4). Per ridurre l'impatto del ponteggio del cantiere, il gruppo Sculptivate progetta una parete composta da sessantasette specchi che possono essere regolati con differenti angolazioni in relazione alla riflessione del sole; in tal modo gli specchi modificano continuamente le immagini riflesse, alterandole. Nel progetto residenziale, gli architetti Clemens Luser, Martin Emmerer, Hansjörg Luser, Jörn Herberhold a Graz in Austria (2013), per reinterpretare le facciate del centro storico, utilizzano uno schermo composto da quattro superfici leggermente inclinate che le riflettono. Il dispositivo ottico è realizzato per far sembrare il nuovo corpo alto quanto l'edificio intorno: questo sistema visivamente mette in contrasto il numero e la posizione delle finestrate reali dell'edificio che risultano meno e disposte in maniera casuale rispetto a quelle riflesse sulla sua superficie.



Sculptivate, *Reflect London* a Covent Garden, Londra (2016)



Clemens Luser, Martin Emmerer, Hansjörg Luser, Jörn Herberhold, *Ballhaus / Hope of Glory* Graz, Austria (2013)

SCHEMA

**LA PREESISTENZA, IL SUO DOPPIO E MULTIPLO :
OVERLAPPING EDITING**

In due inquadrature che si susseguono la seconda è la ripetizione di un azione che è già avvenuta nell' inquadratura precedente da un altro punto di vista causando un effetto di ripetizione dei gesti e dei movimenti, una "ripetizione dello stesso tempo"

UTILIZZO NEL CINEMA:

Creazione di suspense / Aumento della spettacolarità /
Cambio di punti di vista / Discontinuità narrativa

PERCEZIONE:

Suspense / Tensione / Attesa di una rivelazione narrativa
da colmare

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

- X TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ'
- TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ'
- TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA
- STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE:

Duplicazione o moltiplicazione della preesistenza attraverso la reinterpretazione e la riproposizione contemporanea dei suoi caratteri formali o di alcune sue parti (COPIE PARZIALI) con nuove volumetrie.

Duplicazione o moltiplicazione attraverso RIFLESSIONI

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Lavorare con caratteri omogenei alla preesistenza / Continuità formale /
Addizione per elementi omogenei

TEMATICHE CORRELATE:

Doppio / Modello e imitazione / Modello e inganno

RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Continuità formale / Copia / Ripetizione

TIPO DI PREESISTENZA

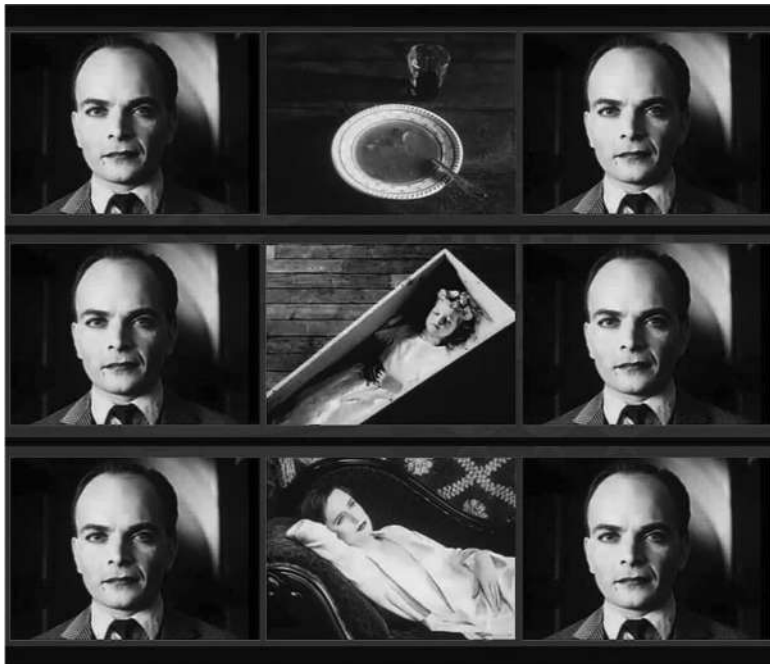
SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

- TRACCIA
- ROVINA ARCHEOLOGICA
- RUDERE ISOLATO
- X ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI
- XX EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO
- XX PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



4.1.6 Lo stacco

Lo *Stacco* nel cinema è una modalità di transizione tra un piano ed un altro. Il passaggio avviene in maniera diretta e immediata. Nell'attualità è di certo il principale effetto di transizione insieme al sistema delle dissolvenze, poiché gli altri effetti come l'*iris*, la *tendina*, il *nero*, sono stati sostituiti man mano che gli spettatori hanno compreso che nel semplice stacco c'era la separazione di sue scene. Nello *Stacco* c'è la volontà di legare i fotogrammi attraverso la distinzione: volutamente non c'è elemento di continuità tra le immagini in sequenza. Il sistema d'interpunzione diventa infatti una delle basi concettuali del montaggio quando Èjzenstejn lo tramuta in linguaggio. *“Invece di collegare le inquadrature in una sequenza fluida, bisognava procedere con una serie di shock. Ogni stacco doveva suscitare una contraddizione tra le due inquadrature accostate, creando così una nuova impressione nella mente dello spettatore”* (Millar Reisz 2001:35). Lì, dove c'è una disconnessione obbligata tra la fine di un'inquadratura e l'inizio di un'altra, si sarebbe dovuto non solo manifestare la discontinuità, la differenza, la frattura delle immagini ma renderla significativa, mettendo *“l'una di fronte all'altra due realtà antagoniste”* (Amiel 2014:91).



Lev Vladimirovič Kulešov, effetto Kulešov (1918)

In architettura lo *Stacco* avviene tramite l'innesto del progetto contemporaneo come un'unità a sé stante, per dimensione simile alla preesistenza: non un'inquadratura o una scena nuova, ma due racconti separati e uniti bruscamente dallo *Stacco*. La preesistenza contrasta con l'innesto contemporaneo, poiché si giustappongono “*due realtà a priori prive di denominatore comune*” (ivi:81). L'associazione di frammenti diversi crea, per contrasto, l'attrazione che li unisce. L'attrazione è un “*momento di pura manifestazione visiva caratterizzato dal riconoscimento implicito della presenza dello spettatore, con il quale esso si confronta direttamente, in modo, diciamo così, esibizionista*” (Gaudreault 2004:33).

Nel *Prologo globale* (cfr. § 1.1), caratterizzato dalla produzione di architetture iconiche, si è visto come nella relazione con la preesistenza l'intervento manifesta apertamente il suo diverso linguaggio e l'indipendenza della sua forma, d'altra parte la preesistenza si rigenera, affermando per contrasto, la sua identità, i suoi dispositivi decorativi, la sua forma. Il singolo innesto contemporaneo, qualsiasi *logo* esso rappresenti, appare paradossalmente sovrapponibile a ogni preesistenza, garantendo sempre lo stesso risultato.

Fotomontaggio Will Alsop , Sharp
Center of Design (2004) su,New Port
Building Anversa (Zaha Hadid 2016)



Fotomontaggio Daniel
Libeskind.Bundeswehr Military
History Museum, (2011) su Palazzo
Reale a Milano, Italia

A tal proposito è interessante richiamare un esperimento cinematografico denominato “effetto Kulešov”, dal nome del suo artefice. L' esperimento, condotto negli anni Venti dal regista sovietico, “*esalta la possibilità di connettere materiali tra loro eterogenei, per produrre un senso diverso da quello espresso da ciascuno di essi*” (Vitella 2018:64). Si trattava di creare, attraverso il montaggio, delle associazioni d' inquadrature distinte, rispettivamente di un piatto di minestra, di una donna morta e di giochi di una bambina, con un' inquadratura rappresentante il primo piano dell' attore Ivan Mozžuchin. In tal modo lo spettatore riusciva a percepire nell' espressione, in realtà sempre uguale, dell' attore fame, tristezza o gioia.



Tentando un esperimento simile, per aumentare l'effetto spettacolare, potremmo avere l'ampliamento del Bundeswehr Military History Museum (2011) impiantato su Palazzo Reale a Milano, Norman Foster (2006) che costruisce il suo grattacielo a Venezia, Villa Rotonda di Palladio ospitare l'ampliamento dell'Akron Art Museum in Ohio (2007) di Coop Himmelb(l)au, lo Sharp Center of Design di Will Alsop (2004) che sostituisce l'edificio di Zaha Hadid al porto di Anversa (2016) che a sua volta si impianta nell'ex carcere di San Michele a Roma, e così via.

Fotomontaggio Norman Foster, Headquarters a New York (2006) su Palazzo Donà Balbi a Venezia

Fotomontaggio, Coop Himmelb(l)au, Ampliamento dell'Akron Art Museum, Ohio (2007) su villa Rotonda di Palladio



Fotomontaggio del New Port Building Anversa (Zaha Hadid 2016) sull'ex carcere di San Michele a Roma

SCHEDA: LO STACCO

Lo stacco è una modalità di transizione tra un piano ed un altro. Il passaggio avviene in maniera diretta ed immediata. Non c'è elemento di continuità tra le immagini in sequenza

UTILIZZO NEL CINEMA:

Spettacolarità / Discontinuità / Contrapposizione

PERCEZIONE:

Sorpresa / Stupore

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

- TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ
X TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ
TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA
STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE:

Addizione di un elemento autonomo di entità (dimensione) simile alla preesistenza in contrasto formale e materico. Le due scene hanno una propria identità: la loro associazione crea per contrasto l'attrazione che li unisce.

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Indipendenza formale e materica / Unità percettiva delle due scene / Addizione

TEMATICHE CORRELATE:

Edificio iconico / Spettacolarità

RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Discontinuità formale / Indifferenza / Conservazione della percezione unitaria della preesistenza

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

- TRACCIA
ROVINA ARCHEOLOGICA
RUDERE ISOLATO
XX ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI
XXX EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO
X PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



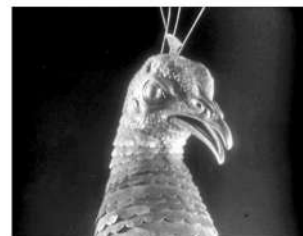
4.1.7 Inserti - L' inserto extradiegetico -

L' inserto extradiegetico non appartiene al racconto, cioè non appartiene a tutti gli elementi fondamentali allo svolgimento della narrazione. E' operato tramite un stacco tra due inquadrature che si succedono narrativamente per mezzo di una terza inquadratura non collegata narrativamente alla precedente o successiva. Lo stacco è brusco e crea delle situazioni imprevedibili all' interno della normale narrazione, poiché interrompe la regolare successione delle inquadrature. Questo porta l' osservatore ad uno straniamento e ad una successiva associazione mentale su cui è costretto a riflettere.

L'*Inserto* è un corpo di ridotta dimensione, estraneo ed in discontinuità con la preesistenza, con autonomia linguistica e formale.

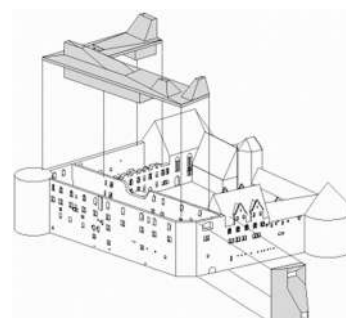
L'Inserto autonomo - Detail shot -

All' interno di questa famiglia d' inserti, nei *Detail shot*, le inquadrature innestate all' interno della narrazione, benché molto differenti dalle inquadrature narrative, con loro si associano e tra loro si relazionano, creando una serie di catene dialettiche che sono alla base del montaggio intellettuale di Ejzenštejn. Rappresentano frammenti, cellule che mantengono la loro indipendenza e partecipano alla creazione di una nuova percezione della sequenza. L' esempio più noto è l' innesto del Pavone meccanico nella scena del film *Ottobre* del 1927 di Ejzenštejn: in tale scena il generale Kerenskij, mentre sta per entrare nella sala del trono degli zar, è associato a un pavone meccanico che apre le ali. L' animale non è presente fisicamente all' interno della scena, non fa parte della narrazione, irrompe all' improvviso alternando i suoi movimenti con l' apertura della porta. L' azione si libera dalle sue coordinate spazio-temporali e l' operazione di montaggio diventa lo strumento per associazioni metaforiche tipiche del montaggio analogico: la vanità ha sopraffatto gli ideali rivoluzionari.



Immagini tratte dal film *Ottobre*, Sergej M Ejzenštejn (1927)

Le parole che meglio rappresentano il parallelo in architettura di questo tipo di montaggio sono: discontinuità e conflitto tra immagini, urto, attrattiva emozionale, attrito tra dimensione reale e dimensione progettuale. Gli *Inserti autonomi* costruiscono una catena di eventi posti in conflitto con l' esistente, lavorano sul contrasto. Piccoli corpi contemporanei, dotati di una loro autonomia materica e formale, si sommano e innestano in un corpo preesistente che li accoglie, creando un' interessante commistione tra antico e contemporaneo. L' architettura preesistente conserva la sua narrazione, manifestata attraverso l' identità formale e costruttiva, ma è innestata da una serie d' interventi puntuali in contrasto formale e con materiali dissonanti rispetto ad essa.



Nieto Sobejano, Museo di Moritzburg, Germania (2009)

Nell'ampliamento del Museo di Moritzburg del 2009, Nieto e Sobejano innestano una serie di figure all'interno del palinsesto del fabbricato. Il primo inserto è rappresentato da un nuovo coronamento dell'edificio esistente: una copertura piegata sostiene all'interno i nuovi spazi espositivi e permette, nella sua configurazione dinamica, di far entrare la luce naturale. Il secondo inserto è una nuova testata che ospita un nucleo di comunicazione verticale alto 25 metri. Infine il terzo innesto è uno spazio trapezoidale che forma il nuovo ingresso.



L'architetto David Closes interviene (2003-2011) nella trasformazione della chiesa del convento De Sant Francesc a Santpedor in Spagna in spazi multiuso per attività culturali. L'obiettivo del progetto è mantenere l'unità estetica interna della navata della chiesa ed esterna, pur differenziando gli elementi nuovi introdotti. A tal fine, gli spazi necessari a garantire le nuove funzioni sono stati posti al di fuori di questa. Il nuovo sistema distributivo attraversa l'intero edificio partendo dalla scala d'ingresso, che è l'inserto principale insieme alla sala sospesa aggiunta sul patio interno.

Nieto Sobejano, Museo di Moritzburg, Germania (2009)

David Closes. Trasformazione della chiesa del convento De Sant Francesc a Santpedor, Spagna (2003-2011)



Nel 2012 lo studio [BARAGAÑO] ad Aviles in Spagna, recupera un vecchio corpo costruito negli anni Settanta, rivestendolo con pannellature metalliche grigie e innestando due nuovi corpi di matrice contemporanea rivestiti in arancione, il colore dell'azienda che occupa lo stabile.



[BARAGAÑO], Ristrutturazione e ampliamento della sede ArcelorMittal's R&D Center ad Aviles in Spagna (2012)

Inserti autonomi sono anche molti ampliamenti di modeste dimensioni che lavorano sul contrasto con la preesistenza. Ad esempio il nuovo corpo scala inserito nel Municipio di Manresa dallo studio ADD arquitectura in Spagna (2006) o la *Rucksack house* a Leipzig (2004) di Stefan Eberstadt, dove una piccola stanza cubica è incastrata e appesa alla facciata dell'edificio esistente. Quest'ultimo inserto apre a scenari futuri di colonizzazione del fabbricato introducendo un altro tipo di procedimento narrativo cinematografico: il *flashforward*.



Stefan Eberstadt, *Rucksack house*, Leipzig, Germania (2004)

L'inserto può essere anche la copertura, come nel caso del progetto di Bruno Decaris e Peter Rice per il castello di Falaise (1992-1994). In assenza di dati certi sull'esatta forma della copertura del castello, l'architetto realizza l'inserto attraverso due grandi tende in geotessile tese per mezzo di tiranti, in contrasto con la muratura medioevale esistente. Più tardi Decaris ampliarà il castello sul suo muro orientale con un altro inserto realizzato in cemento armato: l'utilizzo di questo materiale da un punto di vista percettivo contrasta con le mura, purtuttavia l'ostilità che si avverte osservandolo, riporta allo spirito costruttivo del castello medioevale; il volume di questo avamposto aggiunto è il risultato di una copia e trasposizione fatta attraverso il modello del castello di Rising molto simile a quello oggetto d'intervento.



ADD arquitectura, Ampliamento Municipio di Manresa, Spagna (2006)



Bruno Decaris, Peter Rice Restauro ed ampliamento del castello di Falaise, Francia (1992-1994)

SCHEDA INSERTI AUTONOMI : DETAIL SHOT

Stacco tra due inquadrature che si succedono narrativamente per mezzo di una terza inquadratura non collegata narrativamente alla precedente o successiva

UTILIZZO NEL CINEMA:

Discontinuità / Collegamenti metaforici / Montaggio delle attrazioni

PERCEZIONE:

Discontinuità / Associazione mentale / Riflessione

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

- TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ'
X TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ
TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA
STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE:

Addizione di uno o più elementi autonomi di entità (dimensione) inferiore alla preesistenza in contrasto formale e materico. La scena principale permane la preesistenza che viene intervallata da inserti che hanno una propria identità: la loro associazione crea per contrasto l'attrazione che li unisce

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Indipendenza formale e materica dell'intervento / Unità percettiva della preesistenza / Addizione / Innessi

TEMATICHE CORRELATE:

Montaggio incrociato

RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Discontinuità formale / Indifferenza / Conservazione della percezione unitaria della preesistenza

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

- TRACCIA
ROVINA ARCHEOLOGICA
RUDERE ISOLATO
XX ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI
XXX EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO
XXX PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



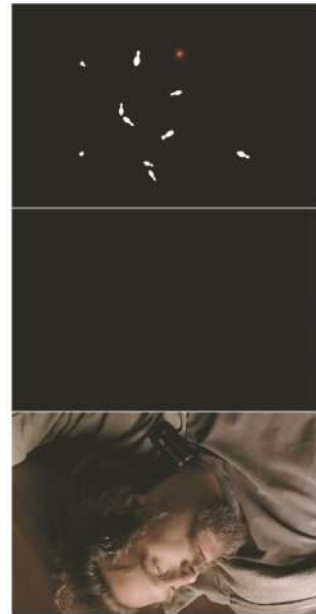
L'Insero neutro - il nero -

Può somigliare ad un segno di punteggiatura cinematografica denominata *nero*, ovvero ad un passaggio tra un' inquadratura ed un' altra, interponendo una fotogramma nero.

L'*Insero neutro*, nella composizione architettonica è rappresentato da un corpo di mediazione tra la preesistenza e la nuova scena. L'*Insero neutro* è uno "scuro" di separazione tra gli oggetti in prospetto o in pianta, come il progetto di Vincenzo Latina a Siracusa già descritto in *Allineamenti - Decoupage classico* - (cfr. § 4.1.1), o un corpo volumetrico neutro interposto tra la preesistenza e un altro corpo di progetto.

Tra gli esempi citiamo l'*Harvard Art Museums*, di Renzo Piano Building Workshop + Payette (2014), l'ampliamento di Asplund del Palazzo di Giustizia di Göteborg.

L'*Insero neutro* come corpo di transizione è spesso utilizzato in contesti storici e con edifici di particolare pregio (cfr. § 4.1.1), affinché il corpo nuovo, che riprende le caratteristiche della preesistenza, possa essere separato da uno spazio di pertinenza percettiva.



Immagini tratte dal film *Il Grande Lebowski*, Joel Coen (1998)



Renzo Piano Building Workshop + Payette, Harvard Art Museums, USA (2014)



Ampliamento del Palazzo di Giustizia, Erik Gunnar Asplund, Göteborg (1913-1936)

SCHEMA INSERTO NEUTRO : NERO

Segno di punteggiatura cinematografica denominata nero, ovvero ad una transizione tra un' inquadratura ed un' altra, interponendo uno stacco nero

UTILIZZO NEL CINEMA:

Discontinuità / Sottolineare il passaggio del tempo

PERCEZIONE:

Discontinuità / Separazione

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

- X TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ
- TECNICA DI MANIPOLAZIONE IN DISCONTINUITÀ
- TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA
- STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE:

Inserimento di un corpo di mediazione neutro solitamente di forma parallelepipedica, omogeneo, vetrato, arretrato rispetto la preesistenza. Inserimento di uno scuro di separazione

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Indipendenza formale e materica / Separazione fisica degli interventi / Addizione

TEMATICHE CORRELATE:

Decoupage classico / Graphical match

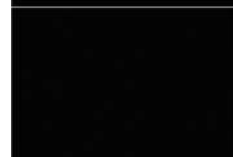
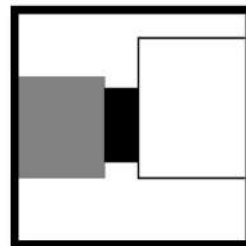
RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Discontinuità formale / Indifferenza

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

- TRACCIA
- ROVINA ARCHEOLOGICA
- RUDERE ISOLATO
- XX ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI
- XXX EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO
- X PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



Lo Spazio di rispetto – Il Piano vuoto –

I piani vuoti sono realizzati per mezzo di visioni statiche prolungate di oggetti inanimati, nature morte, interni, in cui si sottolinea la totale assenza dei personaggi (Prina 2009:22). Si inserisce nella scena un vuoto assoluto privo di azioni, dove il tempo del racconto si ferma. E' una pausa cinematografica come il *fermo immagine*, un elemento fisso che evoca situazioni e fa riflettere lo spettatore. Può sottolineare la distanza formale o temporale tra l'immagine precedente e la successiva, oppure offrire un momento di silenzio contemplativo o di riflessione. Questo inserto privo di diegesi è molto presente nei film di Yasujiro Ozu, di Michelangelo Antonioni e di Robert Bresson. L'esempio più noto è il vaso di fiori nel film *Banshun*, Tarda primavera del 1949, considerato uno dei capolavori di Ozu, nel quale un vaso appare tra la conversazione di padre e figlia: il vaso, elemento non appartenente a nessuna delle due immagini, né riconducibile semanticamente a nessuna delle due, viene filmato per un tempo incredibilmente lungo tanto da far pensare allo spettatore che il film si sia fermato. Avviene una sospensione del racconto accompagnata da una meditazione obbligata sulla scena appena chiusa. Non c'è concatenazione dinamica tra immagini che produrrebbe senso e narratività, il campo vuoto si mostra come un'attesa fissa su un'immagine vuota, come uno spazio vuoto.

La preesistenza necessita del suo spazio di pertinenza, di una separazione fisica che può diventare luogo da cui contemplarla. Lo *Spazio di rispetto* divide la preesistenza dall'intervento contemporaneo e diviene il luogo vuoto della mediazione o separazione tra le due strutture. Il distacco segna la forte differenza temporale e formale; rappresenta la volontà di separazione ed è un dispositivo per valorizzare la preesistenza o parti di essa. L'architettura contemporanea si piega mostrando al meglio un "materiale nobile" e rimanendo separata da uno spazio vuoto dedicato all'osservatore in sosta o movimento. Questo vuoto può essere creato in pianta, tramite l'utilizzo di recinti che inglobano l'ambito della preesistenza, o in sezione, attraverso l'inserimento di passerelle o elementi sospesi sul piano archeologico; in questo secondo caso i luoghi da ammirare rimangono inviolabili e su quote differenti di calpestio. Le passerelle contemporanee, da una parte dinamizzano lo spazio e generano una sensazione di sospensione creata attraverso lo *Spazio di rispetto*, dall'altra costringono in un ambito allungato i visitatori, vincolando percorsi e visuali. Diventano limite tra l'uomo e la dimensione fisica "archeologica" all'interno della quale abitano rovine come elementi naturali nella loro riserva. La tecnica genera un tipo di spazialità denominata "in between". La preposizione "tra" indica una relazione, un periodo di tempo, la distanza tra due luoghi, e può essere sostituita anche da "in mezzo a" o anche indicare il tempo entro cui succederà qualcosa. "Tra" relaziona genericamente qualcosa con un'altra. Determina una distanza, una non coincidenza tra due entità che esistono, tra preesistenza e il nuovo intervento. La spazialità "in between" è lo spazio delle differenze, dove si svolgono connessioni tra spazi funzionalmente determinati.



Immagine tratta dal film *Banshun*, (Tarda primavera) Yasujiro Ozu (1949).

José Maria Sanchez Garcia, nell'intervento di riqualificazione attorno al tempio di Diana a Merida (2005-2008), crea un bordo cavo nella città, per aprire uno spazio di rispetto, di rapporto tra monumento e città. Il vuoto creato e la disposizione dell'edificio che lo delimita, ricalca le direzioni del tempio (in *Allineamenti - Decoupage classico*, cfr. § 4.1.1) che la storia della città aveva lentamente cancellato. La nuova architettura, realizzata per contenere i reperti archeologici rinvenuti intorno all'area e per ospitare funzioni commerciali e culturali, si dispone a C intorno al tempio addossandosi sul perimetro del lotto. Il piano d'imposta del nuovo intervento è "un piano di visione" (Marotta 2015:35): rialzato allo stesso livello del podio del tempio, e occupato in parte da un ballatoio continuo. Il tempio, protetto da una piazza contemplativa e da un recinto volumetrico cavo, viene isolato dalla forma urbana della città e gli conferisce un altro ordine.

Vittorio Gregotti alla Bicocca a Milano immette, al centro dell'edificio a corte degli uffici Pirelli (1999 2004), la torre di raffreddamento dei preesistenti impianti industriali. Un volume interno a tutta altezza la racchiude: sui tre lati si sviluppano gli uffici, mentre il quarto lato è interamente vetrato per esporre la memoria alla città. All'interno della torre, mediante nuovi impalcati, sono inseriti gli spazi pubblici e collettivi, raggiungibili tramite passerelle.



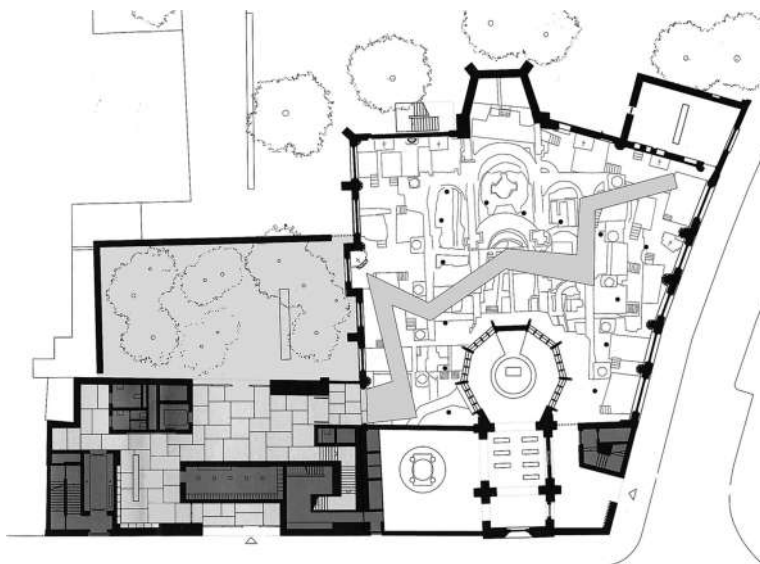
Vittorio Gregotti, Uffici Pirelli alla Bicocca, Milano (1999 2004)



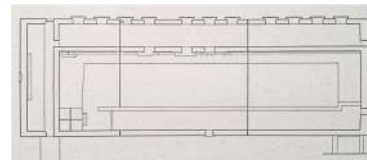
José Maria Sanchez Garcia,
Riqualificazione attorno al tempio di Diana a Merida, Spagna (2005-2008)

A Gibellina, Francesco Venezia, per esporre l'antica facciata del Palazzo Di Lorenzo, crea uno spazio vuoto di meditazione, non solo per invitare l'osservatore ad una riflessione su quanto accaduto durante il terremoto, ma anche per ricreare gli stessi rapporti dimensionali da cui il Palazzo era osservato nella sua sede naturale. Tale intervento è in seguito ulteriormente descritto nella tecnica di manipolazione *Frammento dislocato* - L'inserto diegetico dislocato - (cfr. § 4.2.3).

In sezione, lo spazio vuoto generato è spesso occupato da passerelle. Passerelle sospese vengono infatti utilizzate in particolare negli interventi contemporanei su preesistenze archeologiche: Jean Nouvel a Périgueux (2003), Zumthor a Coira (1985-1986) e nel Kolumba Museum di Colonia (2007) ne sono solo alcuni esempi, ma anche su preesistenze prive di particolare pregio come nel Centro per le Arti Contemporanee di Fresnoy a Tourcoing (1991-1997) di Bernard Tschumi.



Peter Zumthor, Kolumba Museum di Colonia (2007). Pianta e passerella interna



Francesco Venezia, Museo di Gibellina Nuova, Palazzo Di Lorenzo, Italia (1981-1987)



Bernard Tschumi, Centro per le Arti Contemporanee di Fresnoy a Tourcoing (1991-1997)



Jean Nouvel, Museo gallo-romano Vesunna a Périgueux (2003)



Peter Zumthor, Edificio di protezione degli scavi archeologici romani, Coira, Svizzera (1985-1986)

SCHEDA

SPAZIO DI RISPETTO : IL PIANO VUOTO

I piani vuoti sono realizzati per mezzo di visioni statiche prolungate di oggetti inanimati, nature morte, interni, in cui si sottolinea la totale assenza dei personaggi (Prina 2009:22)

UTILIZZO NEL CINEMA:

Discontinuità / Può sottolineare la distanza formale o temporale tra l'immagine precedente e la successiva oppure offrire un momento di silenzio contemplativo o di riflessione / Pausa cinematografica

PERCEZIONE:

Estraniamento / Attesa

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

- X TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ'
- X TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ'
- TECNICA DI EDITING SULLA PREESISTENZA
- STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE:

Inserimento di un vuoto di pertinenza per evidenziare il distacco formale, tipologico e temporale tra le due scene (pianta, prospetto e sezione)

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Divisione tra preesistenza ed intervento contemporaneo / Valorizzazione della preesistenza / Addizioni

TEMATICHE CORRELATE:

Montaggio trucco / Passerelle / Spazio "in between" / Recinti

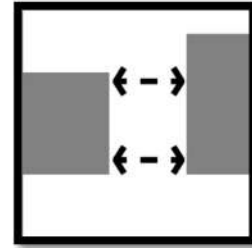
RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Distacco di rispetto / Valorizzazione

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

- TRACCIA
- XXX ROVINA ARCHEOLOGICA
- X RUDERE ISOLATO
- X ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI
- XX EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO
- X PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



4.1.8 La ripetizione di inserti omogenei - Accumulo-

L' *Accumulo* è una pratica di montaggio che si basa sulla ripetizione di un insieme d' inquadrature che posseggono più o meno caratteristiche comuni unificanti, capaci di essere immediatamente notate dallo spettatore. L' elemento frammentario diventa, una volta accumulato, base per un ordine derivato dalla sua moltiplicazione che riesce ad instaurare una successione significativa. (Cassani 2013:263-264). Il concetto di *Accumulo* rimanda alla funzione ritmica del montaggio intesa come ripetizione, che ha il fine di produrre senso, capace di innescare catene dialettiche alla base del montaggio intellettuale del cinema di Ėjzenštejn. L' utilizzo dell' *Accumulo* di una serie di immagini omogenee, porta l' osservatore a voler concludere la sua esperienza di visione in una sensazione di appagamento e soddisfazione che deriva, una volta colto il nesso "legante", dal vedere quel che ci si aspetta di vedere. Tali accostamenti sono utilizzati molto nella cinematografia muta degli anni Trenta, per la loro caratteristica di produrre emozione e ritmo ai filmati. Nella scena finale di *Ottobre* (1927), Ėjzenštejn produce una catena dialettica in una sequenza che costituisce un lungo *Inserto dislocato* astratto, collocato in mezzo alla marcia del generale Kornilov su San Pietroburgo che si svolge in nome di Dio. Il montaggio per *Accumulo* della sequenza avviene facendo scorrere una dopo l' altra, immagini di divinità: partendo da un Cristo barocco passando per un Buddha si arriva alle sacre zampe delle culture primitive, relativizzando così il concetto di divinità.

