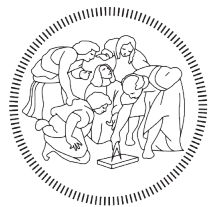


SPAZI NARRANTI

**PROGETTAZIONE E RACCONTO.
UN PERCORSO IMMAGINARIO BASATO
SULLO STUDIO FENOMENOLOGICO
DEL CINEMA E I MONDI NARRATIVI**



Tesi di Laurea di Leonardo Ruiz

Matricola: 840675

Relatore: Luigi Bellavita

Politecnico di Milano

Scuola di Design

Corso di Laurea Magistrale in Design degli Interni

A.A. 2017|2018

ABSTRACT

Questo progetto di tesi ripropone attribuire allo spazio il carattere