In architettura, come in musica, il concetto di ripetizione come tecnica compositiva è molto utilizzato. Negli interventi sul costruito, l'inserto contemporaneo rimane distinto e formalmente indipendente dalla preesistenza che lo ospita. L'Accumulo si può ottenere con l'inserimento di numerosi elementi aventi caratteristiche comuni a formare un sistema riconoscibile posto all'interno dell'organismo ospitante o semplicemente all'interno della sua trama prospettica.

Il progetto *Ecomostro addomesticato* dello studio Albori (Emanuele Almagioni, Giacomo Borella e Francesca Riva) presentato nel 2008 al Padiglione italiano della XI Biennale di Architettura di Venezia all'interno della mostra "L'Italia cerca casa", prevedeva la rifunzionalizzazione abitativa dello scheletro incompiuto dell' ampliamento dello scalo di San Cristoforo a Milano, progettato nel 1983 da Aldo Rossi e Gianni Braghieri.



Immagini tratte dal film *Ottobre* di Ėjzenštejn (1927)



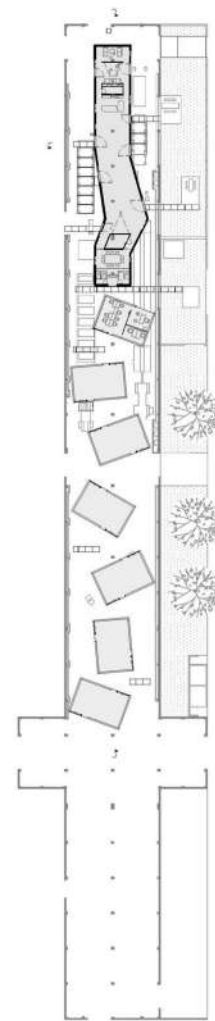
Studio Albori. *Ecomostro addomesticato*, Milano (2008)

La scena principale è composta da un telaio strutturale in cemento e acciaio che evidenzia la sua forte presenza geometrica nel paesaggio bucolico. L'intervento al suo interno è costituito da un insieme di abitazioni tutte diverse tra di loro, progettate in funzione della posizione degli affacci e dell'orientamento. Il progetto, caratterizzato dalla molteplice varietà tipologica, è il risultato di una simulazione di un possibile processo partecipativo alla costruzione dei singoli alloggi e attrezzature di servizio.

Una fabbrica di vernici abbandonata situata nel distretto turistico di Dapeng a Shenzhen viene convertita dallo studio O.OFFICE in galleria d'arte (Z Gallery, 2014) e studi individuali di artisti. La galleria è concepita come una scatola lineare in acciaio nero con porte scorrevoli e che ruotano, leggermente rialzata dal piano di calpestio; gli studi sono piccole scatole grigie, vetrine di singoli artisti che sembrano gemmare dalla principale e fluttuare nello spazio della fabbrica lasciata nelle condizioni di conservazione trovate.



Lo studio AFFECT-T alla Biennale di Architettura di Hong Kong presenta Bamboo Micro Housing (2013), una strategia di occupazione temporanea di ex edifici industriali che immette al loro interno sei tipi di unità abitative temporanee progettate in funzione del numero e del tipo di utenza. In tali operazioni gli spazi che si creano "tra" i singoli moduli divengono luoghi d'interazione tra gli utenti.



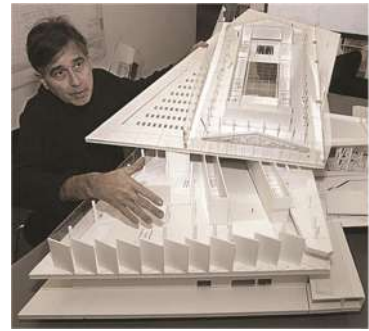
O-OFFICE Architects, Z Gallery, Dapeng, Shenzhen, Cina (2014)

De Vylder Vinck Taillieu, Caritas Centro psichiatrico, Melle, Belgio (2017)



AFFECT-T, Bamboo Micro Housing, Hong Kong (2013)

La ripetizione di inserti omogenei (in *Accumulo*) può anche essere utilizzata in prospetto, sia sulla preesistenza, che sull'ampliamento contemporaneo. L'utilizzo della preesistenza con altre funzioni diverse da quelle con cui era stata concepita, costringe a dover aggiungere notevoli superfici vetrate per garantire agli ambienti la giusta aria e illuminazione naturale. Così l'intervento di O-office Architects per il *Youth hotel of iD Town* a Shenzhen in Cina del 2014, trasforma una ex fabbrica in un albergo. Gli architetti organizzano l'accesso alle stanze su un corridoio centrale; in tal modo la facciata esistente è puntellata da una sequenza in *Accumulo* di bow-windows in acciaio e vetro, innestati sul corpo della fabbrica. Al piano terra sono inserite le funzioni di socializzazione e di reception; le strutture in acciaio aggiunte sono di forme differenti e a sbalzo, incastrate sulle murature perimetrali.



Bernard Tschumi presenta il modello del museo dell'Acropoli di Atene (2002) (foto: Shawn Baldwin)



O-OFFICE Architects per il Youth hotel of iD Town a Shenzhen in Cina (2014)

Jaime J. Ferrer Forés nel 2011 rivitalizza lo spazio urbano dove un tempo sorgeva lo stabilimento di Can Ribas dedicato alla produzione di lana costruito nel 1851 a Palma di Maiorca. Gli elementi del patrimonio più preziosi vengono recuperati, rifunzionalizzati ed integrati nell'ambiente urbano, in particolare un muro viene lasciato libero a proteggere la struttura chiusa dalla strada e innestato da una serie di elementi scatolari di forme adeguate alla partitura della muratura.

Anche nel progetto già analizzato di David Chipperfield per la galleria d'arte "*Am Kupfergraben*" a Berlino, *l'Elemento di mediazione - Inserito esplicativo* - (cfr. § 4.1.3), nella finestra vetrata che recepisce le geometrie della colonna accanto, viene ripetuto con forme più o meno uguali all'interno del nuovo prospetto.

Possiamo considerare come *Accumulo* anche il meccanismo percettivo messo in atto da Bernard Tschumi nel museo dell'Acropoli di Atene (2010) dove, dalle sale espositive, moltiplica l'immagine dell'Acropoli con una serie di cannoni visuali indirizzati su di essa.



Jaime J. Ferrer Forés, Stabilimento di Can Ribas. Palma di Maiorca, Spagna (2011)



David Chipperfield, Galleria d'arte "*Am Kupfergraben*", Berlino (2007)

SCHEDA

RIPETIZIONE DI INSERTI OMOGENEI : ACCUMULO

L' Accumulo è una pratica di montaggio che si basa sulla ripetizione di un insieme di inquadrature che posseggono più o meno caratteristiche comuni unificanti capaci di essere immediatamente notate dallo spettatore. L' elemento frammentario diventa, una volta accumulato, base per un ordine derivato dalla sua moltiplicazione capace di instaurare una successione significativa (Cassani 2013:263-264).

UTILIZZO NEL CINEMA:

Discontinuità / Produzione di significato

PERCEZIONE:

Appagamento alternato ad inquietudine

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ'

X TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ'

TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA
STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE:

Inserimento di elementi omologhi di piccole dimensioni / indipendenti formalmente e matericamente rispetto la preesistenza / in ripetizione / spesso reversibili / smontabili ed adattabili (in pianta, prospetto o nella volumetria)

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Unitarietà stilistico formale della preesistenza / Creazione di piccoli ambiti privati all'interno della preesistenza

TEMATICHE CORRELATE:

Innesti / Spazio "in between" / Prefabbricazione / Modularità / Reversibilità / Ripetizione / Contenitore-preesistenza / Jump cut / Colonizzazione / Spazio "in between"

RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Rapporto dialettico / Preesistenza-contenitore

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

TRACCIA

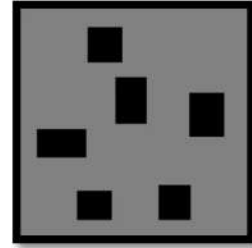
X ROVINA ARCHEOLOGICA

RUDERE ISOLATO

XXX ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI

X EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO

X PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ

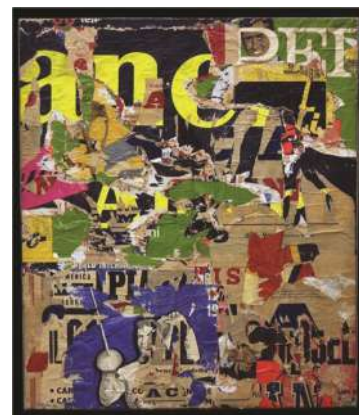


4.2 TECNICHE DI MANIPOLAZIONE

4.2.1 I tagli

Il taglio nel montaggio cinematografico è operazione fondamentale: si taglia il girato, si tagliano scene non necessarie, si taglia per censure successive ma, più in generale, si taglia per poi montare. Si è già visto come, nel *decoupage classico* (cfr. § 4.1.3), per mantenere la continuità narrativa ed allo stesso tempo una partecipazione dello spettatore attraverso molteplici punti di vista, si proceda con numerosi tagli nascosti da una serie di raccordi. Al contrario, si parla di evidenza del taglio quando si vuole rendere manifesta la “finzione” del film, quando si realizza la costruzione di una sequenza attraverso una rapida associazione discordante di immagini, quando si viola l’esperienza percettiva della realtà. Il taglio diventa allora uno stacco traumatico tra un’inquadratura e un’altra e si tramuta in un vero “strappo” quando il collegamento tra due inquadrature è dato da microellissi temporali, delegando allo spettatore il compito di ricostruire il vuoto narrativo. Il taglio nel cinema è discontinuità, il frammento è esaltato e il montaggio è visibile.

Il taglio, come sottrazione, è da sempre una delle operazioni compositive semplici, utilizzata nell’arte come nella progettazione architettonica. Nel panorama odierno dell’architettura, in cui anche preesistenze non di particolare pregio sono oggetto d’interesse, il taglio diventa un’operazione di appropriazione ed è talvolta necessario per riabitare edifici. Attraverso questa operazione si ricavano aperture impreviste che generano una forte dialettica tra intero e frammento, tra vuoto e opacità. La preesistenza è violata con tagli brutali, azioni fondative per nuove forme del progetto contemporaneo, e mette in mostra la sezione svelando l’estetica emozionale dei materiali con cui è stata costruita. Il taglio, volutamente evidenziato, mette a nudo la rifunzionalizzazione della preesistenza, poiché evidenzia l’intervento contemporaneo in *Sovrapposizione* (cfr. § 4.3.5). Nell’arte moderna, l’operazione di taglio o sottrazione su materiale preesistente, è riscontrabile nelle opere strappate dei collage di Mimmo Rotella, dove la sottrazione svela volontariamente stratificazioni successive, nei tagli di Lucio Fontana, la superficie bidimensionale si apre allo spazio, è evidente nei lavori di cancellatura di Emilio Isgrò. In architettura, precursore di ciò che oggi è riscontrabile in molte esperienze è il lavoro di Gordon Matta Clark. L’artista, come già descritto nel secondo capitolo (cfr. § 2.4), interviene su edifici abbandonati poco prima della loro successiva distruzione realizzando, tra le altre, le opere *Conical Intersect* (1975), *Splitting* (1974), *Office Baroque* (1977), *Day’s End* (1975). Matta Clark si appropria di fabbricati manipolandoli: taglia muri interni, pareti esterne e solai secondo disegni e precise direzioni visuali, offrendo un nuova vitalità spaziale alle preesistenze. L’alterazione della preesistenza, gli spazi generati che violano spazialità già esistenti, i tagli imprevisti sulle sue superfici, influenzano, dopo circa trenta anni, la progettazione di edifici come il Caixa Forum di Madrid di Herzog & de Meuron (2001-2008) o i recenti lavori del gruppo belga De Vylder, Vinck, Taillieu.



Mimmo Rotella (1918-2006), *Con un sorriso* (1962) Pittura, Decollage, (154 x 132 cm)



Emilio Isgrò, *Libro cancellato* (1964)



Gordon Matta-Clark, *Conical Intersect*, Parigi (1975)



De Vylder Vinck Taillieu, *Twigg*, Gent, Belgio (2011)

Continuità interrotta - Jump cut -

Letteralmente salto-taglio, nel cinema è un falso raccordo o montaggio a salti e consiste nel tagliare alcuni frame di un'inquadratura, così da sembrare che ci sia un salto. Il taglio è netto, senza transizioni e raccordi temporali; non c'è volutamente continuità nella successione, gli oggetti e gli attori paiono saltare da una posizione a un'altra. In molteplici casi, eseguito tra due inquadrature molto simili fra loro, tale montaggio può sembrare un errore. Il *Jump cut* genera un effetto di straniamento, necessario a richiamare l'attenzione in maniera brusca: lo spettatore vive un senso di inquietudine subendo un sobbalzo psicologico, causato dalla visione di immagini dissonanti, cioè non prevedibili secondo la normale esperienza percettiva spazio temporale. Il risultato è incrementare l'effetto drammatico e di spaesamento. Questo montaggio è stato utilizzato per la prima volta a metà degli anni Cinquanta da Jean Luc Godard nel film *Fino all'ultimo respiro* (1959).

Il *Jump cut*, è un taglio ad una inquadratura, non è necessario ai fini narrativi, ma è artificio linguistico che mette in evidenza forzatamente la costruzione, anche dove non necessaria ai fini spazio temporali. I registi della *Nouvelle Vague*, tra cui Truffaut, Godard e Rivette, pur producendo film a basso costo, hanno creato film importanti, cercando nelle inquadrature la naturalezza della visione reale. È proprio quella visione reale, un po' nostalgica, che contrasta con l'artificio della costruzione filmica. Il film diventa frammentario e discontinuo, le azioni dei protagonisti, mai svelate completamente, sono imprevedibili e inattese.



Immagine tratte dal film *Fino all'ultimo respiro* (*À bout de souffle*), Jean-Luc Godard (1960)

Gordon Matta Clark, *Splitting: Four Corners*, 322 Humphrey Street, Englewood, New Jersey, (1974)

De Vylder Vinck Taillieu, *Melle-matta House*, Belgio Foto : Filip Dujardin



Il senso percettivo d'inquietudine è causato da tagli improvvisi e inattesi sul muro di un prospetto di un fabbricato esistente, sul tetto o comunque, su una realtà che manifesta la sua unità e che ne viene scossa. Il taglio avviene fisicamente sul corpo dell'edificio preesistente, proprio come fosse una pellicola. I tagli sono netti e si sovrappongono all'esistente in maniera casuale. Il risultato non dà mai la sensazione di essere definitivo: l'incompletezza che ne deriva è attivatrice di un meccanismo a cascata di sollecitazioni sull'immaginazione così che "l'elemento non riesce ad organizzarsi nello spazio con coerenza, ma il suo grado di quasi completa libertà ci consente di estendere il fenomeno dell'immaginazione" (Rogers 2006:116). Non c'è addizione cronologica tra nuovo e preesistente in successione temporale e spaziale, ma un'ibrida intersezione. Una sovrapposizione che confonde quello che c'era con quello che è progettato. Riconquista dell'estetica del povero e del "non finito", uso del frammento, cliché vernacolari, raccolte di riferimenti e citazioni, sono alcune tematiche evidenti nei progetti di alcuni architetti che appartengono, in particolare, alla sfera dei Paesi Bassi.

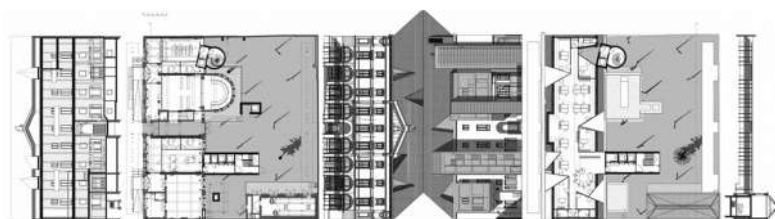
Il gruppo di architetti De Vylder, Vinck, Taillieu di Gent (Belgio), formati tutti presso la scuola di architettura di Sint Lucas di Gent, lavora inizialmente su ristrutturazioni e ampliamenti di edifici “comuni” della regione delle Fiandre, manipolandoli in funzione delle esigenze del cliente, del programma, del budget e di vincoli pratici e normativi. L’architettura domestica si fa campo di ricerca. Nel loro lavoro, con budget limitati, cercano di far emergere le potenzialità di quello che trovano, esaltandone le peculiarità. La preesistenza, messa a nudo da tagli e sottrazioni, si mescola all’intervento e perde la sua identità, partecipando alla creazione una nuova unità percettiva. Spesso, i materiali utilizzati nella realizzazione del progetto, sono utilizzati nella loro espressione grezza e materica, senza l’utilizzo di eccessive finiture. L’aspetto brutalista si integra bene all’interno della preesistenza che, lasciata con i segni del tempo, contribuisce all’aspetto “non finito” della nuova configurazione. I materiali utilizzati sono molteplici: vetro, legno, mattoni, calcestruzzo faccia vista, mostrano come sono realizzati gli elementi costruttivi aggiunti. La preesistenza è fortemente manipolata nella volumetria, nei prospetti e negli spazi interni e diventa essa stessa oggetto di bricolage. Vecchi e nuovi frammenti compongono l’architettura, introducendo nella sua percezione finale la componente poetica, fantastica e immaginativa. Numerosi elementi diventano un gioco di *non sense*: *trompe l’oeil*, specchi riflettenti, finti pilastri, muri e porte tagliate, porte mimetizzate nelle murature. Niente è scontato e non esiste soluzione definitiva: il risultato è una mescolanza aperta sempre a futuri cambiamenti. Il tempo si sovrappone scomparendo: il prima ed il dopo si confondono come in un meccanismo della memoria. *La Koute House II* del 2003, la *Rot Ellen Berg House* (2007-2011), *Il Tangram* a Kortrijk del 2016, la *Pepingen House* del 2016, il *New Service Center* di Ledeborg del 2016 sono alcuni lavori che caratterizzano il loro percorso.



De Vylder Vinck Taillieu, *Rot Ellen Berg House*, Belgio (2007-2011).
Foto : Filip Dujardin



De Vylder Vinck Taillieu, *Tangram*, Kortrijk (2016)



De Vylder Vinck Taillieu, *New Service Center L-BERG*, Belgio (2016). Foto : Filip Dujardin

Un analogo modo di operare si riscontra nella riconversione a centro congressi della fabbrica di birra *Lamot* (2000-2005) a Mechelen (Belgio). Il gruppo di architetti di Bruxelles 51N4E amplia la struttura per ragioni dimensionali e funzionali e conserva la preesistenza salvandola da una demolizione certa, sapendo che la sua rifunzionalizzazione avrebbe portato il complesso ad una ristrutturazione pesante. L'ampliamento, totalmente in vetro, lavora per contrasto con la massività dei muri esistenti. L'intervento diretto sulla fabbrica è radicale: la parete esterna diventa memoria urbana e una parte, in corrispondenza con il primo piano, è ritagliata infrangendo la sua composizione prospettica. Le lesene sono tagliate nettamente, non arrivando più a terra, come a seguito di un'esplosione dello spazio interno che apre alla città i nuovi spazi congressuali. Da citare all'interno del panorama belga alcuni lavori degli studi GAFPA di Gent (Belgio), dello studio Graux & Baeyens, anch'esso di Gent e dell'Office Kersten Geers David Van Severen di Bruxelles. Il taglio è circolare nel lavoro di Christ & Gantenbein in un piccolo magazzino che è riutilizzato come punto ristoro del parco Elisabethen a Basilea in Svizzera (2011). Gli architetti, per permettere il collegamento visuale tra la piccola struttura e il parco, realizzano questo grande occhio fuori scala che interrompe l'apparato decorativo dell'oggetto.

Di altra dimensione e interesse storico architettonico è l'intervento realizzato da Carlo Scarpa nel Museo di Castelvecchio (1956-1964) a Verona. Scarpa interviene su un edificio storico edificato inizialmente come residenza degli Scaligeri tra il 1354 e il 1356, tramutata prima in Caserma militare, poi in Accademia militare e nel 1926 convertita in museo. In quest'ultimo intervento l'edificio subisce un restauro più simile ad una falsificazione poiché si occulta il suo "vero" aspetto, aggiungendo decorazioni affinché desse l'"illusione di un palazzo storico" (Murphy 1991:49) seicentesco. Scarpa interviene pesantemente sul complesso rendendo la "falsa parete" un quinta scenica e creando un nuovo percorso museale, dove il visitatore percorre in sequenza spazialità e opere in forte interconnessione. Perno di questo percorso visuale è la statua di Cangrande della Scala.



51N4E Congress & Heritage Centre
Lamot Mechelen, Belgio (2000-2005)



H2O ARCHITECTES, Business
incubator Training centre «La
Cartonnerie», Pont-Audemer, Francia
(2014) foto: Attard, Chalmeau



Christ & Gantenbein, Punto ristoro del
parco Elisabethen, Basilea, Svizzera
(2011)



Carlo Scarpa, Museo di Castelvecchio,
Verona, Italia (1956-1964)

L'opera, collocata su un supporto in calcestruzzo che la sostiene a sbalzo a sei metri di altezza, occupa lo spazio vuoto generato da Scarpa attraverso un taglio della sesta e ultima campata della Caserma militare, prima che questa incontri la cinta medioevale. Il taglio è frastagliato e mostra i materiali scabri dell'esistente; la copertura, interamente ricostruita, nel punto di taglio va lentamente in *dissolvenza* perdendo man mano gli strati che la compongono, fino a scomparire del tutto, lasciando solamente la trave che la sostiene. Gardella (2006:214-215) parlando dell'intervento ed in particolare del punto nodale in questione lo definisce come "un punto di riferimento di visuali esterne e interne, un momento legato e integrato a tutti gli altri momenti, una chiave di volta nel contesto del restauro, che non è passivamente filologico, ma creativamente progettuale". Questo progetto riprende bene anche l'analogia percettiva tra cinema, architettura e montaggio.

Analizzando il progetto museale da un punto di vista filmico, Scarpa crea un percorso visuale fantastico in cui antiche statue si incontrano mentre camminano su pedane, altre si poggiano su podi o si innalzano sorrette da accurati sostegni; ogni opera con la sua particolarità, collabora insieme alle altre ad un'unica unità percettiva. Le singole opere esposte, durante la visita sono però intervallate spesso da inquadrature sulla statua di Cangrande della Scala visibile da più punti di vista e in tempi diversi della percorrenza del museo.

La statua, nelle sue visioni multiple, è un *inserto extradiegetico* (cfr. § 4.1.7) estraneo e non appartenente alla narrazione museale. Il montaggio è di tipo semantico: Cangrande della Scala, all'esterno dell'edificio, è fuori dalla narrazione filmica: non un'opera silente da ammirare chiusa in un museo, ma una presenza concreta che veglia sulla città.



Carlo Scarpa, statua di Cangrande della Scala, Museo di Castelvecchio, Verona, Italia (1956-1964)

SCHEDA
TAGLIO : JUMP CUT

Letteralmente taglio-salto, nel cinema è un falso raccordo o montaggio a salti e consiste nel tagliare alcuni frame di un' inquadratura, così da sembrare che ci sia un salto.

UTILIZZO NEL CINEMA:

Dare discontinuità alla scena attraverso l' interruzione della continuità narrativa / Mostrare il film come artificio / Incrementare l' effetto drammatico

PERCEZIONE:

Spaesamento / Straniamento

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

- TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ
- TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ
- X TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA
- STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE:

- Taglio su muri**
- Taglio su solai**
- Sottrazioni volumetriche**

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

- Creazione di nuove aperture / Creazione nuove finestrate /**
- Creazione patii interni / Evidenziare sconnessioni volumetriche /**
- Interrompere la continuità / Invertire la percezione (interno-esterno) / Scavalcamento di campo**

TEMATICHE CORRELATE:

- Estetica brutalista / Non finito / omogeneizzazione formale successiva
- Conservazione dello stato della preesistenza (patina)

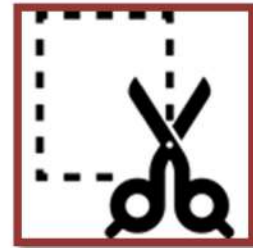
RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

- Violazione / Ibridazione / Sovrapposizione / Discontinuità

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

- ROVINA ARCHEOLOGICA
- RUDERE ISOLATO
- XXX ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI
- X EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO
- XXX PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



Ricomposti in discontinuità – Fast Cutting –

“...fate una passeggiata per una strada di città e mettete giù, su una tela, quello che avete appena visto. Avete visto mezza persona tagliata in due da una macchina, pezzi e bocconi di cartelli stradali e pubblicità, riflessi da vetrine, un montaggio di frammenti[...]. La coscienza è un cut-up; la vita è un cut-up. Ogni volta che andate giù per la strada o guardate fuori dalla finestra, il fluire della vostra coscienza è tagliato da fattori a casaccio” (Burroughs 1994:33).

In *Teoria generale del Montaggio*, Ėjzenštejn ci parla di un “principio, che ha accolto in sé la caratteristica fondamentale del processo di smembramento e riunificazione ad un nuovo livello qualitativo” (Ėjzenštejn 2012:230) sostenendo che questo principio trae origine dal mito greco di Dioniso e dai riti ancestrali che ne discendono e che si può ritrovare in qualunque forma artistica. La figura di Dioniso rimanda direttamente al tema dell’unità perduta. In particolare, nei misteri orfici, Dioniso ha tre manifestazioni: è inizialmente il primo dio generato da Chronos (il Tempo) e porta il nome di Phanes (il Brillante). La storia narra che Zeus, per diventare il signore dell’universo, mangia Phanes assorbendo in sé tutta la divina sostanza primigenia, e poi procrea con Persefone il secondo Dioniso, Zagreo. I Titani, ribellati al potere di Zeus, sorprendono Zagreo e lo dilanano cibandosi del corpo mentre il suo cuore viene portato a Zeus che se ne ciba generando il terzo Dioniso. Ėjzenštejn sostiene che molte civiltà ancestrali interpretassero alla lettera tale mito, procedendo periodicamente all’uccisione del capo che veniva mangiato dalla tribù. In questo modo, ciascuno poteva avere in sé un frammento dell’origine, che contribuiva ad elevarlo ad nuova entità superiore (Ėjzenštejn 2012:226-231). La realtà è smembrata attraverso inquadrature singole, che il montaggio ricompone in un nuovo ordine di livello superiore.

Il *fast cutting* ovvero “taglio veloce”, è un insieme di montaggi d’inquadrature di brevissima durata con tagli netti ed in rapida successione; è utilizzato per creare suspense, per evidenziare il caos della scena o per descrivere in maniera molto concitata un’azione. Esempificazione del *fast cutting* è la celebre scena della doccia nel film *Psycho* (1960) di Alfred Hitchcock dove una giovane donna sotto la doccia è accoltellata. Né le ferite inferte dall’assassino, né la figura intera della donna, sono mai mostrate, ma la successione rapida di frammenti del corpo fa cinematograficamente “a pezzi” la vittima. Il corpo è scomposto e ricomposto “ricostituendo una nuova unità superiore”. Le inquadrature sono velocissime e si concatenano a dare un’immediata comprensione dell’informazione. Questa sequenza culmina con un montaggio rapidissimo di differenti inquadrature, in cui la durata media di ciascuna è inferiore al secondo. L’effetto crea confusione e il risultato finale è un patchwork di inquadrature e dettagli, esaltazione del frammento incompleto in collisione.



Immagini tratte dal film *Psycho* di Alfred Hitchcock (1960).

“[...] non s'era perso quasi nulla, era tutto lì, disposto solamente in un ordine diverso ma appropriato alle esigenze degli abitanti non meno di prima...Di sicuro si sa solo questo: un certo numero di oggetti si sposta in un certo spazio, ora sommerso da una quantità di oggetti vuoti, ora consumandosi senza ricambio; la regola è mescolarli ogni volta e riprovare a metterli insieme.”(Calvino 1972:112-114).

Fotomontaggio di Clarice

Tsuruta Architects. House of Tracet a Londra (2016) foto:Tim Crocker



Calvino descrive così Clarice, città dai mille splendori che più volte “*decadde e rifiori*” ricostruendosi ogni volta con i suoi materiali. Parti di edifici di una Clarice immaginaria sono smontati e rimontati con nuovi materiali, reinnestati nel vecchio contesto a cui appartenevano. Il nuovo progetto riattiva la memoria del luogo utilizzando, sotto forma di frammenti ricomposti, il materiale preesistente. In questa città immaginaria può essere inserita la *House of Tracet* (2016) a Londra dello studio Tsuruta Architects. Nel suo nuovo prospetto su strada, la vecchia facciata in mattoni scuri è rimontata all'interno di una nuova partitura prospettica discontinua e composta da una struttura in acciaio, una muratura in mattoni, ed alcune partizioni vetrate. I quattro materiali differenti con cui si articola, lavorano in contiguità e contrapposizione.

Enric Miralles e Benedetta Tagliabue.
Nuovo municipio di Utrecht, Olanda
(1996-2000)

Nel nuovo municipio di Utrecht di Enric Miralles e Benedetta Tagliabue (1996-2000), gli architetti realizzano il palazzo del Municipio ricomponendo i frammenti di undici edifici preesistenti. Una parte di essi è reintegrata nella nuova composizione

mantenendo la propria identità formale, mentre dai frammenti derivanti dalle demolizioni degli altri, si ricavano mattoni, architravi e pietre da rimettere nella parte nuova. L'effetto che si crea è molto caotico, con sovrapposizioni spazio temporali difficili da leggere. Nella *Longview School*, a Phoenix Vito Acconci nel 1990 de-progetta la vecchia scuola per lasciarne il posto ad una nuova: i suoi frammenti vengono sparsi sul terreno circostante come fossero il frutto di una esplosione e ad ogni elemento è assegnata una funzione pubblica.

La poetica di Carlo Scarpa, mossa dall'attenzione per il particolare, è spesso caratterizzata dall'accumulazione di segni: frammenti interrotti, riportati al cospetto di un'astrazione geometrica, manifestano una propria autonomia e concorrono alla definizione dei prospetti di alcuni suoi progetti. Nel negozio Olivetti di piazza S. Marco a Venezia (1957-58), Scarpa compone il prospetto laterale sulla Corte del Cavalletto con montaggi di più elementi controllati dalla geometria: la porta filo muro dell'ingresso secondario taglia il logo dell'Olivetti che a sua volta incide il muro e la porta stessa; accanto a questa composizione sono poste in successione la targa in pietra d'Istria con la scritta "Olivetti" ed una finestra di uguale dimensioni; tutto è sormontato dalle modanature decorative dell'edificio.

La tecnica del *Fast cutting* può bene interpretare anche la logica con cui vengono ricomposti frammenti archeologici appartenenti ad unità più complesse disperse o poco conosciute. Luigi Canina, nel Sepolcro di Cecilia Metella a Roma tra il 1850 e il 1853, dispone frammenti marmorei di vario genere su un muro di tamponamento dell'antico ingresso, come fossero immagini sui pannelli di Aby Warburg. Busti, fregi, statue frammentate, capitelli e materiali appartenenti a tombe, sono esposti in maniera dissonante e casuale, poiché orfani della loro antica immagine unitaria. I frammenti incompleti così esposti, stimolano l'occhio attivo dell'osservatore a fantasticare sulle loro possibili immagini passate. L'osservatore inoltre è invogliato a comprendere la chiave di lettura di ricomposizione: il "passato incompleto" diventa uno strumento di proliferazione d'informazioni, attivatore dei meccanismi d'immaginazione.

Dimitris Pikionis (1954-1957) sotto l'Acropoli di Atene compone un lungo percorso come un mosaico: dozzine di tracce evocano, richiamano, interpretano e raccontano un passato complesso unite a frammenti del tempo presente. Le traiettorie che tracciano segni sul terreno portano a pensieri sui percorsi della storia. Frammenti archeologici si mescolano con pezzi di macerie; lastre di marmo con lastre di cemento e rocce.

L'architettura manomette la preesistenza piegandola a nuove logiche compositive, la sua narrazione è discontinua, volutamente poco chiara, emergono segni del passato rivisitati, come ellissi temporali mai chiarificatrici, che interrogano l'osservatore e lasciano aperta la strada dell'interpretazione.



Carlo Scarpa. Negozio Olivetti, Venezia (1957-'58)



Luigi Canina. Ricomposizione di frammenti marmorei nel Sepolcro di Cecilia Metella, Roma (1850-1853)



Dimitris Pikionis. "Le pietre di Pikionis" Atene, Grecia (1954-1957)
Foto: Hélène Binet



De Vylder, Vinck, Taillieu. Caritas. Centro psichiatrico, Melle, Belgio (2017)

SCHEDA:
RICOMPOSTI IN DISCONTINUITÀ: FAST CUTTING

Il Fast cutting ovvero “taglio veloce”, è un insieme di montaggi di inquadrature di brevissima durata con tagli netti ed in rapida successione

UTILIZZO NEL CINEMA:

Suspense / Evidenziare il caos della scena / Descrivere un' azione in maniera molto coincitata / Discontinuità

PERCEZIONE:

Inquietudine / Tensione

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ

TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ

X TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA
STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE:

Manipolazione della preesistenza che è tagliata, smontata e ricomposta sul luogo, come frammento di una nuova unità e traccia del passato

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Rievocare la memoria del luogo “piegandola” a nuove logiche compositive

TEMATICHE CORRELATE:

Frammenti in collisione / Sovrapposizione / Collage / Patchwork

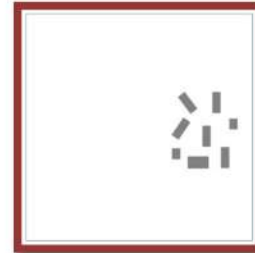
RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Manipolazione / Smontaggio e rimontaggio / Discontinuità / Frammentazione

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

- X TRACCIA
- X ROVINA ARCHEOLOGICA
- RUDERE ISOLATO
- XX ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI
- EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO
- X PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



4.2.2 Isolare la preesistenza per definire nuovi fondali

- Chroma key -

Il *Chroma key* è uno strumento del compositing che serve a ritagliare e sovrapporre due layer per ottenere il risultato voluto. È detto anche intarsio a chiave di colore oppure, in maniera errata, *green screen* essendo il verde il colore più utilizzato come sfondo per isolare i protagonisti sulla scena. Il *Chroma key* permette di unire due sorgenti video differenti. Si utilizza per far interagire personaggi ripresi dal vero su fondali neutri, con gli ambienti più vari che ne costituiranno lo sfondo tramite la sovrapposizione delle due sorgenti video: una di primo piano ed una di sfondo. Il *Chroma key* è alla base di numerosi effetti speciali e si usa principalmente per ambientare soggetti e oggetti su sfondi già girati, virtuali o provenienti da materiale di repertorio che vengono aggiunti successivamente in fase di postproduzione



Immagini tratte dal film *The Avengers* di Joss Whedon (2012)

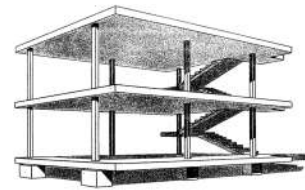
La particolarità che rende questo tipo di montaggio interessante alla nostra trattazione è la possibilità del ritaglio dei bordi dei personaggi in primo piano, che in architettura equivale alla cancellazione degli elementi considerati superflui della preesistenza e la possibile creazione di sfondi attraverso nuove costruzioni.

Per rendere chiaro il tipo d'intervento che si vuole descrivere, si prende come riferimento il progetto per l'allestimento della mostra a S. Giovanni Valdarno del 1968 di Gianni Pettena. L'architetto inserisce all'interno di questo edificio, progettato da Arnolfo di Cambio, dei pannelli astratti bianchi con ricorsi neri inclinati a 60° a chiuderne il porticato. Così facendo la facciata del palazzo risulta isolata su un fondale che non permette "*alcun tipo di colloquio sommerso con il linguaggio rinascimentale*" (Pettena 1968). La preesistenza rimane a testimonianza della memoria del luogo ma diviene corpo vuoto, un contenitore in attesa di un nuovo layer di sfondo.

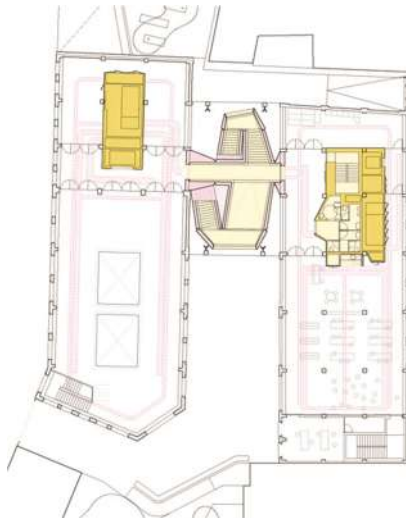


Gianni Pettena, Dialogo Pettena-Arnolfo, Allestimento della mostra a S. Giovanni Valdarno, Arezzo, Italia (1968).

L'isolamento della preesistenza costringe gli architetti a dover capire la natura della costruzione: è così possibile lasciarle la patina del tempo, operare un restauro incompleto atto a preservare la sua stabilità strutturale, spogiarla ulteriormente svelando la natura dei materiali di cui è composta ed infine ridurla ai soli elementi strutturali tramite un processo di "scheletrizzazione" che evidenzia la trama geometrica su cui è stata generata. La costruzione, resa permeabile al vento e alla luce, è trasformata in un enorme spazio vuoto pronto ad ospitare il nuovo intervento. In taluni casi, quando la preesistenza è privata di finestre, ambienti interni e tamponature verticali, mostrando i suoi elementi costruttivi a telaio, rievoca l'astrazione della costruzione modernista rappresentata dalla *maison Dom-ino*.



Le Corbusier, Maison Dom-ino, (1920)



Langarita-Navarro Arquitectos, Centro Medialab-Prado, Madrid (2013). Foto: Miguel de Guzmán.

Il *Chroma key*, attraverso ritagli e sottrazioni, isola la preesistenza che diventa ospite, recinto, veste antica, maschera o parete schermo per l'architettura contemporanea: un palinsesto in cui, raschiata la prima scrittura, s'inserisce un nuovo testo. L'utilizzo del *Chroma key* permette di sovrapporre, all'interno della preesistenza, un fondale contemporaneo fatto spesso con *Inseri extradiegetici* (cfr. § 4.1.7) o elementi in *Accumulo* (cfr. § 4.1.8). Nella sovrapposizione delle due componenti, la scena principale (preesistenza) rimane sempre in primo piano ed è elemento ordinatore a scala superiore del nuovo intervento. Il fondale contemporaneo (intervento), caratterizzato da nuovi elementi, è in evidente contrasto dimensionale e formale con la scena principale, a manifestare la sua indipendenza ed alterità rispetto alla trama dell'esistente. Tale operazione crea una viva dialettica tra preesistenza e nuovo intervento, di interessante stimolo per la progettazione. All'interno della preesistenza si inseriscono strutture autonome che possono essere anche costituite da elementi modulari. E' utile evocare un evidente parallelismo con l'innesto dell'elemento modulare lecorbuseriano all'interno della griglia spaziale modernista dell'Unità di abitazione con la differenza che in questa occasione gli elementi innestati si ancorano alla memoria del passato: la scena principale. Nell'isolamento rimane indiscusso il ruolo principale della scena-preesistenza: alcuni progetti prevedono l'inserimento

all'interno di elementi modulari contemporanei, realizzati con strutture leggere a elementi smontabili, per consentirne la reversibilità. Cellule indipendenti s'immettono nel rispetto della trama prospettica e degli elementi in pianta di vecchia struttura portante, generando spazi "in between".

Lo studio spagnolo di Madrid Langarita-Navarro Arquitectos, utilizza la "scheletrizzazione" del fabbricato in almeno due progetti. Il centro Medialab-Prado a Madrid del 2013 è la riconversione di una struttura denominata Serrería Belga, uno dei primi edifici in cemento armato della città, realizzato nei primi anni Venti dall'architetto Manuel Alvarez Naya. Lo scheletro della costruzione è chiuso da vetrate nelle due ali e diventa recinto dei nuovi spazi. Viceversa, nella zona centrale, lo scheletro è totalmente distaccato dal volume che ospita: la materialità e la schematicità della griglia in cemento armato contrasta con "la Cosa" infiltrata al suo interno. La struttura a forma libera ospita la scala di collegamento tra le due ali dell'edificio ed è l'oggetto simbolo che permette il riutilizzo dell'immobile in differenti modalità. È realizzata grazie ad un sistema costruttivo leggero che le permette di essere mutevole e reversibile; è inoltre rivestita da pareti in plastica che, illuminate dall'interno per mezzo di luci led cangianti, la rendono un oggetto sempre multicolore.

Nel progetto per il *Red Bull Music Accademy* (RBMA) a Madrid del 2011, la struttura nota come Matadero e composta da magazzini industriali in acciaio del primo Novecento, contiene piccoli studi musicali individuali ripetuti in *Accumulo* (cfr. § 4.1.8): scatole leggere in legno, modulari, indipendenti, tali da poter poi essere smontate. Al suo interno sono creati giardini e spazi per accogliere il festival; tutto il complesso è stato concepito come una struttura temporanea basata su criteri di adattabilità e reversibilità.



Langarita-Navarro Arquitectos, *Red Bull Music Accademy (RBMA)*, Madrid (2011)

Manuel e Francisco Aires Mateus, *Casa ad Alenquer*, Portogallo (1998)



Gli architetti Aires Mateus nel progetto per una casa ad Alenquer in Portogallo (1998), isolano, rimuovendo tutto il resto, le pareti della preesistente casa trasformandole in recinto privato della nuova abitazione. Le pareti preservate rimangono distanti dalla nuova abitazione, mantengono le bucatore del prospetto originario e sono omogeneizzate a tutto l'intervento con una pittura bianca (*Correzione del colore*, cfr. § 4.2.5). Si crea tra la nuova casa e il suo recinto un filtro, uno spazio "in between" esterno e aperto, intimo e privato. Il nuovo intervento caratterizzato da angoli perpendicolari è totalmente all'interno della preesistenza, senza avere alcuna giacitura geometrica in comune con essa. L'architettura contemporanea si fa avvolgere dalla preesistenza, ma il trattamento omologante dei muri bianchi di tutto il complesso fa apparire la composizione finale come il risultato di un'erosione o di uno scavo. Tema ricorrente nelle opere degli architetti portoghesi.

Simile al precedente è l'intervento dello studio lettone NRJA (No rules just architecture) del 2006 per una casa unifamiliare a Saka in Lettonia. Denominata "*House of ruins*" è una villa per vacanze costruita all'interno dei resti di un tradizionale granaio del Novecento. La casa, disposta con le stesse giaciture della rovina, si sviluppa su un unico livello e si presenta come una scatola vetrata che lavora per contrasto con la ruvidezza delle pietre dei muri originali. Disposta in posizione non baricentrica all'interno della scena principale, lascia il posto ad una corte interna protetta. Nonostante le rovine non fossero particolarmente interessanti a livello storico, gli architetti hanno ritenuto importante preservarle come memoria del luogo attraverso un consolidamento in cemento armato che ne ridefinisce il perimetro e le blocca con un *Freeze frame* (cfr. § 4.2.4).

Lo studio americano MSR (Meyer, Scherer & Rockcastle) nel museo Mille city di Minneapolis, completato nel 2004, conserva i muri perimetrali di un vecchio mulino reduci da un incendio del 1991, consolidando la loro condizione di rudere. All'interno inseriscono il nuovo volume vetrato che annette al suo interno ulteriori vecchie strutture. Il distacco che avviene tra la scena principale, memoria di archeologie postindustriale, e il nuovo fabbricato crea uno spazio interno privato sede di attività pubbliche come concerti e manifestazioni.

Nel progetto già inserito come esemplificazione dell' *Inserito soggettivo* (cfr. § 4.1.4), Massimo Carmassi, a San Michele in Borgo (1974-2002), isola, sul lato opposto a quello già analizzato, le murature medioevali preesistenti che continuano a fare da prospetto alla piazza, creando uno spazio loggia di separazione con il nuovo edificio.

Gli interventi appena descritti hanno in comune una forte dialettica formale e fisica che avviene tra le due scene che sono distinte, indipendenti e autonome: la scena principale a raccontare la memoria del luogo in cui presiedono, la scena sfondo sede dell'architettura contemporanea. Architettura che si serve, si protegge e si ammantava di recinti e trame spaziali preesistenti.



NRJA (No rules just architecture)
House of ruins, Saka in Lettonia.
(2006).



MSR (Meyer, Scherer & Rockcastle) Museo Mille city,
Minneapolis, USA (2004).



Massimo Carmassi, San Michele in
Borgo a Pisa, Italia (1974-2002)

SCHEDA ISOLARE : CHROMA KEY

Il Chroma key è uno strumento del compositing che serve a ritagliare e sovrapporre due layers, uno di sfondo, uno di primo piano, per ottenere il risultato voluto

UTILIZZO NEL CINEMA:

Si utilizza per far interagire personaggi ripresi dal vero su fondali neutri, con gli ambienti più vari che ne costituiranno lo sfondo tramite la sovrapposizione delle due sorgenti video / Effetti speciali / Sovrapposizione su sfondi girati, virtuali o di repertorio

PERCEZIONE:

Spettacolarità / Sorpresa / Pericolosità

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ'

TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ

X TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA
STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE:

Isolamento della preesistenza rispetto al nuovo fondale contemporaneo / Selezione / Cancellazione di elementi considerati superflui della preesistenza

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Conservazione della facciata della preesistenza / Unitarietà stilistico formale della preesistenza o di sue parti / Preesistenza come parete schermo / Patii / Preesistenza come contenitore o recinto / Preesistenza come sistema filtro rispetto all'esterno

TEMATICHE CORRELATE:

Innesti / Spazio "in between" / Accumulo / Colonizzazione / Ruderizzazione / Scheletrizzazione / Sovrapposizione

RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Dialettico / Preesistenza-contenitore / Manipolazione

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

TRACCIA

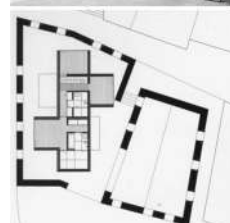
ROVINA ARCHEOLOGICA

RUDERE ISOLATO

XXX ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI

XX EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO

XX PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



4.2.3 Lo spoglio (frammenti dislocati) – L’ inserto diegetico dislocato –

Le immagini appartengono alla storia del racconto, ma sono temporalmente e spazialmente fuori contesto. Descritto ed analizzato per la prima volta nel cinema da Christian Metz (Di Giammatteo 2006:45), l’ *inserto diegetico dislocato* è utilizzato per fornire allo spettatore, in alcuni rimandi al passato, le informazioni necessarie per comprendere eventi della narrazione presente, dando ai ricordi una dimensione collettiva condivisa. Lo spettatore, riconoscendo nella propria memoria l’ immagine dislocata, riesce a ricavarne il significato. Nel *Il Divo* di Paolo Sorrentino (2008), in uno dei tanti monologhi del personaggio principale (Andreotti), tra due suoi primi piani, appare una carrellata su una serie di lapidi in bianconero che rappresentano nella fattispecie le vittime uccise dalla mafia.

Frammenti di strutture sono trasportati dai loro luoghi di appartenenza e reimmesse in altri, per evocare e ricordare la memoria del passato. L’architettura di spoglio è presente in tutto il corso della storia; tale operazione si manifestava come necessità di riutilizzo fisico dei materiali dell’architettura per approvvigionare le nuove costruzioni. Gli edifici antichi erano saccheggianti e le loro pietre, rimosse dopo secoli di appartenenza ai luoghi dove erano state riposte, trasportate e riutilizzate come frammenti per altre costruzioni. Questa necessità non è oggi il motore principale per l’ utilizzo della tecnica individuata che, come quella cinematografica, si lega più alla rievocazione di una memoria altrimenti persa. Le parti di una preesistenza si rendono “disponibili” a partecipare ad un nuovo racconto. Elementi chiaramente riconoscibili, appartenenti a una storia condivisa, vengono smontati, trasportati e reimmessi all’ interno di un nuovo contesto che ne cerca la rivalorizzazione ricreando un ambiente sensoriale simile. In altri casi questi materiali, ormai decontestualizzati, sono immessi in maniera incongrua e volutamente paradossale.

“[...] il letto di enormi blocchi di arenaria e calcare (smontati, numerati e trasportati dalla ‘cava’ della vecchia Gibellina), ai piedi dello scheletro di calcestruzzo in attesa. Materiali a pie’ d’ opera. Ma già animati dalla modanatura e da un ordine” (Venezia 1998:57).

Francesco Venezia nel museo di Gibellina Nuova (1981-1987), trasferisce, all’ interno del progetto, un frammento del rudere di Palazzo Di Lorenzo distrutto dal terremoto del 1968 che cancellò l’ intera città. Il frammento non è inserito sulle facciate esterne, per evitare il rapporto con la nuova città, ma viene introiettato all’ interno del cortile, delimitato da muri e costruito interamente con pietre locali facciavista. Il frammento nostalgico, nascosto all’ interno della memoria, una volta dislocato e reintrodotta, fa rivivere il ricordo della vecchia città e della tragedia. Venezia, sempre a Gibellina Nuova, realizza il “Giardino segreto con muri e finestre” (1984-1987) che è un edificio a cielo aperto in conglomerato cementizio lavato che incorpora al suo interno



Immagini tratte dal film *Il Divo* di Paolo Sorrentino (2008)



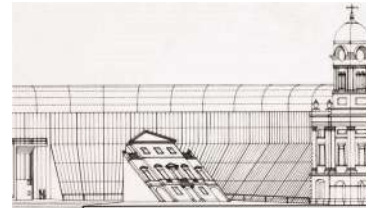
Francesco Venezia, Museo di Gibellina Nuova ,Palazzo Di Lorenzo, Italia (1981-1987)

frammenti di spoglio. Gli archi, una volta trasportati, sono disposti all'interno di muri posti in forma di spirale quadrata costruiti con blocchi di arenaria gialla. Entrambi gli interventi sono dei perimetri apparentemente impenetrabili, a segnare una distanza (*Piano vuoto*, cfr. § 4.1.7) voluta con il contesto della nuova città. Francesco Venezia decide di non esibire la memoria ad uno sguardo passeggero ma la custodisce in un ambito di quiete e meditazione da scoprire, evitando così anche il rischio di una monumentalizzazione ostentata. Juan Miguel Otxotorena realizza il Santuario della Vergine di “La Antigua” (2005-2009) inserendo nella costruzione le memorie di un antico edificio. Le arcate in pietra della fine del XVI secolo, presenti inizialmente nel paese di Alberite, sono smantellate dal loro luogo originale, dove rischiavano di essere demolite, e ricostruite al di sopra di una collina, reimmesse in relazione diretta con una nuova architettura che le contiene. La struttura antica, per la sua forma allungata, direziona l'intero intervento e ne diventa, portale di accesso e belvedere. Inserita come una quinta frangisole all'interno della nuova composizione, domina il paesaggio naturale ed è visibile da molto lontano, divenendo punto di richiamo per i credenti. Il sanuario diviene un vero landmark sul paesaggio e rappresenta il punto di connessione tra passato e presente.

Nel 1984 Carlo Scarpa, nell'ingresso della Facoltà di architettura di Venezia (IUAV), inserisce l'antico portale in pietra d'Ischia del complesso conventuale dei Tolentini ritrovato durante i lavori di restauro, ribaltandolo in orizzontale e riutilizzandolo come vasca per una fontana. Simile per decontestualizzazione dell'oggetto inserito è il progetto di James Stirling del 1970, dove la facciata neoclassica dell'Assembly Hall di Derby sarebbe stata rimontata inclinata, con un procedimento ironico, simile a quelli adottati dalla Pop Art, in contrasto con la facciata vetrata del complesso. Il frammento negli interventi descritti rimane riconoscibile e con lui la memoria che porta.



Francesco Venezia, *Il giardino segreto con muri e finestre* (1984-1987)



James Stirling Derby Civic Centre, Regno Unito (1970)



Sergio Los, Carlo Scarpa, Ingresso IUAV, Venezia (1984)



Juan Miguel Otxotorena, Santuario della Vergine di “La Antigua”, Spagna (2005-2009)

SCHEDA:

LO SPOGLIO : INSERTO DIEGETICO DISLOCATO

È un breve flashback dove le immagini, temporalmente e spazialmente fuori contesto, appartengono alla storia del racconto e rimandano ad una storia del passato condivisa

UTILIZZO NEL CINEMA:

Fornisce allo spettatore, in alcuni rimandi al passato, le informazioni necessarie per comprendere eventi della narrazione presente, dando ai ricordi una dimensione collettiva condivisa

PERCEZIONE:

Riflessione / Partecipazione all' evento descritto poiché condiviso

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ'

TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ'

X TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA
STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE:

La preesistenza o parte di essa, frammento o traccia, è smontata e rimontata in un luogo diverso da quello di appartenenza, o in maniera differente, a costituire una nuova unità

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Rievocare la memoria

TEMATICHE CORRELATE:

Spoilio / Sovrapposizione / Recinto / Freeze frame

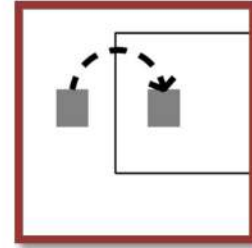
RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Incorporazione nel nuovo progetto

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

- X TRACCIA
- ROVINA ARCHEOLOGICA
- XXX RUDERE ISOLATO
- XX ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI
- X EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO
- PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



4.2.4 Freeze Frame

“Nella misura in cui è fondamentale un’immagine fissa, il cinema è abitato dalla morte.” (Bruno 2015:38).

L’ultima sequenza del film *Thelma & Louise* (1991) di Ridley Scott sembra proprio essere l’esplicitazione formale della precedente citazione. Il film infatti si chiude con un fermo immagine della macchina lanciata dentro un canyon dalle protagoniste in fuga. La vecchia Thunderbird rimane sospesa tra cielo e terra, come per fissare l’attimo prima della morte in cui ripercorrere l’odissea delle due donne. Il fermo immagine è una pausa cinematografica dove il tempo della storia è nullo, ed è composto da un singolo frame stampato più volte per l’intera durata dell’inquadratura. Celebri sono i fermo immagine di Dziga Vertov in *L’uomo con la macchina da presa* (1929) dove sono utilizzati come frattura, il potere da parte dell’autore di bloccare un corpo nel tempo e nello spazio. È utilizzato da Godard in *Jules e Jim* (1962) dove il regista, evidenziando l’artificiosità del montaggio, fissa alcune espressioni e pose degli attori, come se alcune foto fossero inserite all’interno del flusso filmico. Tale artificio aumenta il tempo di assorbimento delle informazioni così da obbligare lo spettatore a perlustrare questi *freeze frame* analizzandone i dettagli, costretto a una visione più acuta e ad una conseguente riflessione.

La preesistenza, il rudere, viene bloccato nello stato in cui si trova. L’intervento architettonico ha il suo precursore nel restauro di Raffaele Stern al Colosseo. L’architetto nel 1806 realizza un consolidamento con uno sperone in mattoni che serve da contrafforte per l’intero anello, e che nella sovrapposizione con le arcate, congela l’istante: le parti originarie del monumento si distinguono immediatamente, evidenziate dal dissesto delle arcate sul punto del crollo.

Le pareti del Columba museum (1997-2007) a Colonia di Peter Zumthor nascono sulle differenti preesistenze del sito tra cui i frammenti di mura della chiesa gotica of St. Columba sopravvissuti ai bombardamenti della seconda guerra mondiale, e inglobano internamente un’area archeologica. Il *Freeze frame* di Zumthor è realizzato attraverso un muro monolitico in mattoni grigi di dimensioni 54x21,5x4 cm, realizzati appositamente per questo intervento in armonia con le murature medioevali esistenti. I prospetti sono articolati in fasce che sembrano riprendere la dimensione del muro preesistente imprigionato: l’impenetrabilità del muro è interrotta da zone in cui la luce passa all’interno della sala archeologica tramite piccole feritoie che smaterializzano la facciata e da alcuni campi vetrati.

Il *Freeze frame* utilizzato spesso in restauri di antichi monumenti, viene oggi esteso anche all’attuale archeologia industriale. L’Archivio di Stato tedesco a Duisburg (2013) di Ortner & Ortner “congela” un magazzino degli anni Trenta inserendovi al centro un’enorme e massiccia torre alta 76 metri a forma di casa, ed a fianco un edificio curvilineo finestrato che ospita gli uffici. Per consolidare la preesistenza e proteggere l’archivio dalla luce e dal calore, tutte le aperture dell’edificio esistente vengono tamponate



Immagini tratte dal film *Thelma & Louise* di Ridley Scott (1991)



Raffaele Stern, Restauro del Colosseo, Roma (1806)



Ortner & Ortner Baukunst, Archivio di Stato tedesco a Duisburg, Germania (2013)



Peter Zumthor, Columba museum,
Colonia, Germania (1997-2007)

con gli stessi mattoni e con la stessa trama con cui poi è realizzata la muratura della torre centrale, conferendo al progetto un'immagine massiccia di inviolabilità. L'identità delle due costruzioni, rimane preservata: le murature marroni del vecchio edificio contrastano con le murature rosse del nuovo.

Nel progetto, già analizzato in *Croma key* (cfr. § 4.2.2), dello studio NRJA per una casa (2002-2006) vicino Saka, le mura di cinta proteggono la nuova casa e vengono consolidate con murature in cemento armato che fermano il tempo all'esterno. Il contrasto tra questi materiali ruvidi, massivi e la fragilità trasparente del vetro all'interno, crea una dialettica tra le due costruzioni. Lo studio Manuelle Gautrand Architecture realizza a Calis in Francia *La Comédie De Bethune* (2014), un centro nazionale di drammaturgia inglobando all'interno del nuovo prospetto la facciata di una vecchia sala cinematografica risalente agli anni Trenta. Le finestrate e le porte sono tamponate per le nuove esigenze funzionali interne, così la vecchia facciata, priva di bucatore, è omogeneizzata, colorata e decorata come le mura che la inglobano, generando così un effetto di lieve rilievo, simile a quello che si trova sulle monete. Il *Freeze frame* è un piano in vetro e in netto contrasto materico nell'ampliamento del museo di Moritzburg di Nieto Sobejano Arquitectos (2008).

L'utilizzo di questa tecnica di postproduzione può essere anche solo finalizzata alla volontà di impedire l'ingresso della luce all'interno di edifici per mutate esigenze funzionali. In quest'ottica, si può considerare esempio di questa tecnica anche il dettaglio per la chiusura delle finestre del basamento al Museo Revoltella, progettato da Carlo Scarpa. Le finestre sono chiuse con lastre di marmo di Aurisina con la superficie a vista, costituite da tre pezzi differenti per colore e tessitura, disposti a richiamare la forma delle specchiature delle vecchie finestre.



Manuelle Gautrand Architecture La Comédie De Bethune Calis, Francia (2014)



Nieto Sobejano Arquitectos, Museo di Moritzburg, Germania (2008)

SCHEDA: FREEZE FRAME

Il fermo immagine è una pausa cinematografica dove il tempo della storia è nullo, composto da un singolo frame stampato più volte per l'intera durata dell'inquadratura
UTILIZZO NEL CINEMA:

Discontinuità / Mostrare il film come artificio / Incrementare l'effetto drammatico / Aumentare il tempo di assorbimento delle informazioni

PERCEZIONE:

Sospensione / Riflessione / Curiosità

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ'

TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ

X TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA
STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE:

La preesistenza è bloccata nello stato in cui si trova, attraverso la sovrapposizione di un piano sulla facciata della preesistenza che chiude le sue aperture e può proseguire oltre il suo limite.

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Consolidamenti strutturali / Diminuzione delle quantità di area illuminante / Creazione di recinti

TEMATICHE CORRELATE:

Graphical math / Sovrapposizione / Recinto

RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

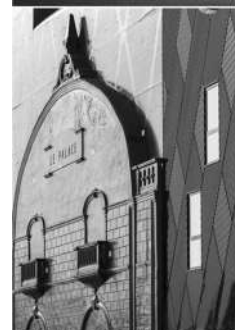
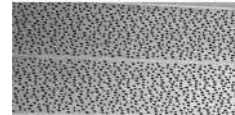
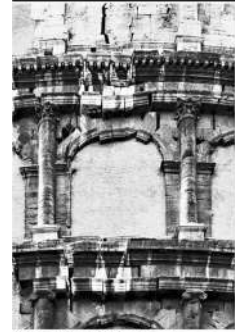
Consolidamento / Incorporazione nel nuovo progetto

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

TRACCIA

XX ROVINA ARCHEOLOGICA
XXX RUDERE ISOLATO
XXX ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI
X EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO
XX PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



4.2.5 La correzione del colore

Nel cinema come nella fotografia ogni immagine può essere regolata durante la fase di postproduzione. È una pratica molto in uso, per conferire a tutte le scene girate la stessa tonalità prescelta e magari cambiarla, per trasmettere agli spettatori qualche tipo di significato. Anche in una singola inquadratura il colore può essere cambiato come nel film *Schindler's list* (1993) di Steven Spielberg dove in un intero film in bianco e nero, una bambina è l'unica macchia di colore: avvolta dal cappotto rosso, la licenza cinematografica rappresenta l'immagine di una speranza infranta che, inizialmente impressa nella mente di Schindler, smuove le azioni future del protagonista del film.

Le preesistenze vengono colorate, diventano il supporto di enormi installazioni di street art, oppure sono rese omogenee da un unico colore. Prima pratica molto osteggiata che avveniva soprattutto in strutture abbandonate e occupate, oggi l'opera di street art rivitalizza, nell'ufficialità, molti edifici e muri anonimi di quartieri popolari. In recenti interventi di architettura una colorazione omogenea ricopre tutto l'edificio e, comprendendo modanature decorative, balconi, finestre in *Freeze frame* (cfr. § 4.2.4), cornicioni, annulla la patina del tempo e astrae l'edificio rispetto alle altre preesistenze.

Nel puzzle architettonico realizzato nel progetto per la Fondazione Prada a Milano (2008-2015), OMA esalta il contrasto tra gli edifici appartenenti a storie diverse. In particolare, riveste una vecchia preesistenza industriale, denominata Haunted House (Casa degli spiriti), con una finitura in foglia d'oro provocatoriamente lussuosa.

Nascosto tra due edifici di New York City, il *Black Ocean Firehouse* costruito nel 1895 è rieditato da Rafael de Cardenas nel 2013 attraverso la colorazione in grigio scuro delle sue facciate. Gli edifici degli ex seccatoi di tabacco a Città di Castello che ospitano la Collezione Burri sono dipinti nel 1979 in nero. Operazioni simili sono quelle di Caseyferro Architects per lo *Studio I* di Anish Kapoor (2011), di Graux & Baeyens nella ristrutturazione di un villino a Gent in Belgio (2008-2011) dove la preesistenza, già fortemente postprodotta con azioni di *Jump cut* (cfr. § 4.2.1), *Freeze frame* (cfr. § 4.2.4) e *Chroma key* (cfr. § 4.2.2), è dipinta di nero. L'artista australiano Ian Strange, influenzato dalle opere di Matta Clark, Rachel Whiteread e Louise Bourgeois, utilizza alcune case suburbane come mezzo fisico per dipingere. Nei suoi lavori "Suburban" (2011-2013), sull'abitazione come rifugio privato e icona del presente, sovrappone alle superfici delle preesistenze disegni semplici come cerchi triangoli e croci a grande scala che interagiscono con la costruzione, trasformandola in un soggetto per fotografia e film.



Immagini tratte dal film *Schindler's list* di Steven Spielberg (1993)



OMA, Fondazione Prada a Milano, Italia (2008-2015)



Rafael de Cardenas, *Black Ocean Firehouse*, New York, USA (1895)



Ex seccatoi di tabacco, Città di Castello (Collezione Burri) (1979)

Ian Strange, *Collingham Drive* (2012), *Corrine Terrace* (2011), *Lake Road* (2012)



SCHEDA: LA CORREZIONE DEL COLORE

Correzione delle tonalità, saturazioni, colori dell'immagine durante la fase di postproduzione. Modificazione del colore anche di singoli elementi all'interno dell'inquadratura

UTILIZZO NEL CINEMA:

Rendere omogeni i colori di due inquadrature da unire / Trasmettere un messaggio specifico tramite la colorazione di un elemento singolo all'interno del quadro

PERCEZIONE:

Attenzione / Curiosità

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

- TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ'
- TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ
- X TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE:

Le preesistenze sono colorate, diventano il supporto di enormi installazioni di street art, oppure sono rese omogenee con un unico colore

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Annullare la patina del tempo / Astrarre dell'edificio rispetto le altre preesistenze / Evidenziare la preesistenza / Rendere omogenea la preesistenza con il nuovo intervento

TEMATICHE CORRELATE:

RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Ridefinizione della colorazione

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

- TRACCIA
- ROVINA ARCHEOLOGICA
- RUDERE ISOLATO
- XX ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI
- EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO
- XXX PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



4.3 TRATEGIE PROGETTUALI

4.3.1 Montaggio trucco

Il montaggio trucco è una delle prime forme di montaggio, chiamato anche “*veduta a trasformazione*”; è utilizzato da George Méliès per la prima volta nel film *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin* (1896), dove una donna coperta da un velo, nell'immagine successiva, scompare, per ricomparire successivamente. La trasformazione diverrà poi base di tutto il linguaggio del cinema fantastico. Lo stacco, cioè il momento di passaggio da un'immagine a un'altra, è brevissimo e accuratamente nascosto, tale da trasformare il più delle volte un uomo in un temibile diavolo (*Le Diable Noir*, 1905). Secondo un celebre racconto dello stesso artista, la trasformazione avvenne per la prima volta per un problema della macchina da presa che, mentre filmava la place dell'Opéra, si bloccò per un minuto, trasformando una diligenza a cavalli in un carro funebre. L'immagine di un personaggio all'interno di un quadro teatrale, come in una trasformazione improvvisa, prende il posto di un'altra, della quale non rimane apparentemente traccia, salvo tornare quasi sempre, subito dopo la sua sparizione. Benchè l'immagine svanisca improvvisamente, rimane nella memoria dello spettatore creando uno dei primi effetti cinematografici.



Immagini tratte del film *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin*, George Méliès (1896)

L'inquadratura è la stessa e un oggetto si trasforma repentinamente in un altro tramite una sostituzione all'interno di uno stesso quadro, di uno stesso contesto.

La preesistenza scompare, ma permane, con la sua identità, all'interno di un nuovo contenitore che la protegge come fosse un bene prezioso, non solamente da ammirare e difendere, ma da riabitare. Si crea, tra le due entità che rimangono formalmente distinte, uno spazio di separazione dal quale è possibile vivere e guardare la preesistenza. E' l'incorporazione dell'architettura o, per citare O. M. Ungers in suo articolo (1981:14-22), “*il tema della bambola nella bambola*”. Ungers cita come esempio la chiesa di San Severino a Colonia definendolo come prototipo di questo tipo di sviluppo: si sovrappongono cinque differenti planimetrie di cinque chiese alternatesi nel corso del tempo sullo stesso luogo. Il tema della protezione rimanda specificamente agli interventi di preservazione del passato. Molteplici sono gli interventi dove, nella definizione di un nuovo involucro contenitore, si creano gli spazi museali per ammirare reperti archeologici. L'edificio “teca” ha sempre una duplice valenza: se all'interno deve rispondere direttamente alla geometria dei reperti ed alla loro visibilità, all'esterno dovrà invece parlare alle geometrie della città. La sostituzione e trasformazione di uno spazio abitualmente aperto, in un luogo chiuso e privato, è operata spesso con la realizzazione di un involucro stereometrico trasparente, che garantisce a un pubblico esterno la visibilità dei reperti. Il museo del 1996 delle terme a Treviri in Germania di O. M. Ungers è una teca vetrata su quattro lati ed assolve, di notte, il compito di lanterna sulla città.

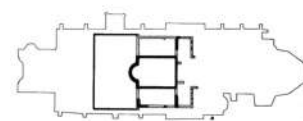


René Magritte, *L'importance des merveilles* (1927)

Jean Nouvel a Périgueux nel 2003 inserisce l'area archeologica in un volume parallelepipedo composto da tre lati vetrati e da un lato chiuso che fa da fondale interno, su cui sono esposti i reperti archeologici reinvenuti durante gli scavi nell'area. Un'ampia



Oswald Mathias Ungers, Museo di Treviri, Germania (1996)



Pianta della chiesa di S. Severino a Colonia. (Ungers O.M. 1981:16)

copertura piana esile, sorretta da pilastri in acciaio, nella sua superficie intradossata ripropone, con varie tonalità, le tracce delle mura archeologiche sottostanti (*Inserito soggettivo*, cfr. § 4.1.4)); un sistema di passerelle interne sospese da terra permette la visione degli scavi (*Piano vuoto*, cfr. § 4.1.7).

Una lunga passerella sospesa viene utilizzata da Zumthor a Coira come sistema di collegamento dei contenitori: che proteggono antichi resti romani. I contenitori stereometrici sono schermati da pannelli in legno leggermente distanziati, per far diffondere una leggera luce che crea un luogo intimo e protetto di meditazione e osservazione; il legno, in contrasto materiale con i reperti murari, manifesta apertamente il suo carattere temporale, mentre i volumi stereometrici neutri tendono a distaccarsi formalmente dall'incertezza formale della rovina; la continuità della copertura è interrotta da grandi lucernari.

Il progetto di Toni Girones Saderra nel Parco "La Fornaca" di Villassar de Dalt (2002-2004) è un recinto di gabbioni di ferro riempito da pietre del luogo, incassato nel terreno attorno ai ruderi di tre forni romani; lo spazio è illuminato naturalmente da alcune feritoie verticali in facciata e dall'alto da tre lucernari posti in copertura, che è anche terrazza del parco da cui ammirare il paesaggio circostante. La copertura formata da quattro volte a botte ribassate nervate in acciaio è la soluzione formale del progetto di Paredes Pedrosa a Palencia in Spagna (2000-2009).

Una copertura luminosa, spessa e traslucida, in lamiera traforata e policarbonato, diventa landmark nel progetto dello studio di Amann Canovas Mauri per il parco archeologico di Cartagena. Un "tetto di pietra" sostenuto da reti metalliche poggiate su una struttura in acciaio con sottostanti pannelli in policarbonato traslucido è progettato (2004-2010) da Savioz Fabrizi. La nuova copertura richiude le rovine dell'Abbazia di St. Maurice in Svizzera in uno spazio cinto dal contesto, dove dall'alto, la luce filtra tra le pietre, creando un'illuminazione uniformemente diffusa e regolare che permette di contemplare la nuova piazza interna. I contenitori come le coperture, adeguatamente separate dalle antiche realtà che proteggono, sono gli strumenti principali con cui l'architettura opera, in particolare in contesti archeologici.



Jean Nouvel, Museo Gallo Romano a Périgueux, Francia (2003).



Peter Zumthor, Coperture per gli scavi archeologici romani di Coira, Svizzera (1985-1986).



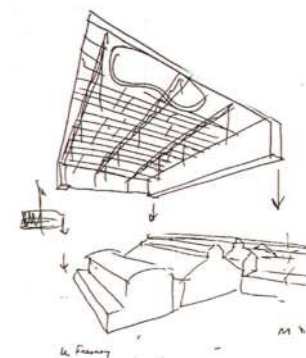
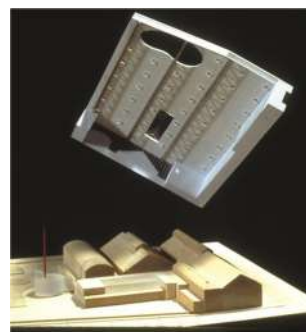
Paredes Pedrosa, Villa Romana La Olmeda, Palencia, Spagna (2000-2009).



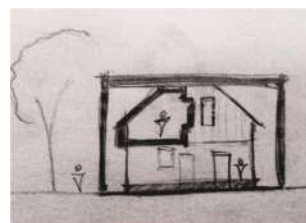
Savioz Fabrizi, Copertura delle rovine dell'Abbazia di St. Maurice, Svizzera

Anche se su preesistenze differenti da quelle finora analizzate, della stessa dimensione contenitiva, è l'intervento per il Centro per le arti Contemporanee di Fresnoy a Tourcoing (1991-1997) di Bernard Tschumi. L'architetto svizzero lavora con un sito occupato da strutture esistenti costruite dal 1905, trasformate in un centro ricreativo e successivamente nel 1970 abbandonate. Sono caratterizzate formalmente da solidi volumi in muratura voltati a falda e a botte. Il progetto, vincitore di concorso, recupera le strutture esistenti, immettendo all'interno alcune nuove funzioni del centro, avvolgendole in una copertura metallica, che dopo aver ricoperto l'intera area, si piega su un lato toccando terra. Come nei precedenti interventi sull'archeologia, si vengono a creare spazi interstiziali tra la copertura e le vecchie strutture denominati dallo stesso Tschumi "entre-deux" (in between). In questi spazi sono inseriti nuovi piani di calpestio rampe e passerelle sospese che sorvolano le vecchie coperture. Il visitatore sopra di loro, in movimento è invitato a perdersi in una molteplicità di vedute inattese, come in una narrazione cinematografica all'interno di nuovi luoghi d'incontro dalle funzioni mutevoli: spazi di vita e di relazione tra passato e presente. I capannoni, già pensati inizialmente come oggetti autonomi, rimangono tali anche nella loro reimmissione nel nuovo intervento, le loro forme volumetriche indipendenti entrano visivamente in collisione con il nuovo testo sovrainposto di piani e linee in acciaio. All'interno della nuova struttura avvengono molteplici eventi e come in un'unica inquadratura lo spazio è percepito come un piano sequenza cinematografico.

Altro interessante esempio è il progetto dello studio tedesco Meixner Schlüter Wendt che realizza nel 2006 la *Wohlfahrt-Laymann House* annettendo al suo interno un vecchio cottage degli anni Venti. Lo spazio intermedio è utilizzato come nuovo salone a doppia altezza da cui vedere in maniera distorta la vecchia struttura, mentre il cottage ospita le camere ed è molto manomesso per adeguarsi alla nuova struttura: il tetto è sottratto e le pareti modificate per utilizzarne gli ambienti interni. Tali ambienti, necessitando di aria e luce, si proiettano sul nuovo guscio esterno attraverso degli spazi "in between" che sono il legame di contatto tra presente e passato. La facciata del nuovo intervento si scava, lasciando all'ingresso originale il suo antico compito.



Bernard Tschumi, Centro per le arti Contemporanee di Fresnoy a Tourcoing, Francia (1991-1997)



Meixner Schlüter Wendt, Wohlfahrt-Laymann House, Oberursel bei Frankfurt, Germania (2006)



Amann Canovas Mauri, Copertura del Parco archeologico di Cartagena, Spagna (2011)
Foto: David Frutos

**SCHEDA:
MONTAGGIO TRUCCO**

È un tipo di montaggio, dove lo stacco, cioè il momento di passaggio da un'immagine a un'altra, è brevissimo e accuratamente nascosto. L'inquadratura delle immagini è la stessa tranne che per un oggetto che compare, scompare o si trasforma in un altro tramite una sostituzione che avviene all'interno di uno stesso quadro

UTILIZZO NEL CINEMA:

Cinema fantastico

PERCEZIONE:

Sorpresa / Divertimento

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ'

TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ

TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA

X STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE:

La preesistenza scompare, protetta all'interno di un nuovo contenitore o sotto una nuova copertura da cui poterla ammirare e/o utilizzare

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Proteggere la preesistenza / Creazione di spazi museali / Definire nuovi rapporti con l'ambiente esterno / Definire rapporti con la preesistenza

TEMATICHE CORRELATE:

Piano vuoto / Copertura / Contenitore / Passerella / Spazi "in between" / Edificio-teca / Trasparenza / Realizzazioni di spazi che creino l'atmosfera adatta alla preesistenza / Pozzi di luce / Bambola nella bambola

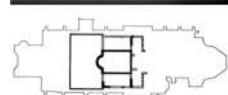
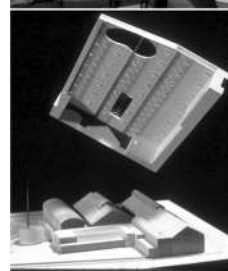
RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Preservazione / Protezione / Musealizzazione / Rapporto dialettico / Separazione

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

- TRACCIA
- XXX ROVINA ARCHEOLOGICA
 - X RUDERE ISOLATO
 - X ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI
 - EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO
 - X PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



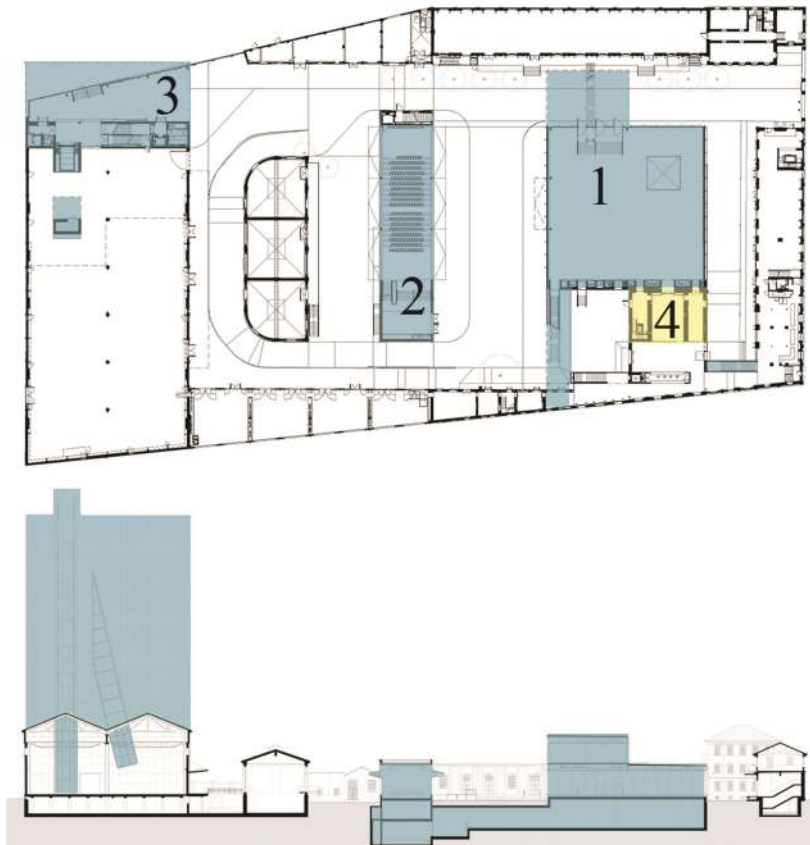
4.3.2 Montaggio parallelo

Parallelo è detto di enti geometrici che non hanno alcun punto in comune o che conservano distanza costante in ogni loro punto. David W. Griffith, svincolato da una narrazione lineare, introduce e approfondisce questo tipo di montaggio nel cinema tra il 1908 e il 1909, influenzato direttamente dalla letteratura ottocentesca, in particolar modo dal il romanzo *Oliver Twist* di Charles Dickens come descrive Ějzenštejn nel suo saggio *Dickens, Griffith e noi* (2003:214). Griffith voleva sperimentare con il cinema un linguaggio già rodato con la letteratura e con il teatro, creando montaggi paralleli: “*sequenze in cui si intrecciano due o più situazioni ambientate in spazi diversi e legate da una simultaneità significativa, oppure da qualche analogia ideale*” (Grespi 2010:112). Il regista/montatore suddivide le azioni in brevi scene e, ponendole in alternanza, interrompe la linearità della storia e stabilizza il tempo dei due segmenti temporali. L’ avanzamento in parallelo delle due azioni ed il loro legame esprimono insieme un tipo di continuità spesso di tipo semantico. Nel film *Sciopero* di Ějzenštejn (1924) l’ alternanza d’ immagini tra scene di repressione della polizia zarista e scene che descrivono la mattanza di bovini in un mattatoio, crea associazioni attrattive: uomini uccisi come bestie e zaristi come macellai.

Questo montaggio è utilizzato per creare partecipazione nell’ osservatore, che ricerca un significato nel confronto diretto tra le due sequenze proposte ed è utilizzato nel montaggio delle attrazioni.



Immagini tratte dal film *Sciopero* di Sergei M. Eisenstein (1924)



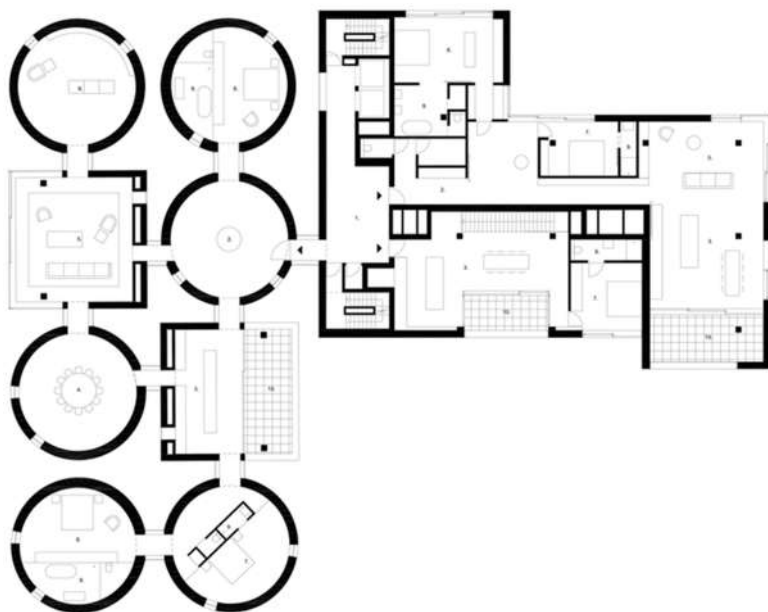
OMA, Fondazione Prada, Milano, Italia (2008-2018)



L'antico e il nuovo sono due scene distinte e parallele che non si incontrano, né scontrano, ma si confrontano formalmente come tessere di un mosaico in alternanza linguistica e cromatica.

L'intervento è fatto attraverso addizioni formalmente indipendenti, che non si sovrappongono alla preesistenza, occupando fisicamente spazi differenti in aderenza o separati da spazi vuoti. Rem Koolhaas (2015), descrivendo il suo progetto per Prada a Milano, sostiene: *“La Fondazione non è un progetto di conservazione e non è una nuova architettura. Due condizioni che di solito vengono tenute separate qui si confrontano l'una con l'altra in uno stato di interazione permanente che offre un insieme di frammenti che non si coagula in una singola immagine, né consente a una parte di dominare le altre.”*

Le due narrazioni si alternano ciascuna con la propria storia e, lavorando per contrasto, evidenziano le loro differenti caratteristiche. Lo studio OMA a Milano (2008-2018) lavora su un vecchio comparto industriale che ospitava una vecchia distilleria. Il progetto opera attraverso un montaggio parallelo tra sette edifici esistenti che sono recuperati e tre nuovi. Le tre nuove strutture indipendenti, inserite demolendo alcune preesistenze del complesso, sono l'edificio Podium (1) che ospita un grande spazio espositivo, l'edificio Cinema/auditorium (2) rivestito con specchi (*Copie riflesse*, cfr. § 4.1.5.) e una Torre scultorea bianca di nove piani (3) che ospita spazi per le collezioni e attività della fondazione. Inoltre l'ex silos (4) esistente viene evidenziato con un rivestimento dorato (*Correzione del colore*, cfr. § 4.2.5), a caratterizzare il nuovo complesso: il passato industriale diventa un gioiello. All'interno di una struttura esistente del complesso milanese, il Bar Luce è ideato dal regista Wes Anderson come un set cinematografico, ricreando l'atmosfera di un piccolo caffè di una Milano anni Cinquanta: il soffitto riproduce in piccolo la copertura in vetro della Galleria Vittorio Emanuele (*Found footage*, cfr. § 4.3.7).



Stephan Beel, Pianta del Complesso 'Kanaal', Wijnegem, Belgio (2015)



Stephan Beel nel complesso di uffici e appartamenti, denominato 'Kanaal' a Wijnegem in Belgio (2015), opera in maniera simile, alternando preesistenza e nuovo intervento. La preesistenza, un vecchio sito industriale per la lavorazione del malto del XIX secolo situato lungo l'Albert Canal, viene convertita in un complesso multifunzionale in prevalenza abitativo. Alcuni silos sono sostituiti da un nuovo edificio bianco, che ospita gli elementi di collegamento verticale del complesso e altre abitazioni. Due silos cilindrici centrali, alti rispettivamente trentuno e ventotto metri, sono demoliti per lasciare il posto a due nuove volumetrie traslucide che ospitano i saloni o le cucine degli appartamenti, mentre i sei silos del vecchio complesso industriale sono preservati come memoria della città, adattandoli a camere. Nei silos sono creati nuovi solai e sulle loro superfici sono tagliate piccole bucaure (*Jump cut*, cfr. § 4.2.1) per garantire alle nuove camere luce, aria e visioni panoramiche. I silos e i loro nuovi spazi interni sono collegati tramite piccoli corridoi ponte, che formano volumi prismatici vetriati in parallelo ai volumi cilindrici della preesistenza. I due sistemi risultano perfettamente integrati preservando la loro unitarietà.

Nel progetto già analizzato in *Overlapping editing* (cfr. § 4.1.5) dello studio Pollard Thomas Edwards Architects (2011), a Barking, (Londra) il complesso esistente è ampliato ed impostato sulle caratteristiche formali e cromatiche del suo modello non rinunciando alla sua differente natura: la nuova volumetria da una parte si deforma ed inclina, dall'altra si allinea e si abbassa rispetto la preesistenza.

Il *Montaggio parallelo* è evidente anche negli interventi in aree archeologiche, dove la preesistenza è isolata da *spazi di rispetto* (cfr. § 4.1.7), come nel progetto in Ungheria di MARP per il *Tettye Park* a Pécs (2011). Il parco ospita le rovine incomplete del palazzo Szathmáry, il vescovo che lo realizzò all'inizio del XVI secolo. Gli architetti alternano alle rovine piccole volumetrie, sedute e superfici contemporanee in acciaio corten e granulati di pietre locali sul piano di calpestio. Nell'intervenire non si cerca una sovrascrittura del testo o una reinterpretazione ma, consolidando le rovine e accennando formalmente alcune parti mancanti del palazzo, si genera una narrazione parallela discreta, puntuale e frammentaria, mai in conflitto con l'evanescenza fisica della preesistenza, che non viene volutamente mai completata con ricostruzioni.



Pollard Thomas Edwards Architects,
The Granary Barking, Londra (2011)



MARP, Palazzo Szathmáry, *Tettye Park*, Pécs. Ungheria (2011)

SCHEDA: MONTAGGIO PARALLELO

È un tipo di montaggio dove due storie, con due narrazioni in luoghi e/o tempi indipendenti, si susseguono alternate non incontrandosi mai

UTILIZZO NEL CINEMA:

Cinema narrativo / Creazione di associazioni semantiche / Aumento della partecipazione dello spettatore / Interruzione della linearità della storia

PERCEZIONE:

Stato di attesa / Tensione / Partecipazione / Confronto

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ

TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ

TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA

X STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE

L'antico e il nuovo sono due storie distinte e parallele, di simile entità (dimensioni) che non si incontrano, né scontrano ma si confrontano formalmente. Le nuove addizioni e il materiale esistente occupano fisicamente due spazi differenti separati da uno spazio vuoto oppure realizzati in aderenza

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Non c'è una scena prevalente / Addizioni in aderenza e non in sovrapposizione/ Coesistenza di più frammenti linguistici separati e indipendenti / Separazione

TEMATICHE CORRELATE:

Piano vuoto / Spazi "in between" esterni

RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Rapporto dialettico / Separazione o aderenza

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

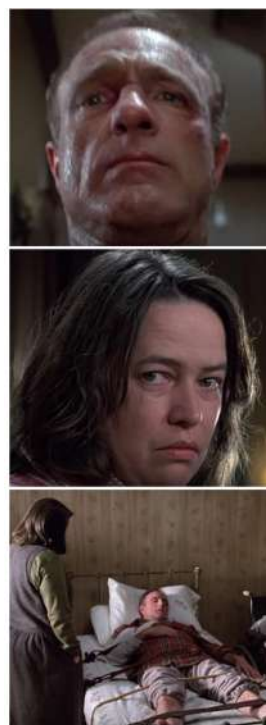
- TRACCIA
- XX ROVINA ARCHEOLOGICA
- RUDERE ISOLATO
- X ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI
- EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO
- X PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



4.3.3 Montaggio incrociato

Incrociato è detto di due o più entità che s'intersecano in uno o più punti. Come il precedente montaggio (parallelo, cfr. § 4.3.2) fu introdotto da David W. Griffith nei primi anni del Novecento. A differenza del precedente, questo montaggio prevede che due scene, due azioni, narrate alternativamente, siano poi destinate a convergere in uno stesso spazio. Il montaggio incrociato è il perfetto strumento per la creazione di suspense, attraverso il quale poter gestire l'intensità emotiva della narrazione. Le scene, per essere comprese, devono procedere in maniera simile, avere lo stesso "peso", devono essere sintetiche e rapidamente comprensibili. Alternate creano "un'unità dinamica dall'impatto emotivo decisamente superiore alle due scene prese singolarmente" (Cassani 2013:150): le azioni convergono in un punto di incontro atteso dallo spettatore. Questa modalità narrativa genera attesa e le scene, svolgendosi inizialmente in luoghi differenti, portano lo spettatore ad un inevitabile confronto tra le due.

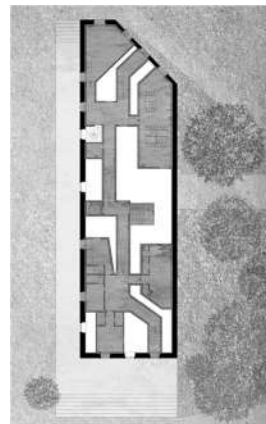
Il *Montaggio incrociato*, tra preesistenza ed intervento contemporaneo, comporta l'intreccio di due scene che manifestano la loro identità formale e che convergono in uno stesso spazio. Le due scene hanno uguale importanza e si sovrappongono mantenendo una propria autonomia. Nel *Montaggio incrociato* "prevale l'intreccio sulla linearità. Il vuoto diventa la materia prima, la sostanza che permette di mescolare e di includere le diversità [...] lo scavo e lo spazio intrecciato trasmettono la sensazione di un viaggio, in cui sono i continui cambi di rotta che danno il senso ad una memoria contemporanea che vive di contrasti dialettici, di ambienti aperti e continui" (Marotta 2015:72).



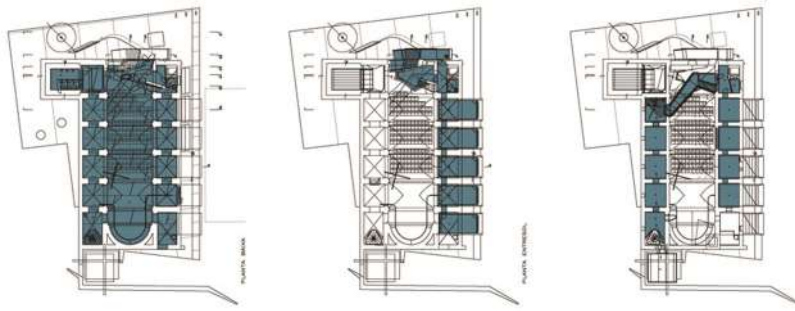
Immagini tratte dal film, *Misery non deve morire* di Rob Reiner (1990)



Il progetto *Casa dos Cubos* (2006) a Tomar di Embaixada arquitectura, un collettivo di giovani architetti portoghesi, prevedeva la riconversione di un vecchio magazzino del 1161 costruito dall'Ordine dei Cavalieri Templari. Situato all'ingresso del centro, l'edificio nel corso degli anni subisce molteplici modifiche dovute alle diverse funzioni attribuitegli. La nuova costruzione, con funzione di servizio per il monitoraggio ambientale, si stabilisce dentro la struttura anatomica della preesistenza che la cinge, anche per il vincolo urbanistico sul mantenimento del volume esterno. Gli architetti cercano di sommare le varie funzioni dell'edificio, generando un volume molto articolato inserito nella preesistenza.



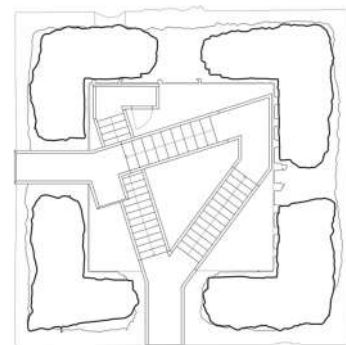
Embaixada arquitectura, *Casa dos Cubos*, Tomar, Portogallo (2006)



La scena progettuale è formata da una successione di stanze chiuse, cavità e passerelle di comunicazione che formano un volume, adattandosi allo spazio interno della preesistenza che le trattiene. Due scene indipendenti che trovano il loro punto d'incontro negli spazi vuoti generati per differenza.

Nel progetto, già analizzato in *Inseriti* (cfr. § 4.1.7) di trasformazione della chiesa del convento De Sant Francesc, costruita nel XVIII sec. a Santpedor in Spagna, David Closes (2003-2011) lavora sulla continuità di linguaggio del nuovo intervento preservando gli elementi originali della chiesa e soprattutto mantenendo l'unità estetica interna della navata della chiesa. Un nuovo percorso interno, simile a un percorso museale, connette i nuovi inserti aggiunti all'esterno: la scala d'ingresso, la sala sospesa sul patio esterno e altre volumetrie interne disposte lateralmente tali da non ostacolate la percezione unitaria dello spazio interno della navata e della cappella principale. L'intervento prevede inoltre la ricostruzione del tetto crollato, mantenendo alcune aperture (*Jump cut*, cfr. § 4.2.1), che si erano manifestate in seguito a dei crolli, con l'inserimento di lucernari che illuminano lo spazio centrale, altrimenti buio. Preesistenza e intervento contemporaneo s'intrecciano ancora nello spazio vuoto, preservando il loro linguaggio e la loro indipendenza formale.

David Closes. Trasformazione della chiesa De Sant Francesc a Santpedor, Spagna, (2003-2011)



Map Architects Scala panoramica nella torre medioevale di Ronde, Danimarca (2016)

Nel progetto di Map Architects a Ronde in Danimarca (2016), gli architetti inseriscono, all'interno di un'antica torre medioevale in rovina, un sistema di scale in acciaio a zig zag poggiate su quattro appoggi, da cui poter ammirare internamente la rovina e le sue stratificazioni ed esternamente il paesaggio che anticamente dominava. Le due strutture rimangono separate ma indissolubilmente legate: la scala s'inserisce, con delle pause panoramiche, all'interno dei frammenti mancanti della torre. Anche nel Museo di Sverre Fehn ad Hamar (1969-1979) in Norvegia è riscontrabile un *Montaggio incrociato* tra la il sistema composto passerelle-masse volumetriche in cemento e gli scavi archeologici sottostanti.



Sverre Fehn, Museo di ad Hamar (1969-1979)

SCHEDA: MONTAGGIO INCROCIATO

Questo tipo di montaggio prevede che due scene, due azioni, narrate alternativamente siano poi destinate a convergere in uno stesso spazio

UTILIZZO NEL CINEMA:

Cinema narrativo / Creazione di suspense / Aumento della partecipazione dello spettatore / Interruzione della linearità della storia

PERCEZIONE:

Stato di attesa / Tensione / Partecipazione / Confronto

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ'

TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ'

TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA

X STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE

La strategia tra preesistenza ed intervento contemporaneo comporta l'intreccio tra due narrazioni, di uguale entità (dimensione) che manifestano la loro identità formale e che convergono in uno stesso spazio o insistono su uno stesso spazio

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Non c'è una scena prevalente / Preesistenza e intervento contemporaneo occupano lo stesso spazio, si intrecciano nello spazio vuoto interno, preservando il loro linguaggio e la loro indipendenza formale

TEMATICHE CORRELATE:

Piano vuoto / Spazi "in between" / Percorso / Passerella

RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Rapporto dialettico / Sovrapposizione

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

TRACCIA

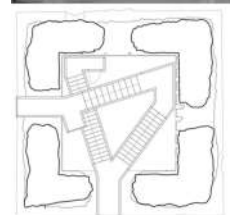
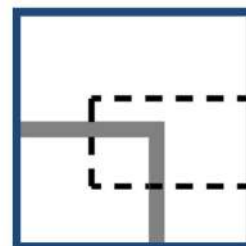
XX ROVINA ARCHEOLOGICA

RUDERE ISOLATO

XX ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI

EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO

PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



4.3.4 Percepire la continuità della preesistenza – Piano

sequenza –

Nel *Piano sequenza*, la sequenza è realizzata in una sola inquadratura: gli eventi, posti su piani molteplici, avvengono in lunghe riprese (statiche o dinamiche), in continuità spazio-temporale. Rappresenta il massimo della continuità nel cinema poiché il tempo diegetico è uguale al tempo reale di ripresa, con il conseguente rifiuto per stacchi, tagli e montaggi tipici del *découpage classico*.

“Quando l’essenziale di un avvenimento dipende dalla presenza simultanea di due o più fattori dell’azione, il montaggio è proibito” (Bazin 2000:72).

Apparentemente sembrerebbe un ritorno alla primordiale rappresentazione cinematografica, in realtà rappresenta il superamento del linguaggio cinematografico classico o intellettuale, teorizzato e realizzato da Porter, Griffith o Éjzenštejn, con l’abbattimento di astrazioni e finzioni che portano allo spezzettamento ed alla ricomposizione degli avvenimenti, analizzati e pieganti sempre in un rapporto causa-effetto. L’aderenza alla realtà senza manipolazioni porta alla percezione, da parte dello spettatore, di una continuità spazio-temporale inalterata rispetto la vera realtà. Il significato dei fatti narrati è demandato alla diversa percezione degli spettatori, lo sguardo è integrale sull’intera inquadratura e sceglierà il proprio campo di visione, moltiplicando le possibilità percettive: ciascuno è in grado di fare un proprio montaggio, il proprio *Découpage classico* (cfr. § 4.1.1). Il piano sequenza è introdotto da Orson Welles in *Quarto Potere* (1941), è poi largamente utilizzato dal neorealismo italiano per la sua caratteristica di descrivere il dopoguerra, documentando frammenti di vita di lavoratori nei loro ambienti quotidiani. In una scena di un episodio di *Paisà* (1946), Roberto Rossellini fa muovere tutte le azioni di fronte ad una macchina da presa: dopo il ritrovamento di un cadavere di un partigiano, alcuni soldati americani avanzano parlando davanti alla camera, mentre i partigiani, su un secondo piano, danno sepoltura al cadavere. Le azioni che si svolgono nell’inquadratura sono tutte importanti ma il regista non le gerarchizza: la realtà è riproposta nella sua molteplicità percettiva.

Lo spazio architettonico della preesistenza si apre a più visuali che si susseguono all’interno dello stesso campo visivo dove plurime azioni, rappresentate da micro interventi contemporanei, s’impostano su diversi piani. L’opera è aperta e non esiste una sola esperienza privilegiata, lo sguardo si perde alla ricerca di relazioni trovando continuamente, non solo nuovi punti di fuga e nuovi percorsi, ma anche un potenziale trasformativo dello spazio. La preesistenza dà la continuità percettiva all’intervento contemporaneo che quindi avviene attraverso piccole demolizioni e piccoli interventi architettonici costruiti, come nuove scale o ascensori, atti a riportare la preesistenza al suo aspetto unitario perso.



Immagini tratte dal film *Paisà* di Roberto Rossellini (1946)



Anne Lacaton e Jean Philippe Vassal, *Palais de Tokyo*, Parigi, Francia (2002-2014)

Palais de Tokyo di Anne Lacaton e Jean Philippe Vassal nasce e viene inaugurato (2002) dal suo direttore Nicolas Bourriaud che, fin da subito, paragona la modalità dell'intervento architettonico a tecniche di postproduzione leggera (Montuori.2016:9). Il Palazzo, uno dei centri per l'arte contemporanea più grande d'Europa, è divenuto il simbolo di un nuovo modo di fare architettura con la preesistenza. Gli architetti hanno avuto la capacità di narrare la struttura come un'immensa scena rappresentata dal suo spazio nudo di aspetto industriale. Attraverso una serie di pre-demolizioni chirurgiche e di micro interventi contemporanei, che avvengono come azioni in un piano sequenza, gli architetti costringono lo sguardo del visitatore/spettatore a perdersi nella vastità dello spazio, alla ricerca di un personale punto di fuga. Gli eventi artistici e le manifestazioni organizzate all'interno del Palais sono spesso simultanee e, mutando spesso, creano continuamente differenti azioni nella scena che li accoglie. Lacaton e Vassal vincono il concorso per rivitalizzare il Palais de Tokyo, costruito nel 1937 per l'Esposizione internazionale di arte e tecnologia di Parigi e, al momento del concorso, alterato dai vari interventi dovuti ai differenti utilizzi susseguiti nel tempo. Gli architetti, nel progettare il nuovo complesso, traggono ispirazione dall'organizzazione degli spazi di vita sociale, spazi di incontro come il mercato e la strada. Le azioni e le persone in questi luoghi sono sempre mutevoli e poste su piani differenti all'interno dello stesso quadro. Anche i percorsi del visitatore possono essere sempre differenti in funzione della singola percezione delle opere esposte, offrendo *“un campo di visione, entro il quale lo sguardo certo si muove, ma soltanto a posteriori, coscientemente, scegliendo l'uno o l'altro dato secondo l'impulso dell'interesse e dell'attenzione: il campo di visione offre dunque un insieme di possibilità percettive infinite, tante quante sono gli osservatori”* (Grespi 2010:129).

La sua realizzazione si è articolata in due fasi: la prima fase riguardava circa 8.000 mq si è conclusa nel 2001, e la seconda per 17.000 mq si è conclusa nel 2014. Questa modalità realizzativa per piccoli passi, fa riflettere sulla capacità virale dell'intervento inizialmente attuato.



Anne Lacaton e Jean Philippe Vassal,
Palais de Tokyo, Parigi, Francia
(2002-2014)

SCHEDA: PIANO SEQUENZA

Nel Piano sequenza, la sequenza è realizzata in una sola inquadratura: gli eventi, posti su piani molteplici, avvengono in lunghe riprese (statiche o dinamiche) in continuità spazio-temporale

UTILIZZO NEL CINEMA:

Continuità / l'aderenza alla realtà senza manipolazioni porta alla percezione, da parte dello spettatore, di una continuità spazio-temporale inalterata rispetto la realtà filmica

PERCEZIONE:

Continuità / Partecipazione / Scelta di un proprio campo di visione

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ

TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ

TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA

X STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE

Lo spazio architettonico della preesistenza si apre a più visuali che si susseguono all'interno dello stesso campo visivo dove plurime azioni, rappresentate da micro interventi contemporanei, si impostano su diversi piani / Rimozioni chirurgiche / Selezione / Interventi temporanei e mutevoli.

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Conservare i caratteri prevalenti della preesistenza / Piccoli inserti / Preservare unitarietà e continuità nella percezione della preesistenza

TEMATICHE CORRELATE:

"Non finito" / Conservazione dell'atmosfera della preesistenza / Consolidamento

RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Asservimento

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

TRACCIA

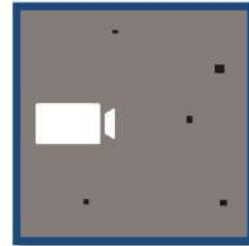
ROVINA ARCHEOLOGICA

RUDERE ISOLATO

ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI

XXX EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO

PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



4.3.5 Sovrapposizioni.

Nel montaggio la sovrapposizione di due fotogrammi avviene tramite un sistema di trasparenze; è considerato un tipo di montaggio interno all'inquadratura poiché i due fotogrammi non sono posti in successione, ma vengono sommati a costituire un'unica immagine in movimento di transizione: un "paesaggio trasparente" (Grespi 2010:50). In questo modo si ottiene un montaggio il cui risultato è un ibrido confuso di forma incerta e poco chiara. "La sovraimpressione si dimostra interessante proprio in quanto figura della percezione, sorta di «calco» che ne raccoglie gli stadi successivi" (ivi:48). Già sperimentata in fotografia da Oskar Gustav Rejlander in *Hard Times* (1860) e successivamente negli esperimenti di fotodinamismo di Arturo e Anton Giulio Bragaglia (1911), la sovraimpressione cinematografica evoca direttamente la figura del fantasma, mantiene un alone spettrale, dissolve la forma dei due fotogrammi. In *Napoleone* (1927) di Abel Gance il paesaggio innevato si sovrappone all'immagine di Napoleone per poi trasformarsi in una nuvola indistinta, lasciando nella memoria dello spettatore frammenti delle immagini sovrapposte.

"In senso più ampio, la visione cinematografica assomiglia ad un'intricata sovraimpressione psichica: la nostra mente funziona come una specie di cilindro che, assorbendo le inquadrature e poi le sequenze, le schiaccia le une sulle altre, conservandone contemporanea memoria" (ibidem) così in *Materia e Memoria*, il filosofo francese Henri Bergson (2016) descrive il funzionamento della psiche umana e dell'esperienza. Durante un'esperienza, interviene nel pensiero un presente personale, un passato personale come ricordo e un futuro come attesa o previsione dell'evento: in un'azione quindi coesisterebbero i tre tempi: presente, passato e futuro. Quindi nei processi psicologici l'esperienza sensomotora implica una memoria che "conserva" il passato, portando ad una accumulazione dei ricordi. Ma durante un'amnesia, il tempo non risulta più lineare e subentrano nuovi agenti che mettono sotto scacco la memoria. Nel cinema si rompono allora i concatenamenti con le situazioni percettive reali: la descrizione della scena avviene con singole immagini autonome, dove non si hanno più punti di riferimento univoci ed i personaggi, tutti, possono essere protagonisti. I segni del tempo si manifestano sdoppiandosi e moltiplicandosi come in numerosi specchi, portando alla lacerazione il soggetto. Si manifesterà quindi il paradosso del tempo, non più racchiuso in sequenze di immagini ordinate e lineari, ma nella sua molteplicità e simultaneità: percezione presente, memoria passata e attesa futura. Questa concezione del tempo mette in crisi i valori di verità. La narrazione giunge all'indiscernibilità non più solo tra memoria, presente e futuro, ma soprattutto tra reale e immaginario.

Sovraimpressioni, dissolvenze, jump cut sono alcuni strumenti del codice poetico cinematografico utilizzato, tra gli altri, da Resnais, Rossellini, David Lynch, Gus Van Sant, per presentare queste immagini del cinema.



Immagini tratte dal film
Napoleone di Abel Gance (1927)

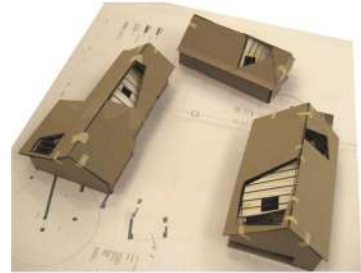


Oscar Gustav Rejlander, *Hard Times*,
(Albumen silver print from glass
negative, International Museum of
Photography and Film, Rochester)
(ca. 1860)

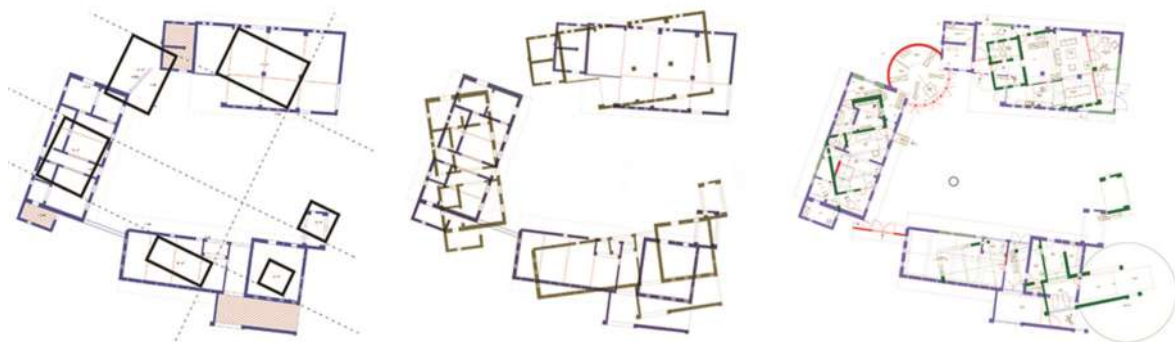


Anton Giulio e Arturo Bragaglia,
Sovrapposizione (1911).

La sovrapposizione con la preesistenza avviene sullo stesso piano e implica una concatenazione obbligatoria di segni e un'ibridazione tra nuovo intervento e preesistenza. L'intervento agisce tra gli strati, gli spazi e i segni del passato. L'intento progettuale non è affermare la propria supremazia rispetto al passato, ma piuttosto proseguire nella narrazione attraverso un racconto interrotto, per rimodellare il tempo attraverso interruzioni ed estensioni. La preesistenza viene fortemente postprodotta tramite *Jump cut* (cfr. § 4.2.1) e *Croma key* (cfr. § 4.2.1), cambia la sua forma, si snatura, si trasforma, se già non lo è, in una sorta di rovina in mutazione che ospita i segni del passato, accoglie *Graphical match* (cfr. § 4.1.2), elementi in *Accumulo* (cfr. § 4.1.8) e *Inseri* (cfr. § 4.1.7), generando continui spazi intermedi. L'edificio, rimane opera aperta e si prepara ad operazioni future. Il progetto contiene in sé memoria, presente e futuro e gli edifici conclusi, come rovine, continuano nella stimolazione “*di forme inedite ed evolutive che continuano a trasformarsi sotto lo sguardo che indugia su di esse*” (Augé 2004:22). Abbandonati gli spettri della conservazione, la memoria diviene materiale del progetto, che non contempla più forme concluse ma si apre a forme aperte. L'architetto non opera più con addizioni tra nuovo e preesistente in successione temporale manifesta, ma ibride intersezioni, non layers indipendenti, ma sovrapposizioni. Anche la percezione non avviene più attraverso una “*promenade architecturale*” stabilita ma attraverso forme di vagabondaggio. Riconquista dell'estetica del povero, del riuso, del “non finito”, del frammento, dell'utilizzo di tecniche e materiali tradizionali, cliché vernacolari, raccolte di riferimenti, citazioni, soggettivizzazione dell'oggetto. È la descrizione della scena attuale dell'architettura belga: *immagini-tempo* (Deleuze 1989), *Jump cut* (cfr. § 4.2.1), ritagli di tempo, in *Sovrapposizione*. Gli architetti belga De Vylder, Vinck, Taillieu, propongono questa modalità di lavoro in numerosi progetti come *Caritas*, un centro psichiatrico a Melle (2016) esposto nel Padiglione belga alla Biennale di Venezia 2018, *house Rot-Ellen-Berg* (2011), *house Sanderswal* (2013) ed altre realizzazioni tra cui il progetto denominato *Pepingen* o *Casa CG* (2016) a Gent che è qui preso come caso modello per descrivere questa strategia. Gli architetti manomettono una vecchia fattoria composta da tre edifici posti a formare una corte, trasformandola in abitazione unifamiliare.



De Vylder, Vinck, Taillieu, *Pepingen*, Gent, Belgio (2016) Foto: Pilip Dujardin

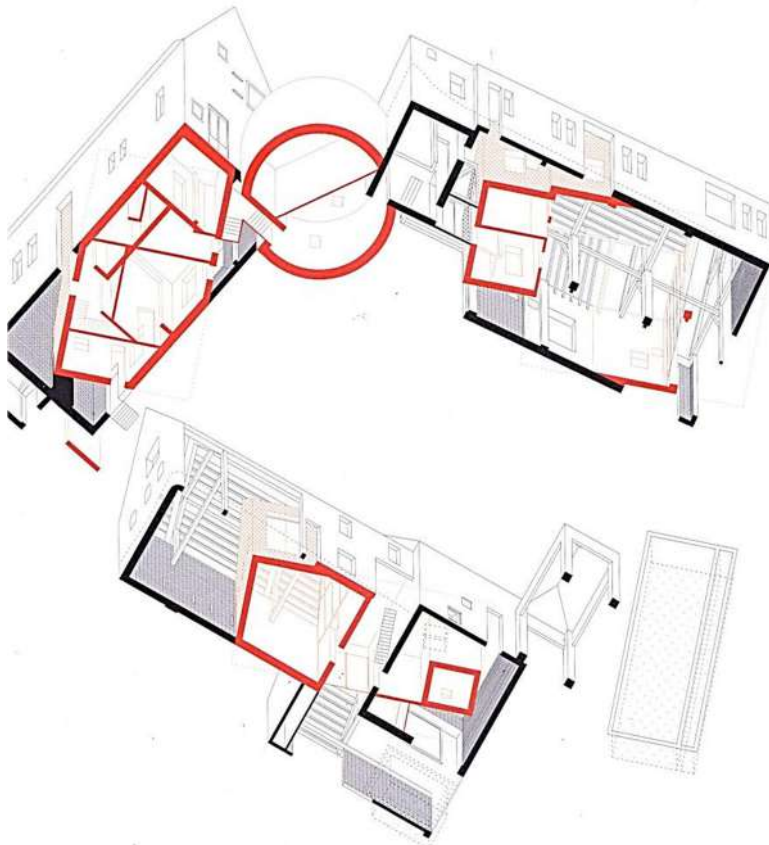


Dagli schemi iniziali, la volontà è, fin da subito, quella di inserire elementi contemporanei ruotati all'interno delle preesistenze. Gli architetti in seguito però sovrappongono alla preesistenza una copia della stessa in rotazione e traslazione: l'interazione di segni presenti e passati determina una nuova pianta, il nuovo è come il vecchio ed entrambi subiscono manipolazioni per arrivare ad una nuova configurazione.

La dimensione eccessiva della fattoria rispetto all'uso residenziale, permette agli architetti di ridurre la superficie creando degli spazi interni-esterni compresi tra la vecchia pianta e la stessa ruotata. I muri della preesistenza divengono schermi in *Croma key* (cfr. § 4.2.2) e vengono operati diversi tagli (*Jump cut*, cfr. § 4.2.1) sulle loro superfici e sul tetto per permettere un maggiore ingresso della luce o dei *Freeze frame* (cfr. § 4.2.4) per chiudere alcune finestrate. Una sola nuova volumetria cilindrica ad un piano esce dai vecchi fabbricati e fa da cerniera, per connettere la zona giorno, posta nel grande capannone, alla zona notte, che occupa l'edificio più piccolo. Elementi molto simili interagiscono tra di loro, la preesistenza viene smontata e rimessa insieme, l'intervento contemporaneo si caratterizza con rivestimenti in piastrelle in cemento bianco, mattoni preesistenti riutilizzati, coperture e facciate interne "tagliate" e rivestite in scandole di alluminio, tegole in cemento, strutture in legno. La presenza contemporanea di molteplici materiali utilizzati come elementi espressivi, gli elementi della preesistenza lasciati con la loro patina, fa sembrare la nuova abitazione un "non finito" in attesa di prossimi cambiamenti. La pianta finale del complesso è simile alle piante di rilievo di manufatti archeologici in cui sono evidenti le stratificazioni dei manufatti rilevati.

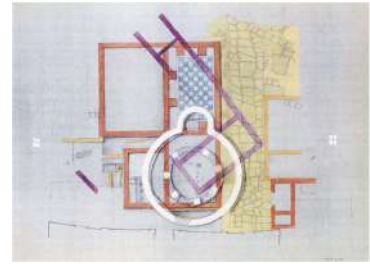
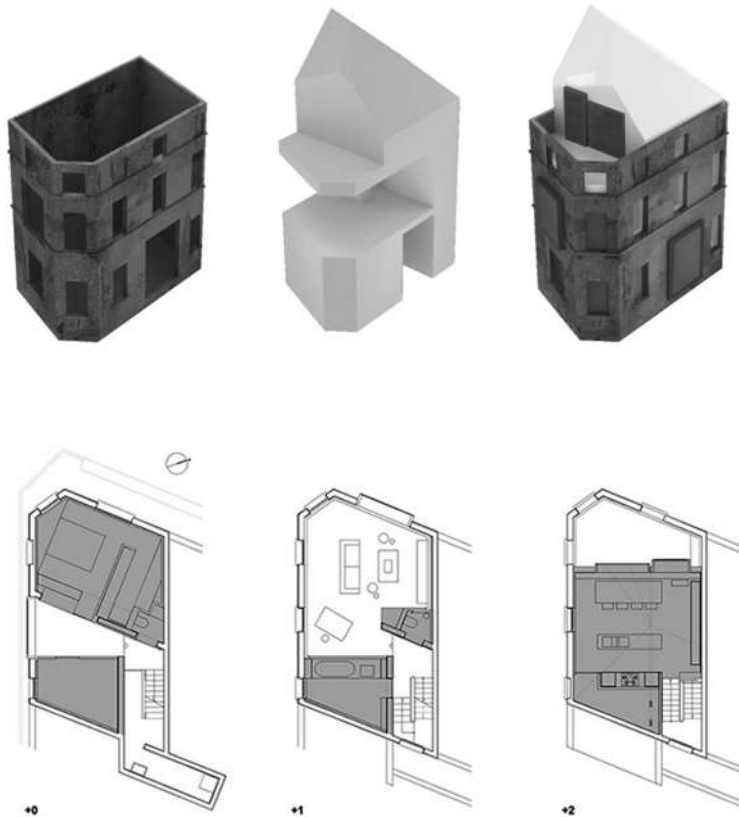


De Vylder, Vinck, Taillieu, Pepingen, Gent, Belgio (2016) Foto: Filip Dujardin



De Vylder, Vinck, Taillieu, Pepingen, Gent, Belgio (2016):Pianta

La *Sovrapposizione* avviene prevalentemente in prospetto, nel progetto denominato *Casa G-S* (2008-2011) dello studio Graux & Baeyens che postproduce una casa del 1850, posta ad angolo nella zona del lungomare di Muide a Gent in Belgio. Gli architetti manomettono l'intera preesistenza preservando il corpo delle scale e in parte la facciata, che viene ritagliata (*Jump cut*, cfr. § 4.2.1) per consentire nuove visuali dall'interno. Anche la disposizione dei locali è invertita rispetto alla casa di tipo convenzionale: le camere da letto sono posizionate al piano terra, il salone al primo piano e la cucina con il pranzo all'ultimo. Alla casa esistente è rimosso il tetto e aggiunto all'ultimo piano un volume bianco. Il nuovo inserto riprende le direzioni del palazzo accanto (*Decoupage classico*, cfr. § 4.1.1) e si arretra rispetto la facciata esistente, che rimane schermo (*Croma key*, cfr. § 4.2.2), creando così un patio interno; la preesistenza è omogeneizzata attraverso una pittura scura (*Correzione del colore*, cfr. § 4.2.5) che si contrappone al vetro delle nuove finestre.



Carlo Scarpa, Ferruccio Franzoia, Rilievo della stratificazione dei manufatti rinvenuti di fronte il Duomo di Feltre, Belluno (1972)



Graux & Baeyens architecten Casa G-S. Muide, Gent, Belgio (2008-2011)

SCHEDA: SOVRAPPOSIZIONI

Il montaggio avviene con la sovrapposizione di due fotogrammi tramite un sistema di trasparenze; i due fotogrammi non sono posti in successione, ma vengono sommati a costituire un' unica immagine ibrida in movimento di forma incerta e poco chiara

UTILIZZO NEL CINEMA:

Discontinuità / Evidenzia un salto temporale

PERCEZIONE:

Discontinuità / Spaesamento / Straniamento

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ'

TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ

TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA

X STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE

La sovrapposizione avviene sullo stesso piano, implica una concatenazione obbligata di segni e un'ibridazione tra nuovo intervento e preesistenza. Molteplice utilizzo di tutte le tecniche di postproduzione.

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Creazione di spazi "in between" e patii / Continuità tra interno ed esterno / Interrompere la continuità percettiva / Riutilizzo e ridefinizione formale della preesistenza /

TEMATICHE CORRELATE:

"Non finito" / Jump cut / Inerti / Correzione del colore / Spazi "in between" / Accumulo / Ibridazione / Freeze frame / Chroma key / Graphical match / Opera aperta / Overlapping editing

RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Violazione / Manipolazione / Sfruttamento / Collaborazione al proseguimento di un nuovo racconto

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

TRACCIA

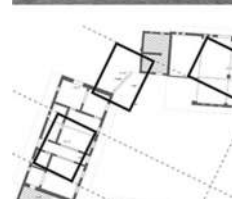
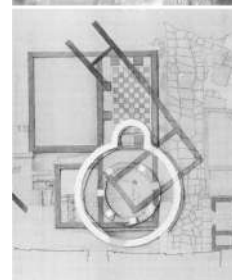
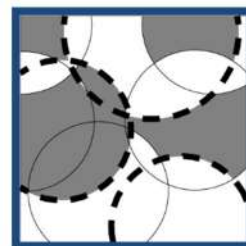
ROVINA ARCHEOLOGICA

RUDERE ISOLATO

X ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI

X EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO

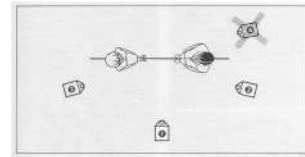
XXX PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



4.3.6 Invertire le relazioni tramite il ribaltamento delle visioni -

Lo Scavalcamento di campo -

Nel cinema una forma di discontinuità è rappresentata dalla violazione della regola dei 180°. Tale regola, alla base del montaggio classico, è necessaria per garantire allo spettatore la continuità tra un'immagine e la sua successiva: il set di ripresa è suddiviso da una linea immaginaria, di solito definita dalla linea di sguardo degli attori, che è limite entro cui muovere la telecamera; l'incursione al di là della linea, provoca lo *Scavalcamento di campo*. Tale scavalcamento, che nel cinema classico avveniva solo per necessità di ordine drammatico, è invece utilizzato da registi come Jacques Tati o Yasujiro Ozu, che violano con una certa frequenza, questa consuetudine di raccordo. Lo spazio per porre la loro telecamera non è più suddiviso da una linea a 180° ma il loro sistema di rappresentazione diventa a 360°. In questo modo si capovolgono i riferimenti visivi dello spettatore: la posizione dei personaggi nelle scene viene di volta in volta rovesciata, chi era a destra si trova a sinistra e viceversa con uno sfondo in mutazione continua: il senso di marcia di un protagonista potrà sembrare invertito, anche se nella realtà prosegue nello stesso verso. E' un attacco che disorienta, come se nella scena fosse presente un terzo spettatore osservatore, dove i protagonisti, pur compiendo la stessa azione, si percepiscono con inclinazioni differenti e con fondali differenti.



La regola dei 180°

La preesistenza viene stravolta nella sua essenza, invertendo i pieni con i vuoti, il suo interno con l'esterno, i prospetti interni con i prospetti esterni e viceversa, trasformando il suo solaio di calpestio del piano terra in copertura, il suo interrato in luogo di progetto.

Il collettivo di giovani architetti portoghesi Embaixada arquitectura nel progetto di concorso (primo classificato) per il Centro per lo studio e il monitoraggio ambientale a Guarda del 2003, integra i ruderi di un vecchio mulino e, ricalcandone la forma, li trasforma in un insieme di corti interne del nuovo corpo: il vuoto si trasforma in pieno, quello che era l'interno si trasforma in esterno diventando moltiplicazione di cortili in successione come erano le sue vecchie stanze. Si crea un ribaltamento vuoto-pieno, mostrando le mura del vecchio edificio da una prospettiva tutta nuova, visibile solo dall'interno. Attraverso un *Contatto per estrusione - Graphical mach* (cfr. § 4.1.2), la preesistenza diventa scavo, limite interno dell'edificio.

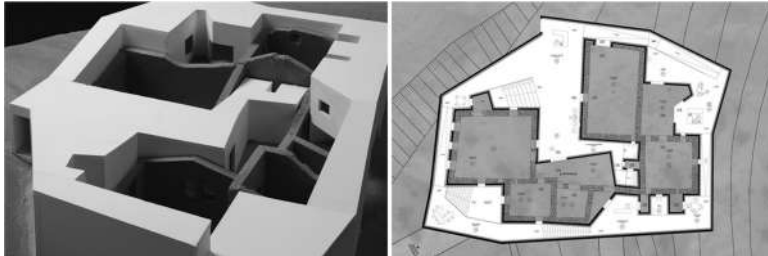
A Rotterdam, per commemorare i 75 anni dalla fine della guerra e inizio della ricostruzione della città, MVRDV (2016) progetta *The Stairs*, una scalinata monumentale di centottanta gradini realizzata tramite ponteggi che porta dalla stazione centrale al tetto del Groot Handelsgebouw, edificio simbolo della ricostruzione. Il suo tetto diventa una piattaforma panoramica, punto di ossevizione di tutta la città.

Il collettivo di artisti e architetti Rotor riqualifica depositi di sabbia e ghiaia nel porto di Gent in Belgio (2012) ripensandolo come spazio sociale dedicato all'arte, come luogo per le esposizioni. L'organismo, messo a nudo dalla rimozione



Immagini tratte dal film *Viaggio a Tokio* di Yasujiro Ozu (1953)

completa dei tetti (*Jump cut*, cfr. § 4.2.2) diventa uno spazio aperto delimitato dalle sue pareti dipinte di bianco, in alcune zone sono preservate sia le memorie superficiali dei minerali che erano stoccati in questi luoghi. sia le piccole piante nate spontaneamente nel corso del tempo. Ampie aperture mettono in comunicazioni la città con i magazzini che diventano stanze comunicanti a cielo aperto.



MVRDV, *The Stairs*, Rotterdam, Olanda (2016)

Embaixada arquitetura, Centro per lo studio ed il monitoraggio ambientale a Guarda, Portogallo (2003)

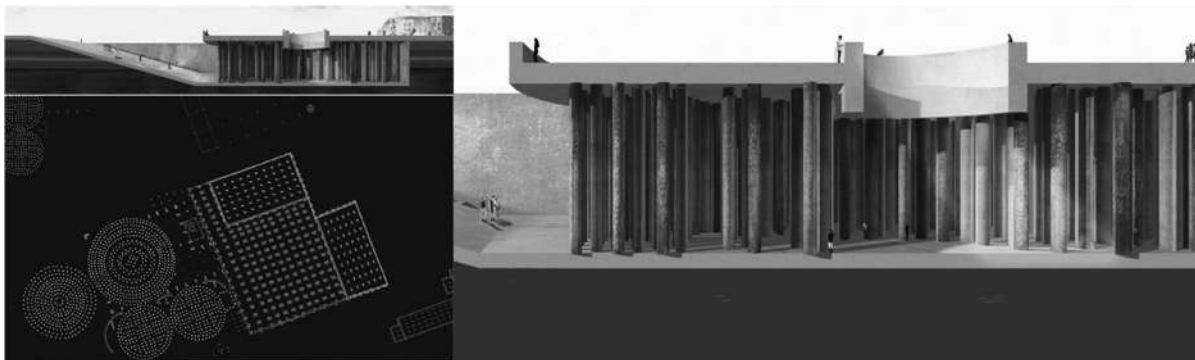
Memorie industriali si trasformano in luoghi dell'arte, luoghi di incontro e di gioco. In Olanda tra il 2010 e il 2013 a Diefdijk 5, nei pressi dell'autostrada A2 a Maastricht, gli studi olandesi di architettura arte e paesaggio RAAAF (Rietveld Architecture Art Affordances) e l'Atelier de Lyon hanno lavorato su un Bunker (n.599), posto all'interno della linea militare *New Dutch Waterline* che veniva inondata, in difesa delle città di Muiden, Utrecht, Vreeswijk e Gorinchem. Gli architetti operano con un intervento deciso: il bunker, per sua natura luogo ermetico e impenetrabile, è protetto da notevoli spessori in cemento e viene affettato e privato di uno spazio centrale (*Jump cut*, cfr. § 4.2.2) dove si inserisce una passerella pedonale realizzata in legno che corre verso l'acqua. La violazione rende visibile la sua sezione astratta. L'intervento ha una forte carica poetica: i passanti che viaggiano sull'autostrada A2 guardano in maniera differente l'area che sembra ora mostrarsi nella sua intimità violata, svelando i segreti della linea di difesa militare, trasformata in luogo della memoria. Il Bunker 599 è la prima opera degli architetti e, a seguito dell'intervento, è stato dichiarato monumento nazionale olandese.



Rotor, Riquilificazione depositi nel porto di Gent, Belgio (2012)



RAAAF + Atelier de Lyon, *Bunker 599*, Maastricht, Olanda (2013)



Sempre dello studio RAAAF, *After Image* del 2015 è il progetto per un'area industriale di Groningen in Olanda. La proposta, in continuità con la visionarietà del precedente progetto, è radicale. Demoliti già gli interi fabbricati industriali, rimaneva una piastra in cemento su cui questi poggiavano; gli architetti propongono di svelare la memoria dei vecchi silos attraverso un profondo scavo in “*top down*” che porta alla luce la struttura di fondazione formata da profonde palificazioni su cui è stata progettata l'intera area. Una rampa conduce ad un quota ribassata 10 metri per visitare questo “tempio”: uno spazio sacro incassato ritmato da colonne di proporzioni giganti e illuminato tramite un grande vuoto centrale inciso sulla piattaforma di base.

Questo progetto ricorda, per il lavoro effettuato con il suolo, il progetto di Francesco Venezia per il Museo della stratificazione storica a Toledo (2006-2007). L'architetto prevede la realizzazione della copertura del museo anche come sistema di protezione dello scavo da effettuare per il rinvenimento di rovine interrate dell'antica città romana. Attraverso lo scavo si sarebbero svelati differenti strati di fondazione, mostrando il processo successivo delle stratificazioni nel tempo e determinando una sezione variabile all'intero complesso. Due sottili vele diseguali e ribassate in cemento ospitano al contempo una loggia belvedere, come ultima fase della stratificazione storica degli interventi nel sito e conservano sulla loro superficie il calco della vegetazione “*come se la volta conservasse un'impronta del suolo dal quale si era virtualmente distaccata*” (Venezia 2013:21). L'intervento si sarebbe realizzato attraverso quattro fasi di cantiere: sondaggi per determinare la posizione dei pali rispetto la posizione delle preesistenze archeologiche, realizzazione dei pali, realizzazione delle strutture in elevazione e delle volte di copertura ed infine lo scavo, che avrebbe riportato alla luce insieme le rovine e i pali di fondazione in cemento armato. “*La nuova costruzione entra a far parte delle operazioni di scavo, emerge allo scoperto insieme ai resti*” (ibidem). La movimentazione del terreno, attraverso lo scavo del suolo, diventa in questi interventi operazione per il rinvenimento di spazi o rovine interrate, ma può essere anche utilizzata per occultare, impedire la visione, attraverso l'interramento della preesistenza.

RAAAF, *After Image*, Groningen, Olanda (2015)



Francesco Venezia, Schizzo per il Museo della stratificazione storica a Toledo, Spagna (2006-2007)

SCHEMA:

SCAVALCAMENTO DI CAMPO

Nel cinema è una forma di discontinuità, rappresentata dalla violazione della regola dei 180° che quando rispettata garantisce allo spettatore la continuità tra un'immagine e la sua successiva. In questo modo si capovolgono i riferimenti visivi dello spettatore. Nell'unione delle inquadrature, la stessa azione si percepisce con inclinazioni differenti e con fondali differenti

UTILIZZO NEL CINEMA:

Discontinuità / Drammatizzazione

PERCEZIONE:

Discontinuità / Spaesamento / Straniamento

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ'

TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ

TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA

X STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE

La preesistenza è stravolta nella sua essenza, invertendo i pieni con i vuoti, il suo interno con l'esterno, i prospetti interni con i prospetti esterni e viceversa, trasformando il suo solaio di calpestio del piano terra in copertura, il suo interrato in luogo di progetto

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Interruzione della continuità percettiva / Creazione di spazi "in between" e patii / Riutilizzo e ridefinizione formale della preesistenza

TEMATICHE CORRELATE:

Jump cut / Inerti / Spazi "in between" / Freeze frame / Chroma key / Graphical match / Opera aperta / Interramenti / Scavi

RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Violazione / Manipolazione / Sfruttamento / Stravolgimento

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

TRACCIA

X ROVINA ARCHEOLOGICA

RUDERE ISOLATO

XXX ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI

EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO

PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



4.3.7 La riproduzione manipolata (preesistenze come repertorio) - Found footage -

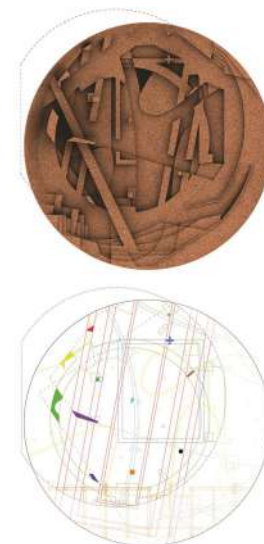
Il film si fa tutto in postproduzione, è tutto nel montaggio. Prima di iniziare le sue *Histoire(s) du cinéma* (1998), un video saggio di 265 minuti, Jean-Luc Godard, padre della Nouvelle Vague, sostiene che il cinema del futuro si sarebbe fatto senza utilizzare macchina da presa, e così fa. Il suo film utilizza frammenti di film del passato, già girati e, servendosi del montaggio come principio creativo, crea nuove letture, nuovi circuiti di senso alle immagini (Grespi 2010:7). Un principio di ricerca di tipo archeologico permette al regista di ricercare, scegliere e poi unire scene molto lontane tra di loro, per tipologia, film e regia ed affermare, montandole insieme, la specifica forza del montaggio cinematografico. Molti critici cinematografici associano questo lavoro a quello di Warburg per la capacità di accostare immagini e agli scritti di Benjamin per la capacità che ha questa modalità compositiva di richiamare il passato in un istante del presente attraverso salti discontinui, dando all'immagine il compito di collegare presente e memoria passata. “*Godard rilancia il film realizzato senza macchina da presa, cioè a partire da materiali di repertorio ricombinati in catene dialettiche ricche di senso e suggestioni (il cosiddetto cinema di found footage)*” (ivi:73).

Nel *Found footage*, vecchie pellicole, come tracce, preesistenze edilizie o parti di esse si trasformano in materiale di repertorio da montare e nel cinema “*il repertorio è continuamente manipolato nel montaggio*” (Cassani 2013:314). L'architettura copia se stessa riprogettandosi, reimmettendo, anche all'interno di contesti diversi, parti di progetti o di costruzioni reinterpretate, manipolate attraverso alterazioni di scala, distorsioni, inserti, smaterializzazioni, collage, sovrapposizioni. L'esistente o le sue tracce si trasformano nuovamente in disegno come base da rieditare per poi essere nuovamente ricostruite, alterate.

Herzog & de Meuron insieme all'artista Ai Weiwei realizzano nel 2012 il padiglione temporaneo per la Serpentine Gallery a Londra. Il progetto rielabora le dodici strutture temporanee già realizzate dal 2000 dai migliori architetti del mondo, come preesistenze in sovrapposizione archeologica. Gli architetti creano quindi uno scavo di circa cinque metri, dove il nuovo spazio è incassato e protetto da una copertura a un metro e cinquanta sopra il piano di calpestio esterno, sorretta da 11+1 colonne a rappresentare il numero dei precedenti padiglioni e contiene uno specchio d'acqua. Al di sotto, il padiglione, rivestito in sughero per rievocare nel colore la terra scavata, si sviluppa attraverso la rielaborazione dei segni in pianta delle precedenti proposte che, rievocate come fantasmi, creano panche, scale, plinti di fondazione, segni allungati e curvilinei. Il risultato è un ibrido che non può non far pensare alle sovrapposizioni multiple di Francis Galton: a metà Ottocento, lo studioso inglese, primo ad utilizzare la parola eugenetica, per ricercare la forma unica, in particolare il volto unico dello studente tipo americano, sovrappone sulla stessa lastra quattrocento volti di studenti. Il



Immagini tratte dal film *Histoire(s) du cinéma* di Jean-Luc Godard, (1993)



Herzog & de Meuron + Ai Weiwei
Padiglione temporaneo per la
Serpentine Gallery a Londra (2012)

risultato è un mostro, una costruzione nella quale ciascun viso differisce, manifestando le proprie differenze.

Lo studio MVRDV, realizza *Farm house* a Schijndel nei Paesi Bassi, (2008-2013). Il nuovo edificio è un nuovo centro commerciale e Schijndel è il paese di origine di Winy Maas situato nel sud dell'Olanda. La cittadina durante la Seconda Guerra Mondiale fu in parte distrutta e perdette gran parte del suo patrimonio artistico, tra cui la piazza del mercato. *Glass Farm* è un edificio posto all'interno di questa piazza; le sue dimensioni sono state determinate prendendo come punto di riferimento quelle dell'edificio che occupava anticamente la piazza e moltiplicate per 1,6, per adattare la nuova volumetria alla massima estensione concessa dal lotto. Le sue facciate esterne sono completamente realizzate in vetro stampato. Su queste vetrate è stato apposto un collage di frammenti d'immagini rappresentanti fattorie tradizionali olandesi selezionate e rieditate dall'artista Frank van der Salm. Su alcune porzioni di vetrata le immagini scompaiono in dissolvenza lasciando il vetro nudo, così da rivelare la sua vera natura lasciando intravedere l'interno dell'edificio o trasformandosi in vetrina espositiva. Anche le dimensioni delle immagini sulle facciate sono state ingrandite come la volumetria, mostrando l'immagine di oggetti, di mattoni e finestre chiaramente sovradimensionati. Da una vista lontana, di giorno, l'edificio appare in mattoni, ma di notte, illuminandosi, crea un effetto simile alle spettrografie di Georgina Houghton e Frederick Augustus Hudson (1882). Inoltre, di giorno, la luce permette, sulle vetrate del centro, alcune riflessioni dei palazzi che prospettano davanti, generando sulle superfici sovrapposizioni inaspettate tra le finestre specchiate e le finte stampate.



MVRDV, Farm house, Schijndel, Olanda (2008-2013)



Montaggio: Georgina Houghton e Frederick Augustus Hudson, foto di spiriti (ca. 1882) MVRDV Crystal houses, Amsterdam, Olanda (2016)



Édouard François a Parigi progetta e realizza l' Hotel Fouquet's (2003-2006). Il blocco edilizio è posto in un angolo che si affaccia sugli Champs Eliseè. L'architetto, ispirato dal lavoro di Rachel Whiteread, rileva un trancio di facciata esistente di un fabbricato tipo posto lungo il viale principale e lo moltiplica, variandone la scala lungo la superficie del nuovo intervento. Il procedimento realizzativo prevede prima il calco esatto della facciata, poi una riprogettazione in cui terrazzi e ringhiere sono ridotti a modanature a spessore. La realizzazione finale avviene con pannelli prefabbricati in cemento grigio, realizzati tramite matrici che creano un prospetto fatto di trame in bassorilievo monocromatico. A queste trame prospettiche si sovrappongono aperture con tagli (*Jump cut*, cfr. § 4.2.2) ripetuti (in *Accumulo* cfr. § 4.1.8) apparentemente casuali, che servono gli spazi interni e rendono manifesti gli interpiani reali dell'intervento.



Édouard François Hotel Fouquet's,
Parigi (2003-2006)



MVRDV *Crystal houses*, Amsterdam, Olanda (2016)

Il tema dell'alterazione della copia è di nuovo presente nel lavoro di MVRDV *Crystal houses* per il negozio *Chanel* ad Amsterdam (2016). Gli architetti demoliscono un vecchio edificio e ne realizzano uno nuovo ricreando una facciata di un edificio tipo della zona. Questa, è composta da classiche finestrate allungate e divisa in orizzontale da una fascia di separazione dei due materiali che la caratterizzano: mattoni di vetro nella parte sottostante e mattoni rossi di tipo tradizionale nella parte soprastante. Nello spessore della fascia i mattoni di differente tipo si alternano. Tale posizionamento, fa sembrare la facciata in mattoni fluttuare nell'aria e scomparire in dissolvenza nella fascia intermedia di alternanza dei materiali.



“Viviamo in una società blà, che corre dritta su binari morti verso un'infinita blàbla.

Siamo in una coatta logica d'ascesa e di dépense ove la cultura, come la vita, esige perennemente di superare e superarsi. Ma il problema è che Dada non è più superabile.

In casi gravi come questo, nell'annullamento parodittico di ogni iperbole, il dovere è quello di incarnare la metafora.

In una qualsiasi altra epoca avrei consigliato di andare a Parigi ad incularsi il cadavere di Tzara, ma questa è l'era della riproducibilità tecnica. Suggestisco quindi di fabbricare bambole Tzara gonfiabili in modo da consentire al vasto pubblico tale privilegio, superando di slancio qualsiasi limite necrofilo e dando finalmente pace alla nostra satiriasi” (Blisset 2008:49).

SCHEDA:
**LA RIPRODUZIONE MANIPOLATA: FOUND
FOOTAGE**

Il film si fa tutto in postproduzione, è tutto nel montaggio. Il film utilizza frammenti di altri film del passato, già girati e, servendosi del montaggio come principio creativo, crea nuove letture, nuovi circuiti di senso alle scene o immagini

UTILIZZO NEL CINEMA:

Discontinuità / Frammento

PERCEZIONE:

Discontinuità / Sorpresa / Stupore

TECNICA DI POSTPRODUZIONE: ARCHITETTONICA

TECNICA DI MONTAGGIO IN CONTINUITÀ'

TECNICA DI MONTAGGIO IN DISCONTINUITÀ

TECNICA DI MANIPOLAZIONE SULLA PREESISTENZA

X STRATEGIA PROGETTUALE

OPERAZIONE COMPOSITIVE / DESCRIZIONE

L'architettura copia se stessa riprogettandosi, reimmettendo, anche all'interno di contesti diversi, parti di progetti o di costruzioni reinterperate, manipolate attraverso alterazioni di scala, distorsioni, inserti, smaterializzazioni, collage sovrapposizioni, jump cut, accumulo. L'operazione non è solo una copia reinterpretata ma può essere anche un riadattamento evidente di un riferimento progettuale (citazione).

UTILITÀ e CARATTERISTICHE:

Riutilizzo e ridefinizione formale di una preesistenza. Richiamare alla memoria vecchie tracce e reimmetterle in nuovi contesti

TEMATICHE CORRELATE:

Jump cut / Inserti / Spazi "in between" / Freeze frame / Chroma key / Graphical match / Accumulo / Sovrapposizione / Copia / Collage

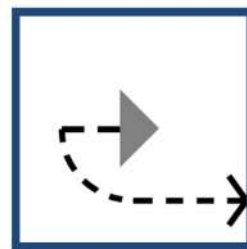
RAPPORTO CON LA PREESISTENZA:

Violazione / Manipolazione / Sfruttamento / Stravolgimento / Copia

TIPO DI PREESISTENZA

SU CUI E' MAGGIORMENTE UTILIZZATA:

XXX TRACCIA
ROVINA ARCHEOLOGICA
RUDERE ISOLATO
ROVINE / EDIFICI ABBANDONATI
EDIFICIO STORICO / TESSUTO STORICO
PREESISTENZA SENZA SPECIFICITÀ



5 CAPITOLO V. Final cut.

L'incremento dei casi studio di progetti contemporanei su oggetti preesistenti ha suggerito e permesso la ricerca di un linguaggio della modificazione che potesse individuare alcuni strumenti e strategie progettuali comuni a più interventi. I cambiamenti della società intervenuti negli ultimi anni, tra cui le recenti crisi economiche, l'istanza sempre più crescente ad evitare un eccessivo utilizzo di suolo e la differente importanza che, nel tempo, ha assunto la produzione industriale rispetto la produzione di servizi, ha portato l'architettura a rioccuparsi attivamente del rapporto con le preesistenze. Industrie, depositi, ex fattorie, scheletri strutturali, case, ormai in condizione di abbandono, ruderi e rovine di qualsiasi tipo, sono alcuni nuovi territori del "terzo paesaggio architettonico". Attraverso strategie di *recycle*, pratiche parassitarie, azioni *site-specific*, l'architettura è obbligata all'interazione con questi vecchi materiali: rigenera le risorse disponibili che la accolgono e che stimolano nuove relazioni formali. Questa tendenza, in cui l'architetto opera attraverso le trasformazioni di materiale già esistente, è collegata al concetto di *postproduzione*.

La quantità d'immagini presenti degli interventi di architettura sulla preesistenza pubblicate da riviste di settore, blog e social network, ha permesso la creazione di un Atlante. Individuando gli elementi formali, che accomunano immagini e progetti, stati iniziali (punti di crisi) e finali dei manufatti, sono state individuate alcune tecniche di postproduzione (passaggi compositivi) che legano la scena iniziale (preesistenza) alla finale (preesistenza + nuovo intervento). Un prima e un dopo. Tra il prima e il dopo, uno o più legami uniscono i due stati di arresto dell'evoluzione formale dell'edificio. I due istanti del movimento dinamico della forma, si trasformano in sequenze o fotogrammi, uniti attraverso montaggio o alterati da tecniche di manipolazione. Tecniche di postproduzione cinematografica, trasposte all'architettura, sono individuate "smontando" pezzi già progettati, scomponendo lo stato finale, per individuare l'azione progettuale attuata che ha legato la preesistenza al nuovo intervento.

Nel cinema, il *Final cut* è la versione definitiva del film al termine della fase di postproduzione. Nella nostra trasposizione architettonica per *Final cut* s'intende l'esplicitazione del procedimento progettuale che passa per la scoperta di stati intermedi del progetto individuati per mezzo delle tecniche di postproduzione.

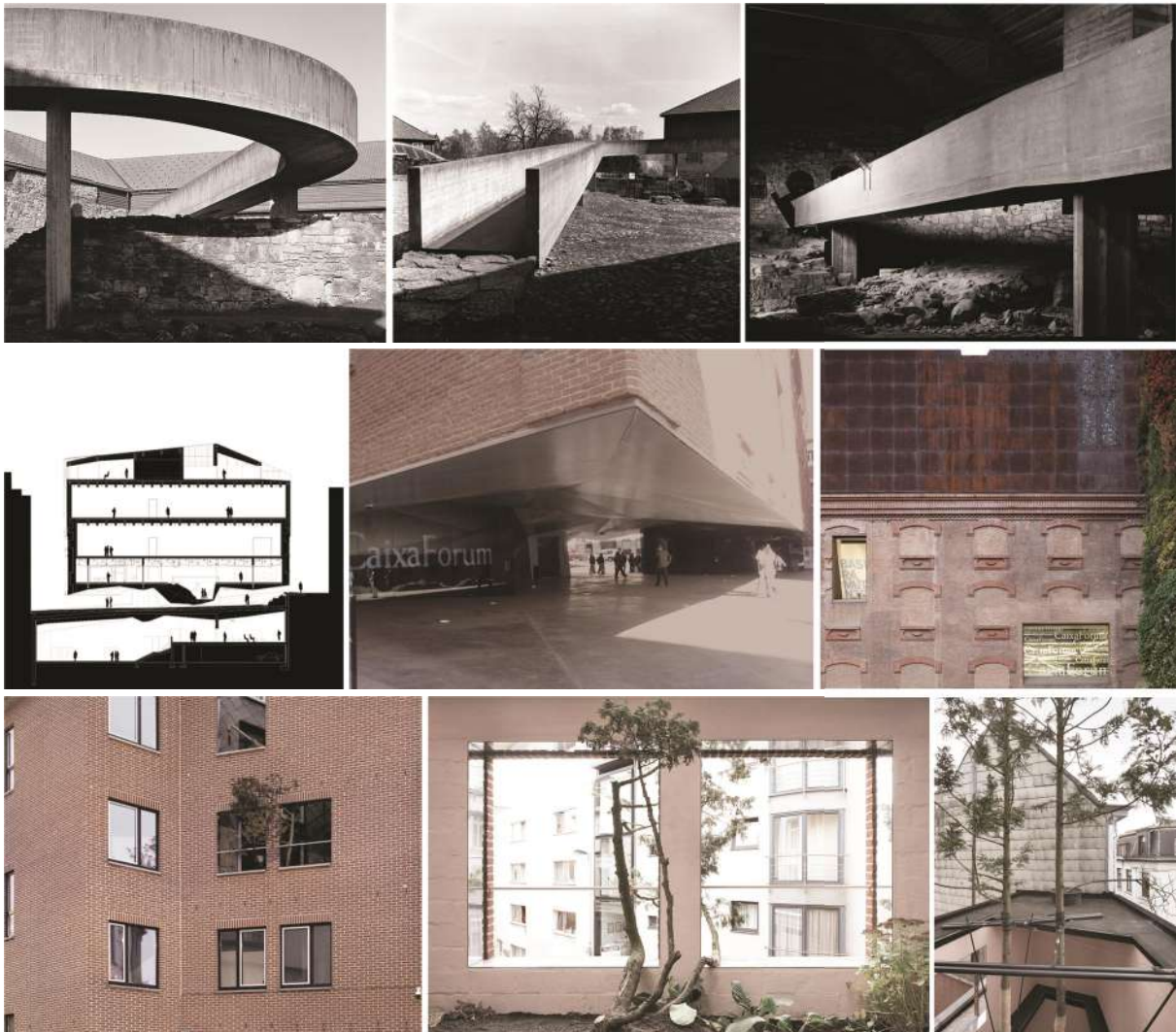
5.1 Smontare immagini per rimontare una sequenza progettuale.

Il progetto finale è analizzato come sommatoria di stadi progettuali successivi. Si disconnettono le relazioni tra parti ed intero, per ricavare inquadrature e possibili sequenze successive. In maniera analoga all'operazione condotta da Èjzenštejn relativa allo "smontaggio" de *L'idillio d'ottobre* di Dobuzinskij alla ricerca di una narrazione filmica fatta d'inquadrature e montaggio; a seguire (cfr. § 3.2.4), si procederà allo (s)montaggio di tre progetti molto differenti per tipologia funzionale, preesistenza e periodo di realizzazione che racchiudono più tecniche di postproduzione: il Museo Arcivescovile ad Hamar di Sverre Fehn, il *CaixaForum* degli architetti Herzog & De Meuron a Madrid. e la casa "*Huilik*" ad Anversa degli architetti De Vylder, Vinck, Taillieu.

Sverre Fehn, Museo Arcivescovile ad Hamar, Norvegia (1967-1979)

Herzog & De Meuron, *CaixaForum* Madrid, Spagna (2008)

De Vylder, Vinck, Taillieu, *Casa "Huilik"*, Anversa Belgio (2015)



Il **Museo Arcivescovile di Sverre Fehn ad Hamar** in Norvegia, realizzato tra il 1967 e il 1979, doveva contenere al suo interno i reperti rinvenuti durante gli scavi dell'area, un piccolo auditorium ed una serie di spazi per inserire alcune testimonianze della cultura contadina.

Possibile smontaggio/montaggio in sequenza.

Sovrapposizione (cfr. § 4.3.5): all'interno dell'area insistono più preesistenze: le rovine della fortezza vescovile di Hedmark del XIII secolo ed i vecchi fienili e stalle, del XVIII secolo. È la preesistenza a essere già in sovrapposizione.

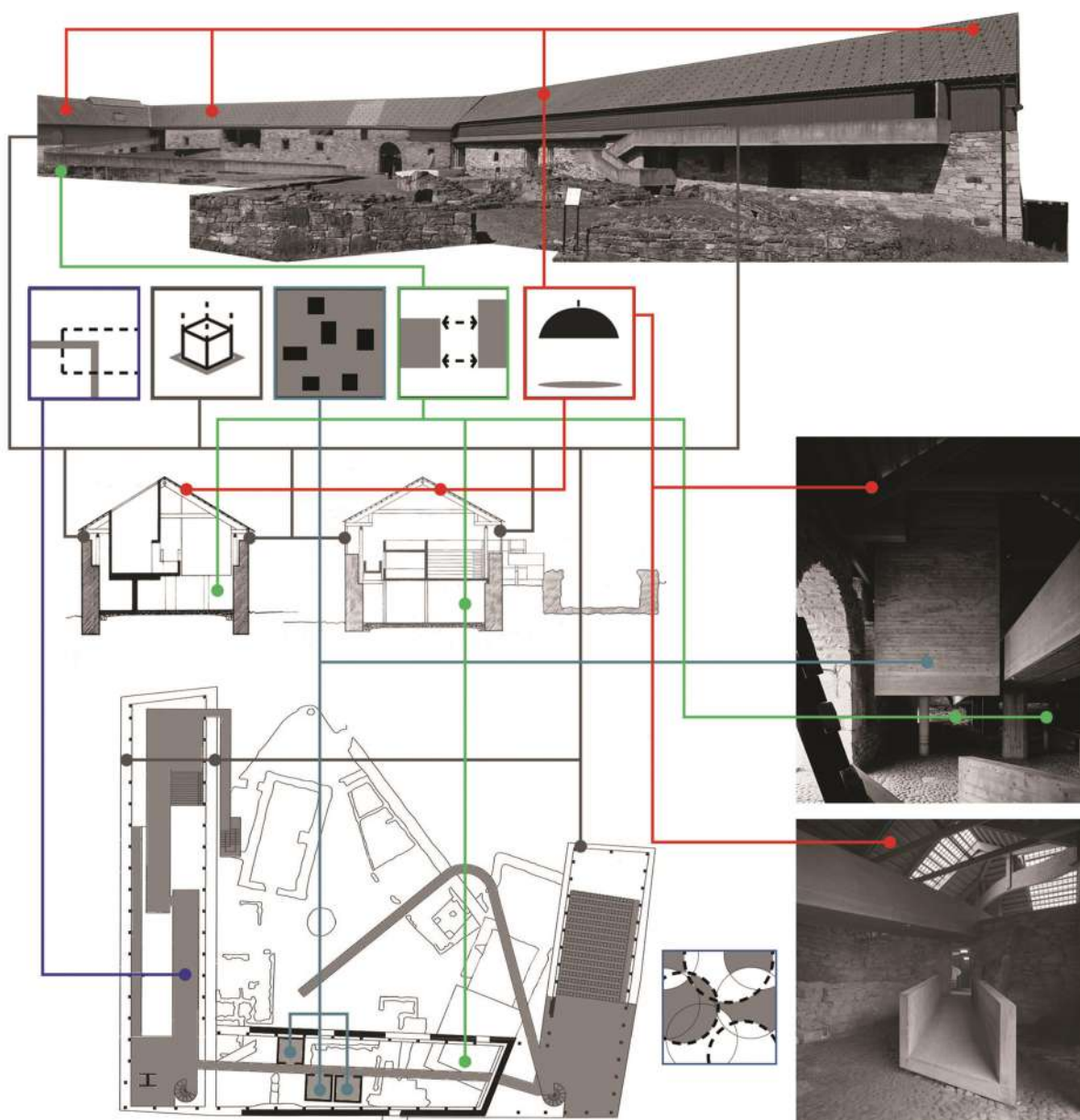
Montaggio incrociato (cfr. § 4.3.3): l'intervento avviene in sovrapposizione con alcune preesistenze ed è facilmente individuabile per la chiarezza del suo impianto attraverso la sua forma, struttura e materiali utilizzati. Sverre Fehn reinterpreta i diversi livelli mediante la creazione di un nuovo percorso nel tempo che unifica il progetto e lo rende continuo e indipendente rispetto la preesistenza. Il progetto non altera la percezione della preesistenza e si muove al suo interno connettendo le differenti narrazioni già presenti nell'area.

Graphical match (cfr. § 4.1.2): i ruderi del vecchio fienile del XVIII, che formano un impianto a U, diventano limite e recinto per l'intervento: l'architetto decide in parte di estruderli e completarli con pareti in legno dipinte rosso ruggine, in parte di conservare le lacune attraverso vetri senza telaio sovrapposti.

Montaggio trucco (cfr. § 4.3.1): il recinto creato e i ruderi del XIII secolo al suo interno, vengono coperti e protetti da una copertura lignea a falda in tegole in argilla, alternate a tegole in vetro per permettere l'illuminazione dall'alto in alcuni punti specifici. Tale copertura ha una struttura in legno, indipendente da quella che sorregge gli elementi interni in cemento, ed anche parzialmente indipendente dalla struttura muraria esistente dei vecchi fienili.

Piano vuoto (cfr. § 4.1.7): le rovine del XIII secolo, inglobate nella nuova volumetria in posizione centrale e baricentrica, a differenza delle rovine dei fienili, hanno bisogno di un *Piano vuoto* di rispetto. Il *Piano vuoto*, il *Montaggio trucco* e il *Montaggio incrociato* orientano all'utilizzo di una rampa e una passerella, tematiche ricorrenti nell'utilizzo di queste tecniche. Si genera così un percorso narrativo-espositivo, costituito da sequenze differenti che attraversano tutte le fasi e gli strati del complesso. La rampa si stacca dal suolo creando uno stato di sospensione animato da una duplicità di pensiero: ricordo del passato o tensione verso il futuro. In questa parte centrale del progetto anche le strutture verticali che sorreggono la capriata lignea, nel rispetto delle rovine, vengono portate sopra la struttura muraria dei vecchi fienili.

Accumulo (cfr. § 4.1.8): tre volumi a pianta quadrata in cemento armato sono innestati e ritmano il percorso all'interno del museo nell'area dello scavo, sollevati da terra, si aprono verso la passerella e ospitano spazi espositivi.



La nuova costruzione è completamente priva di finiture e rivestimenti: i materiali (legno, cemento, vetro, acciaio) sono lasciati nel loro stato naturale, come le rovine con cui dialogano, come la terra su cui sono ancorate, come l'aria e la luce che lo attraversano. Lo spazio è commistionato, l'intervento è dentro, e fuori, sospeso o poggiato; masse di cemento compatte e autonome si alternano dentro un recinto aperto con gli spazi più dinamici delle rampe e delle passerelle. Il luogo, letto e ridefinito dall'architetto, assume una nuova identità. E' una narrazione fatta con raccordi di complesse stratigrafie sovrapposte.

Scomponiamo ora il **Caixa Forum degli architetti Herzog & De Meuron a Madrid**, che trasformano la *Central Eléctrica del Mediodía* nella seconda sede spagnola del *Caixa Forum* (2008).

La facciata del fabbricato è vincolata poiché la vecchia centrale, costruita nel 1899, è uno dei pochi esempi di architettura industriale presenti nel centro della città (Maglica 2010:34-39).

Possibile smontaggio/montaggio in sequenza.

Sovrapposizione (cfr. § 4.3.5): il nuovo intervento occupa fisicamente l'intera area della preesistenza, conservandone solo la scorsa esterna.

Jump cut (cfr. § 4.2.1): al manufatto viene sottratta tutta la volumetria.

Chroma key (cfr. § 4.2.2): i muri perimetrali della preesistenza sono isolati e preservati.

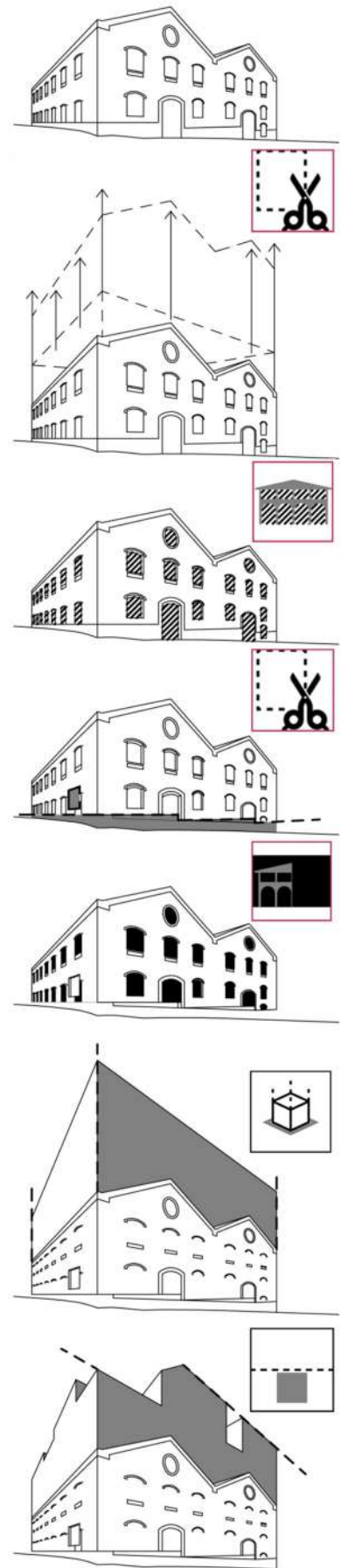
Jump cut 2 (cfr. § 4.2.1): ai muri perimetrali è tagliato il basamento in pietra del prospetto, creando una piazza pubblica sottostante da cui accedere al museo in alto o all'auditorium in basso.

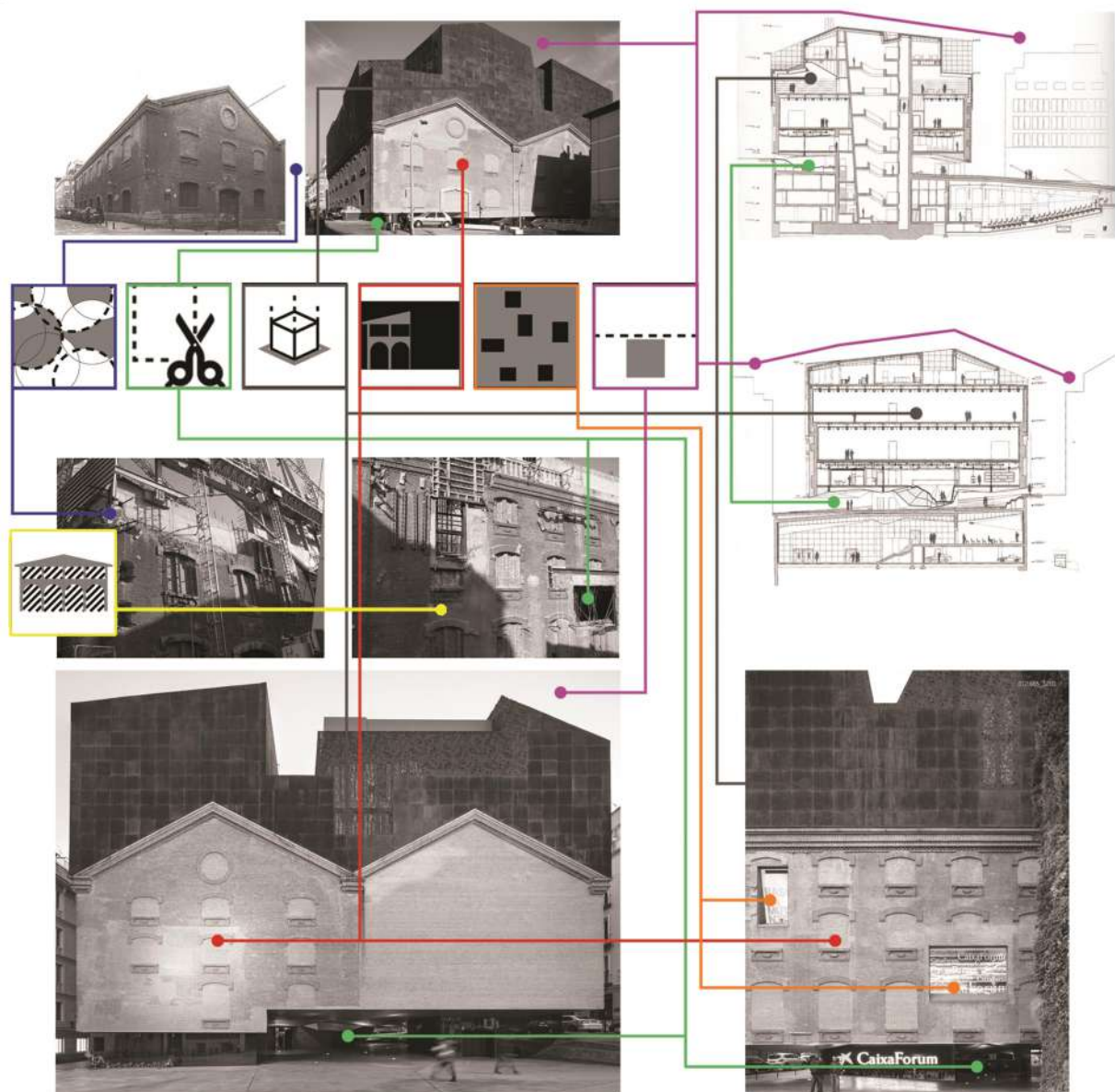
Nuove aperture in Accumulo (cfr. § 4.1.8) sono ricavate, in funzione delle esigenze spaziali interne, sulla scorsa preesistente, in discordanza formale e dimensionale con il sistema prospettico.

Freeze frame (cfr. § 4.2.4): le murature esterne della preesistenza perdono ogni funzione strutturale, sono consolidate e "appese" ad una nuova struttura, poi all'esterno tamponate con una muratura in mattoni.

Graphical match (cfr. § 4.1.2): la pianta dell'edificio è estrusa dal primo piano verso l'alto, creando due livelli in più rispetto alla preesistenza.

Decoupage classico (cfr. § 4.1.1): il nuovo volume è interrotto e scavato seguendo le altezze e le inclinazioni dei tetti degli edifici limitrofi.





Gli architetti fanno della preesistenza ciò che vogliono, preservandola apparentemente solo come una maschera del nuovo intervento. Le relazioni con la sua forma e con l'intorno appaiono tali da rendere l'edificio perfettamente inserito all'interno del contesto ed allo stesso tempo elemento di richiamo per il vicino Paseo del Prado. La nuova piazza ricavata al piano terra "sospende" la vecchia preesistenza e taglia in due l'intervento nella sua globalità: museo e auditorium. Il museo "vestito" di antico è sorretto da tre corpi cavi in cemento armato rivestiti in lamiera, che contengono i corpi scala, gli ascensori e due montacarichi. La preesistenza viene fortemente postprodotta e, in questa veste inedita, sorprende e stupisce, poiché appare galleggiante in aria mentre sostiene una nuova volumetria contemporanea. Herzog & de Meuron reinventano totalmente un luogo senza snaturarlo utilizzando la vecchia pelle della preesistenza come interfaccia del progetto contemporaneo.

Il terzo esempio, più recente e più “domestico”, è la ristrutturazione di un edificio residenziale denominato “*the Huik house*” (2015) degli architetti belga De Vylder, Vinck, Taillieu ad Anversa. Un edificio di quattro piani viene riconvertito in bed & breakfast organizzato in altezza, attraverso delle modificazioni formali del fabbricato.

Possibile smontaggio/montaggio in sequenza.

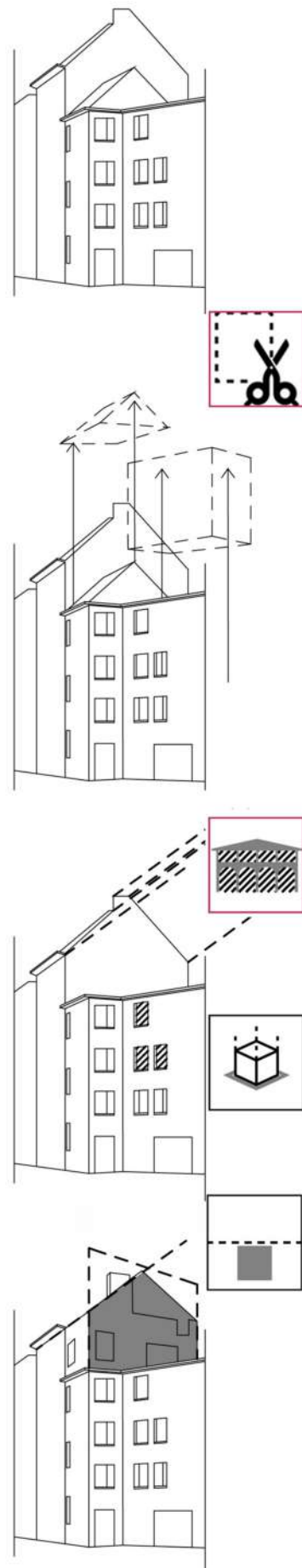
Sovrapposizione (cfr. § 4.3.5): l’intervento progettuale occupa la stessa area della preesistenza, non è da subito riconoscibile poiché il progetto si serve contemporaneamente di addizioni e sottrazioni.

Jump cut (cfr. § 4.2.1): attraverso la sottrazione del corpo terminale a falda, e di parte del piano terzo e quarto, si crea un sistema patio a doppia altezza, dove poter affacciare le stanze e dove inserire un piccolo giardino a servizio della zona cucina. All’interno del giardino vengono posizionati due alberi alti che fuoriescono dal filo del fabbricato esistente.

Chroma key (cfr. § 4.2.2): ai tagli dei due piani corrisponde al contrario la permanenza della facciata del fabbricato che diventa schermo e parete del patio creato.

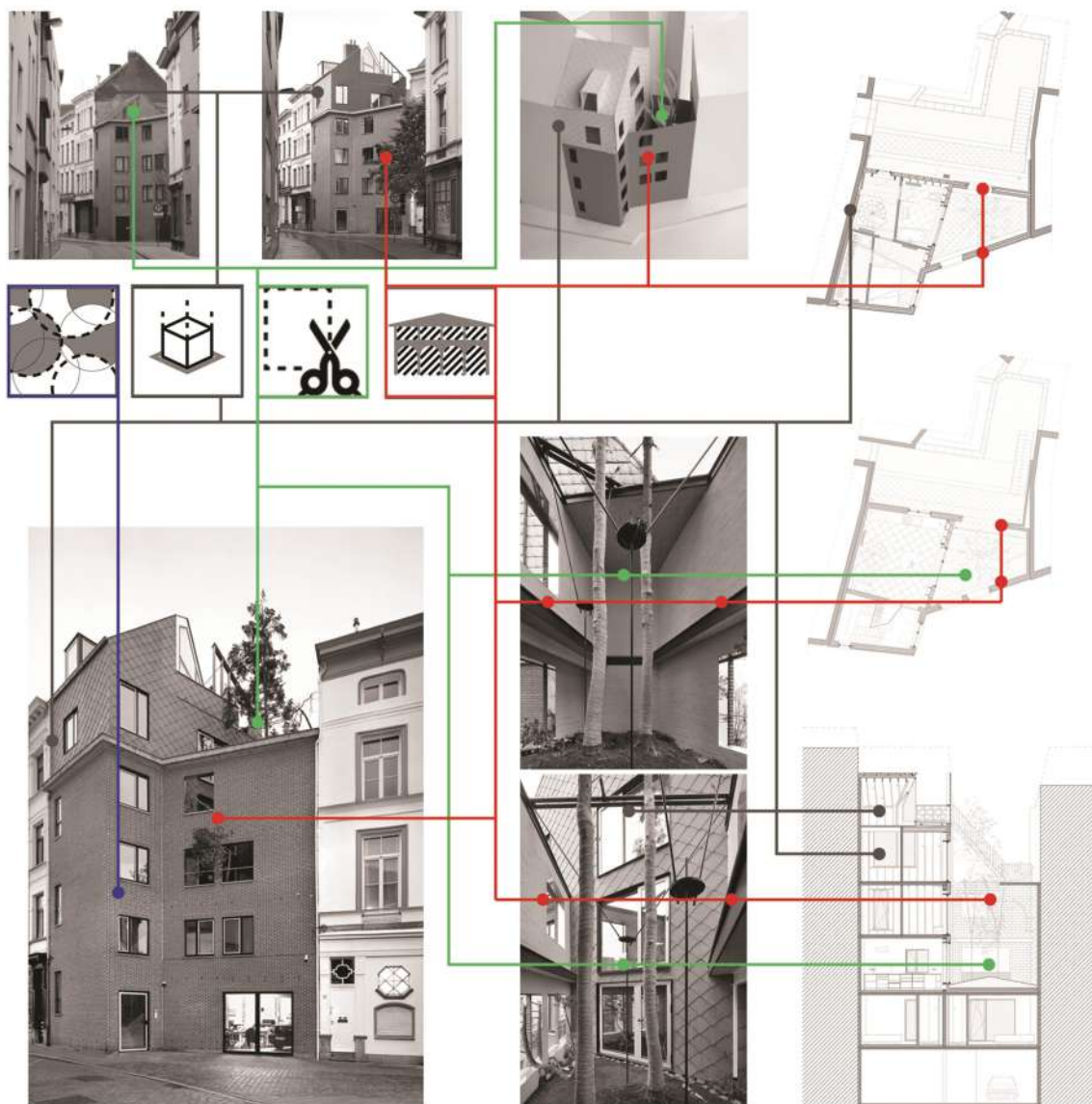
Graphical match (cfr. § 4.1.2): parte della facciata dell’edificio accanto è estrusa fino al limite individuato dalla geometria della preesistenza (Decoupage classico, cfr. § 4.1.1) traslando la cubatura sottratta all’interno di questa nuova generata.

L’edificio, dopo l’intervento, appare fortemente ancorato al contesto che lo ospita poiché, da una parte è conservata la facciata preesistente garantendo la stessa percezione del fabbricato, dall’altra si raccorda con le preesistenze limitrofe per mezzo di un nuovo corpo aggiunto. Quest’ultimo, messo in evidenza con un differente tipo di rivestimento in scaglie di alluminio, è generato, oltre che dall’estrusione formale, anche dal taglio avvenuto sul fabbricato esistente. La parte basamentale in mattoni diventa un piano che avvolge la nuova volumetria e, scostandosi da essa, mostra, attraverso le bucaure esistenti, il patio su cui il nuovo volume si affaccia. L’edificio è completato da una serie di terrazzamenti esterni sul lato opposto alla strada che, insieme al patio e ad altri spazi esterni, si sovrappongono creando spazialità a più altezze, come fossero triple o quadruple



altezze esterne connesse da scale in linea articolate attorno ai due grandi alberi.

All'interno, i collegamenti verticali sono affidati a due scale: una che parte dal piano terra e porta al terzo piano dove risiede lo spazio comune della cucina (e il relativo patio), l'altra, a chiocciola, che parte dal terzo piano e connette i piani superiori. Si genera così una spazialità molto complessa in un'area relativamente piccola, dove tutti gli spazi interni sono interconnessi con quelli esterni. Elementi ordinari, associati in maniera insolita, partecipano alla costruzione di una semplicità solo apparente. Filip Dujardin è il fotografo delle loro architetture, i suoi scatti sanno bene cogliere, nei loro interventi così ancorati alla realtà, i molti aspetti surreali del risultato finale.



5.2 Verso un'architettura in postproduzione

Le analisi appena effettuate con personali elaborazioni grafiche, volutamente trattate come schizzi sintetici, sono una possibile lettura di progetti sulla preesistenza e non i reali procedimenti compositivi degli autori dei progetti. Le realizzazioni elencate, come tutta l'architettura costruita, sono ovviamente ancorate a istanze di natura funzionale, strutturale, normativa, urbanistica (a citarne solo alcune) che vincolano le possibilità offerte alla rimodellazione di una preesistenza. Il carattere eterogeneo dei progetti, delle preesistenze e delle inclinazioni di singoli architetti inseriti nella trattazione, hanno permesso di individuare alcune azioni comuni appartenenti al tema dell'intervento sull'esistente. Tecniche che, in maniera sorprendente, avvicinano architetti molto lontani per età e linguaggio: Francesco Venezia allo studio olandese MVRDV, Massimo Carmassi agli architetti spagnoli Langarita-Navarro, Aires Mateus al gruppo belga De Vylder, Vinck, Taillieu. È proprio grazie a queste apparenti contraddizioni che le azioni progettuali diventano evidenti e si rafforzano come elementi leganti, indipendenti da luoghi di appartenenza, preesistenze, programmi, tendenze e linguaggi espressivi. Le azioni progettuali non sono state ricercate, individuando un campo ristretto al tipo di tematica o ad autori specifici, per ottenere un risultato di carattere generale, al quale si è pervenuti ampliando il campo della ricerca, in modo da avere più casi studio da poter "incasellare" nell'Atlante proposto.

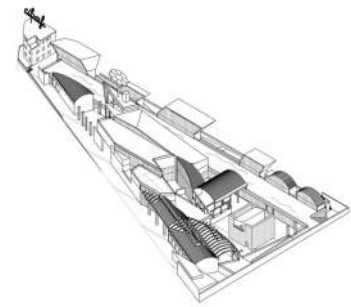
Non c'è l'intenzione di ridurre il progetto a una semplicistica applicazione delle tecniche trovate, la finalità è di guidare alcuni processi immaginativi con cui sviluppare le possibilità trasformative della preesistenza.

La rapidità con cui le immagini possono essere create, utilizzando le tecniche di postproduzione e secondo inquadrature selettive di attacco, può portare ad una immediata esplorazione delle molteplici forme possibili, permettendo scambi continui e contaminazioni tra la preesistenza e il nuovo progetto. Ogni azione applicata e "idea guida" trovata, potrà poi essere confermata attraverso le altre componenti del progetto che ne verificano l'effettiva bontà.

La *Postproduzione*, legata inizialmente all'architettura solo come condizione storica o atteggiamento progettuale, diventa motore di un linguaggio formale della modificazione, definito per mezzo di azioni progettuali trasposte da tecniche di montaggio ed editing cinematografico sull'architettura.

L'azione in sommatoria delle tecniche di postproduzione in *Sovrapposizione* (cfr. § 4.3.5), attraverso *Montaggi incrociati* (cfr. § 4.3.3) o nel *Found footage* (cfr. § 4.3.7), porta alla generazione di organismi ibridi caratterizzati da intersezioni temporali dove spazi interni e spazi esterni si compenetrano, generando spazialità ambigue “in between” tra i segni della preesistenza e quelli del nuovo intervento.

“Gli intrecci culturali di oggi, le contaminazioni, i meticcianti che anche inconsapevolmente plasmano, cambiandola, la nostra vita, non possono non cambiare l'architettura. Sottrarsi al meticcianto in nome di una purezza ideale, può diventare una forma del rifiuto del reale [...] Ibridare è diventata azione primaria dell'atto di progettare” (Marone 2012:171).



Marone R., Ceresoni E., Filippetti R., Giura D., Pelella A., Sorriga F. consulenti: Neri L. M., Garribba T. CIBAF, Città dei bambini di Frattamaggiore (progetto di concorso) (2009)

L'esito formale finale, frutto d'ibridazioni e segni differenti tra loro, potrebbe dare l'illusione di riuscire a ricreare, sui nuovi interventi, l'atmosfera propria di certi complessi architettonici stratificati e trasformati dal tempo. Una “*grammatica dell'immaginazione*” che offra la possibilità di essere applicata e utilizzata come macchina di montaggio operativa, per esercitare l'occhio, la mano e la mente alle possibilità dinamiche della forma.



Fabio Sorriga, Andrea Pelella, Vincenzo De Giusti, Silvia Taccari, Giulia Baiocco, AREA 04, Lamezia Terme, Bando di concorso “Periferie 2017”, 3° Classificato

Attivare sequenze progettuali su una preesistenza che ne modifichino la forma, attraverso tecniche di montaggio cinematografico. Walter Murch, montatore de *Il Paziente inglese* sostiene che il montaggio nel cinema rappresenti quello che il battito degli occhi rappresenta nella continuità visiva: questo gesto, in apparenza involontario, determina in realtà l'interruzione di una fase del pensiero legato alla percezione.

Scrive “[...] *ci viene da battere gli occhi, lì è dove lo stacco suonerà giusto*” (Murch 2007:65).

È nel riaprire gli occhi, dopo aver impressionato la preesistenza nella mente, che si dischiudono le mutevoli forme dell'architettura.

BIBLIOGRAFIA

INTRODUZIONE

- Anselmi C. (2010) *Il progetto contemporaneo come metafora della città* in Anselmi C., Prati C. *Upgrade architecture*. Roma: Edilstampa.
- Bocchi R. (2013) *Nuovi cicli di vita per architetture e infrastrutture di città e paesaggio* in Marini S. Santangelo V. (a cura di) *Nuovi cicli di vita per architetture e infrastrutture della città e del paesaggio* Roma: Aracne.
- Bourriaud N. (2004) *Postproduction: Come l'arte riprogramma il mondo*. Milano: Postmediabooks. [2002 *Post Production. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*. Dijon: Les Presses du réel].
- Carpenzano O. (2013) *La post-produzione in architettura*. Marini S. Santangelo V (a cura di), in *Recycland*, Roma: Aracne.
- Clément G. (2005) *Manifesto del Terzo paesaggio*. Macerata: Quodlibet. [2004 *Manifeste du Tiers paysage*. Editions Sujet/Objet].
- De Matteis Federico (2009) *Architettura in trasformazione: Problemi critici del progetto sull'esistente*. Milano: Franco Angeli.
- Fabian L., Munarin S. (2017) (a cura di) *Re-cycle Italy : Atlante*. Siracusa: Lettera22.
- Focillon E. (2002) *Vita delle forme seguito da Elogio della mano*. Torino: Einaudi. [1943 *Vie des Formes suivi de Eloge de la main*. Paris: Presses Universitaires de France].
- Fontanari E., Piperata G. (2017) (a cura di) *Agenda Re-clycle: Proposte per reinventare la città*. Bologna: Il Mulino.
- Gregotti V. (1984) *Modificazione in Casabella, 498/9* Milano: Electa.
- Guidolin F. (2015) *Dal facade refurbishment al sistema esoscheletro* in *CasaClima* 04/2015. Disponibile all'indirizzo: https://www.researchgate.net/publication/282574142_Dal_facade_refurbishment_al_sistema_esoscheletro KlimaHaus Ultimo accesso 21 agosto 2018.
- Kubrick S. (1987) intervista *La guerra: la più potente fantasia maschile*. Karasek H. *Der Spiegel* disponibile all'indirizzo: <http://www.archiviokubrick.it/parole/interviste/1989karasek.html> Ultimo acceso 20 agosto 2018.
- Marini S. (2013) *Post-produzioni. O del problema della scelta*. Marini S., Santangelo V. (a cura di) in *Recycland*. Roma: Aracne
- Marini S. (2014) (a cura di), 2014 *Esercizi di postproduzione*. Roma: Aracne.
- Marini S. (2015) *Architettura parassita: Strategie di riciclaggio per la città*. Macerata: Quodlibet [2008].
- Marini S. Corbellini G. (2016) (a cura di) *Recycled theory: Dizionario illustrato*, Macerata: Quodlibet.
- Marini S., De Matteis F. (2013) (a cura di) *La città della post-produzione*. Roma: Nuova Cultura.
- Marini S., Santangelo V. (2013) (a cura di) *Recycland*. Roma: Aracne.
- Marone R. (2012) *Pensare per spazi (per pensare spazi)*. Napoli: Clean Edizioni.
- Purini F. (2008) *Architettura virale* in *Lotus*, 133. Milano: Editoriale Lotus.
- Rodari G. (2011) *Grammatica della Fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Torino: Einaudi [1973].
- Rossi A. (2009) *Autobiografia scientifica*. Milano: Il Saggiatore. [1981 *A Scientific Autobiography*. Cambridge: Opposition Books].

- Tschumi B. (2005) *Architettura e Disgiunzione*. Bologna Pendragon. [1996 *Architecture and Disjunction*, Cambridge: The MIT Press].
- Zardini M. (2007) *Un terzo paesaggio per l'architettura* in *Lotus*, 130, Milano: EditorialeLotus.
- Zucchi C. Bassoli N.(2014) (a cura di) *Innesti Grafting. La Biennale di Venezia. 14. Mostra Internazionale di Architettura*. Venezia: Marsilio.

PRIMO CAPITOLO

- Augé M. (2004) *Rovine e macerie. Il senso del tempo*. Torino: Bollati Boringhieri [2003 *Le temps en ruines*. Paris: Editions Galilée].
- Baudrillard J. (2003), *Power Inferno* Milano: Cortina.trad. it. [2002, *Power Inferno*. Paris: Galilée].
- Becher H. (2009) intervista *L'altoforno è la vera astrazione. Parola di Hilla Becher, artista*. Scateni S. in "l'Unità", 28 Gennaio 2009.
- Boni F. (2010) *La tomba dell'architettura. Il funerale mediatico dell'edificio e della città*. in (2010) *Altre Modernità*, 4 disponibile all'indirizzo: <file:///C:/Users/admin/Downloads/698-2808-1-PB.pdf> Ultimo accesso 27 agosto 2018.
- Branzi A. (2006) *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XIX secolo*. Milano: Skira.
- Calvino I. (1972) *Le città invisibili*. Torino: Einaudi.
- Calvino I. (1995) *Lo sguardo dell'archeologo*, in *Una pietra sopra* Torino: Einaudi.
- Carpenzano O. (2015) *Fantasticare la rovina* in *La modernità delle rovine. Temi e figure dell'architettura contemporanea*. Roma: Prospettive Edizioni.
- Cellini G. R. (2018) *Lo spazio tra come interfaccia. Riflessioni sul tema della modificazione in architettura*. Tesi di dottorato, Sapienza Università di Roma Dipartimento di Architettura e Progetto XXX ciclo retatori Rossi P.O., Lambertucci F.
- De Matteis F.(2009) *Architettura in trasformazione*. Milano: FrancoAngeli.
- Eméry N. (2011) *Distruzione e progetto. L'architettura promessa*. Milano: Christian Marinotti.
- Gregotti V. (1984) *Modificazione* in *Casabella*, 498-499. Milano: Electa.
- Jones W. (2007) *La scoperta della limitazione* in *Lotus*, 130. Milano: EditorialeLotus.
- Krugman P. (2011) *Can Europe be saved?* in (12 Gennaio 2011) *The New York Time Magazine*.
- Ibelings H. (1998) *Supermodernism. Architecture in the Age of Globalization*. Rotterdam: NAI Publishers.
- Lynch K. (1992) *Deperire. Rifiuti e spreco nella vita di uomini e città*. Napoli: Cuen.
- Marini S. (2015) *Architettura parassita: Strategie di riciclaggio per la città*. Macerata: Quodlibet. [2008]
- Marini S. (2013) *Post-produzioni. O del problema della scelta*. Marini S., Santangelo V. (a cura di) in *Recycland*. Roma: Aracne.
- Marini S. (2010) *Nuove terre. Architetture e paesaggi dello scarto*. Macerata: Quodlibet.
- Marone R. (2012) *Pensare per spazi (per pensare spazi)*. Napoli: Clean Edizioni.
- Marotta A. (2015) *Archeologie. Il progetto e la memoria del tempo*. Roma: EdilStampa.
- Montuori M. (2016) *Frontiere labili*. pref. (2016) Angi B. *Amnistia per l'esistente. Strategie architettoniche per la riqualificazione dell'ambiente costruito* in *Expectations*, 2 (Coll.).Siracusa: LetteraVentidue Edizioni.
- Purini F. (2002) *Comporre l'architettura*. Macerata: Editori Laterza [2000].
- Purini F. (2015) *Il nuovo e tre forme dell'antico* in Bigiotti S. Corvino E. (a cura di) *La*

- modernità delle rovine. Temi e figure dell'architettura contemporanea.* Roma: Prospettive Edizioni.
- Rossi A. (1978) *L'architettura della città.* Milano:Clup [1966].
- Rossi A. (2009) *Autobiografia scientifica.* Milano: Il Saggiatore. [1981 A Scientific Autobiography. Cambridge: Opposition Books].
- Rossi A. (1988) *Che fare delle vecchie città* in (1968) *Il Confronto*, febbraio in (1988) Bonincalzi R. (a cura di) *Scritti scelti sull'architettura e la città 1956-1972.* Milano: Clup.
- Settis S. (2010) *Rovine. I simboli della nostra civiltà che rischiano di diventare macerie* in "la Repubblica", 11 novembre 2010.
- Sklair L. (2006) *Architettura iconica e globalizzazione capitalista* in (2006) *Iconic architecture and capitalist globalization City*, n.1 disponibile all'indirizzo: http://www.milomb.camcom.it/c/document_library/get_file?uuid=7a2ee41f-7b8c-477b-91d2-66a27bd75515&groupId=10157 Ultimo accesso 25 agosto 2018.
- Simmel G. (1982) *La rovina*, in tr. it. Carchia G., *Rivista di estetica*, n° 8, anno XXI Torino: Rosenberg & Sellier.
- Smithson P. (1984) *On the edge*, in *ILA & UD Annual report.*
- Tafuri M. (1980) *Architettura dell'umanesimo*, Bari: Laterza.
- Tagliabue B. (1996) *Enric Miralles. Opere e progetti.* Milano: Electa.
- Tschumi B. (2005) *Architettura e Disgiunzione.* Bologna Pendragon. [1996 *Architecture and Disjunction*, Cambridge: The MIT Press].
- Tschumi B. Walker E. (2006) *Tschumi on Architecture. Conversation with Enrique Walker.* New York: The Monacelli Press.
- Valéry P. (1994) *Sguardi sul mondo attuale.* Milano: Adelphi [1945 *Regards sur le monde actuel et autres essais* in 1960 *Oeuvres, II*, Paris: Gallimard].
- Vassal J.P. (2013) intervista *Lacaton and Vassal: Interview* Holland J. disponibile all'indirizzo: <https://transnationalarchitecturegroup.wordpress.com/2013/03/29/lacaton-and-vassal-from-the-archives/> Ultimo accesso 27 agosto 2018.
- Venezia F. (2013) *Che cosa è l'architettura.* Milano:Electa.
- Viollet-le-Duc E. (1854-68) *Ad vocem Restauration del Dictionnaire raisonné de l'architecture française du XI au e XVI siècle, Paris* in Crippa M.A. (a cura di) (1990) *L'architettura ragionata. Estratti dal Dizionario: costruzione, gusto, proporzione, restauro, scala, simmetria, stile, unità.* Milano: Jaka Book.
- Yourcenar M. (2004) *La mente nera di Piranesi*, in M. Yourcenar, *Con beneficio d'inventario*, (trad. di Ascari F), Milano:Bompiani [1962 *Sous bénéfice d'inventaire*, Paris: Éditions Gallimard].
- Zardini M. (2007) *Un terzo paesaggio per l'architettura* in Lotus, 130, Milano: EditorialeLotus.

SECONDO CAPITOLO

- Adorno T.W. (1976) *Einbahnstrasse di Benjamin* Milano:Nuova Corrente.
- Augé M. (2004) *Rovine e macerie. Il senso del tempo*. Torino: Bollati Boringhieri.
[2003 *Le temps en ruines*. Paris: Editions Galilée].
- Aumont G. (2007) *L'immagine*. Torino: Lindau. [2005 *L'image*. Armand Colin].
- Baglivo C. (2014) *Disegni corsari* Melfi:Libria.
- Benjamin W. (1962) *Angelus Novus. Saggi e frammenti*. Salmi R. (a cura di) Torino:Einaudi.
- Benjamin W. (1982) *I "passages" di Parigi vol.II* Ganni E. (a cura di) Torino: Einaudi.
- Benjamin W. (2001) *Il dramma barocco tedesco*, tr. Cuniberto F., in *Opere complete II Scritti 1923-1927* Torino: Einaudi.
- Benjamin W. (2011) *Piccola storia della fotografia*. Milano: Skira. [1931 *Kleine Geschichte der Photographie in Die literarische Welt*].
- Boghetich G. (2006) *Relief, Analysis and Modelling of the Masonry Structures of the Palace of Diocletian in Split* in Lourenço P.B., Roca P., Modena C., Agrawal S., *Structural Analysis of Historical Constructions*, New Delhi, India. Disponibile all'indirizzo: https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/6547/1/INDEX_SAHC_2006.pdf
Ultimo accesso 16 gennaio 2018.
- Bourriaud N. (2004) *Postproduction: Come l'arte riprogramma il mondo*. [epub] Milano: Postmediabooks. [2002 *Post Production. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*. Dijon: Les Presses du réel].
- Bruno G. (2015), *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema* Nadotti M. (a cura di) Monza: Johan & Levi Editore [2002 *Atlas of emotion. Journeys in Art, Architecture, and Film*].
- Burroughs W. (1994) *The Last Potlatch* in *La scrittura creativa* tr. Saponaro G. [1981], Varese: Sugarco.
- Calvino I. (2017) *Lezioni americane*. Milano: Oscar Mondadori [1988 *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*. Milano: Garzanti].
- Carpenzano O. (2013) *Idea immagine architettura. Tecniche di invenzione architettonica e composizione*. [epub] Roma: Gangemi Editore.
- Centro studi classicA-Iuav (2001) Tavole A, B, C. *Iter per labyrinthum. L'apertura tematica e l'architettura dell'Atlante* Disponibile all'indirizzo: http://www.egramma.it/eOS/core/frontend/eos_atlas_index.php?id_articolo=1283
Ultimo accesso 28 ottobre 2018.
- De Matteis F.(2009) *Architettura in trasformazione*. Milano: FrancoAngeli.
- Focillon E. (2002) *Vita delle forme seguito da Elogio della mano*. Torino: Einaudi. [1943 *Vie des Formes suivi de Eloge de la main*. Paris: Presses Universitaires de France].
- Graffione M. (2013) *Nell'officina di Warburg. Le immagini della memoria nel progetto di architettura*. Milano: Franco Angeli.
- Gregotti V. (1990) *Dell'immagine* in *Casabella, Rivista Internazionale di Architettura*, 570 Milano: Electa.
- Marini S. (2013) *Post-produzioni. O del problema della scelta*. Marini S., Santangelo V. (a cura di) in *Recycland*. Roma: Aracne.
- Marone R (2012) *Pensare per spazi (per pensare spazi). Esercizi per il progetto d'architettura*. Napoli: Clean.
- Matta-Clark (2016) *Archive, CCA, Montréal, Archival Books, PH CON 2002:0016:005: Reviews, Announcements, Catalogues 1970-1977* in Marini S. Roselli S.C. Santangelo V. *Storie dall'Heritage Immaginari, archivi e manuali per Venezia* Roma;Aracne editrice.

- Montuori M. (2016) *Frontiere labili*. pref. (2016) Angi B. *Amnistia per l'esistente. Strategie architettoniche per la riqualificazione dell'ambiente costruito* in *Expectations*, 2 (Coll.).Siracusa: LetteraVentidue Edizioni.
- Moretti L. (1953-1954) *Strutture e sequenze di spazi* in *Spazio IV*, n. 7, Roma: Gruppo Editoriale Spazio.
- Purini F. (1981) *Luogo e progetto*. Roma: Edizioni Kappa.
- Purini F. (1989) *Le nuove immagini architettoniche tra superficie ed istantaneità* in *Metamorfosi* 12.
- Recalcati M. (2014) *L'ora di lezione. Per un'erotica dell'insegnamento*. Torino:Einaudi.
- Rodari G. (2011) *Grammatica della Fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Torino: Einaudi [1973].
- Rossi A. (1975) *Architettura per i musei* in (a cura di Bonincai R.) *Scritti scelti sull'architettura e la città* Milano: Clup.
- Rossi P. O. (1996) *La costruzione del progetto architettonico*. Roma: Laterza.
- Servino B. (2014) intervista *Architettura italiana contemporanea: tra disegno e progetto* Hespanha S. Calabrese F. disponibile all'indirizzo: <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/entrevista/15.059/5329/it?page=5> ultimo accesso: 13 settembre 2018.
- Soriano F. Urzáiz P. (2015) intervista *Tiri da tre. Una conversazione sulla metodologia didattica di Federico Soriano e Pedro Urzáiz* Forestieri E., Pace M. in *Fuoco amico* 3 Milano: MMXII Press.
- Tafuri M. (1980) *La sfera e il labirinto. Avanguardie e architettura da Piranesi agli anni '70*. Torino:Einaudi.
- Vidler A. (2009) *La deformazione dello spazio. Arte, architettura e disagio nella cultura moderna* Milano: Postmedia. [2000 *Warped Space. Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture* Massachusetts: MIT press].
- Whilton-Ely J. (1994) *Piranesi*. [1978] Milano: Electa.
- Zumthor P. (2004) *Pensare architettura*. Milano: Electa [1998].

TERZO CAPITOLO

- Amiel V. (2014) *Estetica del montaggio*. Torino: Lindau.
- Bazin A. (2000) *Cosa è il cinema?* Milano: Garzanti [1958].
- Benjamin W. (1997) *Sul concetto di storia* Torino: Einaudi [1942].
- Bocchi R. (2018) *On Montage in Architecture* in Baldacci C, Bertozzi M. *Montages. Assembling as a form and sympom in contemporary arts*. Milano, Udine: Mimesis international. Disponibile anche all'indirizzo: <https://reboc2.wordpress.com/2016/11/17/del-montaggio-in-architettura/> ultimo accesso: 24 settembre 2018.
- Bourriaud N. (2004) *Postproduction: Come l'arte riprogramma il mondo*. [epub] Milano: Postmediabooks. [2002 *Post Production. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*. Dijon: Les Presses du réel].
- Bruno G. (2015), *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema* Nadotti M. (a cura di) Monza: Johan & Levi Editore [2002 *Atlas of emotion. Journeys in Art, Architecture, and Film*].
- Calvino I. (2017) *Lezioni americane*. Milano: Oscar Mondadori [1988 *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*. Milano: Garzanti].
- Cassani D. (2013) *Manuale del montaggio. Tecnica dell'editing nella comunicazione cinematografica e audiovisiva*. Torino: UTET.

- Ėjzenštejn S.M. (1946) *Piranesi, o la fluidità delle forme* in Tafuri M. (1980) *La sfera e il labirinto. Avanguardie e architettura da Piranesi agli anni '70*. Torino:Einaudi.
- Ėjzenštejn S.M. (1980) *El Greco y el cine (1937-1941)*, in Albera F. (a cura di) *Cinematisme: Peinture et cinema*, Bruxelles: Editions Complexe.
- Ėjzenštejn S.M. (2003) *La forma cinematografica* Torino: Einaudi. [1964].
- Ėjzenštejn S.M. (2012) *Teoria generale del montaggio* Montani P. (a cura di) Venezia: Marsilio Editori [*Izbrannye proizvedenija v sestì tomach Mosca: Iskusstvo, 1963-1970 in Montaz, vol. II*].
- Fuksas M. (2004) cit. in Belpoliti M. Rosselli P. *L'arte del montaggio* in *Domus*, 872 luglio-agosto. Milano: Editoriale Domus.
- Geitano M. (2013) *Remix architettonici* in Marini S., De Matteis F. (2013) (a cura di) *La città della post-produzione*. Roma: Nuova Cultura [epb].
- Ginzburg M. J. (1997) *Il ritmo in architettura* in Battisti E. (a cura di) Moisej Ja. Ginzburg *Saggi sull'architettura costruttivista* Milano: Feltrinelli.
- Mallet-Stevens (1986) cit. in *Cinema & Cinema* n.47, dicembre da *Les Cahiers du Mois - Cinéma* n.16-17.
- Millar G. Reisz K. (2001) *La tecnica del montaggio cinematografico* Torino:Lindau.
- Gregotti V. (1984) *Modificazione in Casabella, 498/9* Milano: Electa.
- Gregotti V. (1999) *L'identità europea dell'architettura e la sua crisi* Torino: Einaudi.
- Grespi B.(2010) *Cinema e Montaggio* Roma:Carocci.
- Holl S. (2004) *Parallax. Architettura e percezione*. Milano: Postmediabook [2000].
- Koolhaas R. (1994) *Architecture against architecture: radical criticism within the society of the spectacle* in AD 'Architecture and film', 112.
- Kubrick S. (1987) intervista *La guerra: la più potente fantasia maschile*. Karasek H. *Der Spiegel* disponibile all'indirizzo:
<http://www.archiviokubrick.it/parole/interviste/1989karasek.html>
Ultimo accesso 20 agosto 2018.
- Le Corbusier (1943) *L'Architecture in Etretien avec les étudiants des écoles d'architecture*, Parigi: Editions de Minuit.
- Le Corbusier (1986) *Verso un'architettura* Cerri P. Nicolin P. (a cura di) Milano: Longanesi [1923 *Vers une architecture*, Parigi: Cres].
- Le Corbusier (1987) intervista citata in Cohen J.L. *Le Corbusier et la mystique del'URSS*, Liège: Mardaga.
- Loos A. (2016) *Parole nel vuoto*. Milano:Adelphi.
- Marini S. (2014) (a cura di), *Esercizi di postproduzione*. Roma: Aracne.
- Marone R.(2004), *Spazi scritti*, Napoli: Mosaico 37, Libria.
- Moneo R. (2005) *Inquietudine teorica e strategia progettuale nell'opera di otto architetti contemporanei*. Milano: Mondadori Electa.
- Polesello G. (2000) *Il montaggio nella costruzione di architetture* in AA. VV. "Montaggio Numero monografico di Arc: *Architettura Ricerca Composizione. Rassegna dei dottorati italiani in progettazione Architettónica e urbana*, 6.
- Prina V. (2013) *La metropoli del futuro* in *L'architetto* (luglio) Roma : Consiglio nazionale architetti pianificatori paesaggisti e conservatori.
- Prina V. (2016) *L'architettura non è uno sfondo*. in *L'architetto* (maggio) Roma : Consiglio nazionale architetti pianificatori paesaggisti e conservatori.
- Rakowitz G. (2015) (a cura di) *Gianugo Polesello. Dai quaderni*, Padova Il Poligrafo.
- Rondolino G., Tomasi D. (2011) *Manuale del film: linguaggio racconto analisi* Torino: Utet, 2011.
- Rossi P. O. (1996) *La costruzione del progetto architettonico*. Roma: Laterza.

- Saitta G. (2015) *Tra cinema e fumetto: due usi del montaggio*. [pdf] in *Enthymena* XIII. Università degli Studi di Milano. Disponibile all'indirizzo: <https://riviste.unimi.it/index.php/enthymema/article/view/6097/6674> ultimo accesso: 19 settembre 2018.
- Somaini A. (2011) *Ejzenštejn. Il cinema, le arti, il montaggio*. Torino: Einaudi 2011.
- Tschumi B. (2005) *Architettura e Disgiunzione*. Bologna Pendragon. [1996 *Architecture and Disjunction*, Cambridge: The MIT Press].
- Vertov D. (1984). *Dziga Vertov, Kino-Eye: The writings of Dziga Vertov* Berkeley: University of California Press.
- Vidler A. (2009a) *La deformazione dello spazio. Arte, architettura e disagio nella cultura moderna* Milano: Postmedia. [2000 *Warped Space. Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture* Massachusetts: MIT press].
- Vidler A. (2009b), *prefazione* in Bruno G. *Pubbliche intimità. Architettura e arti visive di* Milano: Bruno Mondadori [2007 *Public Intymacy: Architecture and the Visual Arts*, MIT].
- Welles O. (2000) in Bazin A. *Orson Welles*. Santthià: GS Editrice de Grafica Santhiasese.
- Zumthor P. (2004) *Pensare architettura*. Milano: Electa [1998].
- Zumthor P. (2007) *Atmosfera*. Milano: Electa [2006].

QUARTO CAPITOLO

- Amiel V. (2014) *Estetica del montaggio*. Torino: Lindau.
- Argan G. C. (1965) *Progetto e destino*. Milano: Il Saggiatore.
- Augé M. (2004) *Rovine e macerie. Il senso del tempo*. Torino: Bollati Boringhieri. [2003 *Le temps en ruines*. Paris: Editions Galilée].
- Bazin A. (2000) *Cosa è il cinema?* Milano: Garzanti [1958].
- Bergson H. (2016) *Materia e memoria. Saggio sulla relazione tra il corpo e lo spirito* Roma Bari: Laterza.
- Blisset L. (2008) *Vangelo nichilista o: come ho imparato a non preoccuparmi e ad amare la bomba*, disponibile all'indirizzo: <http://www.edarcepelago.com/freebooks/vangnichil.pdf> Ultimo accesso: 18 ottobre 2018.
- Bruno G. (2015), *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema* Nadotti M. (a cura di) Monza: Johan & Levi Editore [2002 *Atlas of emotion. Journeys in Art, Architecture, and Film*].
- Burroughs W. (1994) *La scrittura creativa*, Varese SugarCo.
- Calvino I. (1972) *Le città invisibili*. Torino: Einaudi.
- Carpenzano O. (2013) *Idea immagine architettura Tecniche di invenzione architettonica e composizione* [epub] Roma: Gangemi Editore.
- Cassani D. (2013) *Manuale del montaggio. Tecnica dell'editing nella comunicazione cinematografica e audiovisiva*. Torino: UTET.
- Deleuze G. (1989) *L'immagine-tempo: Cinema 2* Milano: Ubulibri [1985 *L'immagine- temps. Cinema 2* Paris: Les édition de Minit].
- De Matteis F. (2009) *Architettura in trasformazione*. Milano: FrancoAngeli.
- Di Giammatteo F. (2006) *Che cos'è il cinema*, Milano: Mondadori.
- Ėjzenštejn S.M. (2003) *La forma cinematografica* Torino: Einaudi. [1964].
- Ėjzenštejn S.M. (2012) *Teoria generale del montaggio* Montani P. (a cura di) Venezia: Marsilio Editori.
- Gardella I. (2006) *Le attenzioni di un "gamin"* in Dal Co F., Mazzariol G. (a cura di), *Carlo Scarpa. 1906-1978*, Milano: Electa.

- Gaudreault A. (2004) *Il cinema delle origini, o della cinematografia-attrazione* Milano: Il Castoro.
- Grespi B. (2010) *Cinema e Montaggio* Roma: Carocci.
- Koolhaas R. (2015) in *Fondazione Prada a Milano* in *Domus* 991, maggio 2015 disponibile all'indirizzo : https://www.domusweb.it/it/architettura/2015/05/11/fondazione_prada_a_milano.html; Ultimo accesso: 15 ottobre 2018.
- Marini S. (2015) *Architettura parassita: Strategie di riciclaggio per la città*. Macerata: Quodlibet. [2008]
- Marotta A. (2015) *Archeologie. Il progetto e la memoria del tempo*. Roma: EdilStampa.
- Millar G. Reisz K. (2001) *La tecnica del montaggio cinematografico*. Torino: Lindau [1981].
- Montuori M. (2016) *Frontiere labili*. in Angi B. *Amnistia per l'esistente* \ *Strategie architettoniche per la riqualificazione dell'ambiente costruito in Expectations*, 2 (Coll.). Siracusa: LetteraVentidue Edizioni.
- Murphy R. (1991) *Capire la storia* in Carlo Scarpa & Castelvechio Venezia: Arsenale editrice.
- Pettena G. (1968) intervista, disponibile all'indirizzo: <https://www.giannipettena.it/italiano/opere-1/inst-dialogo-pettena-1968/> ultimo accesso: 11 ottobre 2018.
- Prina V. (2009) *Cinema Architettura Composizione* Milano: Maggioli.
- Rogers E. N. (2006) *Gli elementi del fenomeno architettonico*, Milano: Christian Marinotti.
- Rondolino G., Tomasi D. (2011) *Manuale del film: linguaggio racconto analisi* Torino: Utet.
- Samonà A. (1986) *Ignazio Gardella e il professionismo italiano*. Roma: Officina Edizioni.
- Samonà G. (1958) *Una casa di Gardella a Venezia*, in *Casabella-continuità* n. 220 Milano.
- Ungers O.M. (1981) *La bambola nella bambola. L'incorporazione come tema di architettura* in Lotus International, 32 Milano: Electa.
- Venezia F. (2009) *Francesco Venezia. L'architettura, gli scritti, la critica*. Milano: Electa.
- Viaplana A. (1998) intervista in Lahuerta J.J. *Conversazione con Albert Viaplana* in (1998) *Casabella* 655 Milano: Electa.
- Vitella F. (2018) *Il montaggio nella storia del cinema. Tecniche, forme, funzioni* Venezia: Marsilio Editori [2009].

QUINTO CAPITOLO

- Fehn S. (1999) intervista da *An Architectural Autobiography*, in Norberg-Schulz C., Postiglione G. (2007) *Sverre Fehn. Opera completa*. Milano: Electa [1997].
- Maglica I. (2010) *Caixa Forum a Madrid*, in *Costruire in laterizio* 134 (marzo-aprile).
- Marone R. (2012) *Pensare per spazi (per pensare spazi)*. Napoli: Clean Edizioni.
- Murch W. (2007) *In un batter d'occhi. Una prospettiva sul montaggio cinematografico nell'era digitale* Torino: Lindau. [2001 *In the Blink of an Eye. A Perspective on film editing*].

FILMOGRAFIA

- Luís Bunuel and Salvador Dali, *Un chien andalou* (id., Francia), 1929.
Pierre Chenal, *Architectures d'Aujourd'hui* (id. Francia) 1930.
Joel Coen, *L'uomo che non c'era* (*The Man Who Wasn't There*, USA), 2001.
Francis Ford Coppola, *Apocalypse Now* (id. USA), 1979.
Sergei M. Eisenstein, *Sciopero* (*Stáčka*, URSS), 1924.
Sergei M. Eisenstein, *La corazzata Potëmkin* (*Bronenose? Potëmkin*, URSS), 1925.
Sergei M. Eisenstein, *Ottobre* (*Oktjabr'*, URSS), 1927.
Sergei M. Eisenstein, *Alexander Nevsky* (id., URSS), 1938.
Federico Fellini, *8 ½*, (id., Italia), 1963.
Federico Fellini, *Amarcord* (Italia), 1973.
Abel Gance, *Napoleone* (*Napoléon*, Francia) 1927.
Enrico Ghezzi, Marco Giusti, *Blob*, (Italia), dal 1989.
Jean Luc Godard, *Fino all'ultimo respiro*, (*À bout de souffle*, Francia), 1959.
Jean Luc Godard, *Jules e Jim* (id., Francia), 1962.
Jean Luc Godard, *Histoire(s) du cinéma*, (id., Francia), 1998.
Blake Hedwards, *Colazione da Tiffany* (*Breakfast at Tiffany's*, USA), 1961.
Alfred Hitchcock, *Psyco* (*Psycho*, USA), 1960.
Alfred Hitchcock, *Il Club dei trentanove* (*The Thirty-Nine Steps*, UK), 1935.
Alfred Hitchcock, *Marnie* (id., USA), 1964.
Ron Howard, *Willow* (id. USA), 1988.
Stanley Kubric, *2001: Odissea nello spazio* (*2001: A Space Odyssey*, UK), 1968.
Fritz Lang, *Metropolis* (id. Germania), 1926.
Marcel L'Herbier, *Futurismo. Un dramma passionale nell'anno 1950* (*L'inhumaine*, Francia), 1924
Spike Lee, *Oldboy* (id., USA), 2013.
Gordon Matta Clark, *Automation House* (©EAI, USA) 1972.
Gordon Matta Clark, *City Slivers* (©EAI, USA) 1976.
Georges Méliès, *L'Oeuf Magique prolifique* (id., Francia), 1903.
Georges Méliès, *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin*, (Francia), 1896.
Georges Méliès, *Le Diable Noir*, (id., Francia), 1905.
Anthony Minghella, *Il paziente inglese* (*The English Patient*, USA), 1996.
Chris Moukarbel, *Banksy Does New York* (id. USA), 2014.
Yasujiro Ozu, *Tarda primavera* (*Banshun* Giappone), 1949.
Yasujiro Ozu, *Viaggio a Tokio* (*Tokyo Monogatari* Giappone), 1953.
Rob Reiner, *Misery non deve morire* (*Misery*, USA), 1990.
Roberto Rossellini, *Paisà* (id., Italia), 1946.
Martin Scorsese, *Hugo Cabret* (id., USA), 2011.
Ridley Scott, *Blade Runner* (id. USA), 1982.
Ridley Scott, *Thelma & Louise* (id., USA; Francia, 1991).
Paolo Sorrentino, *Il divo* (Italia), 2008.
Steven Spielberg, *Schinder's list* (id., USA), 1993.
Andrej Tarkovskij, *Nostalghia* (id., URSS), 1983.

Julie Taymor, *Frida* (id. USA), 2002.

Dziga Vertov, *L'uomo con la macchina da presa* (*Celovek s kinoapparatom*, URSS), 1929.

Andy Warhol, *Empire* (Andy Warhol Foundation for the Visual Arts), 1964.

Orson Welles, *Quarto potere* (*Citizen Kane*, USA), 1941.

Joss Whedon, *The Avengers* (id., USA), 2012.

Robert Wiene, *Il gabinetto del dottor Caligari* (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, Germania), 1920.

Fusaro Yusaki, *Carosello del Fernet Branca*, (ITA), 1968.



“Sapienza” Università di Roma

Dipartimento di Architettura e Urbanistica per l’Ingegneria

Dottorato di ricerca in Ingegneria dell’Architettura e dell’Urbanistica

XXXI Ciclo - Area disciplinare ICAR 14 - Curriculum: Ingegneria Edile-Architettura

Tutor: prof. Ruggero Lenci - Febbraio 2019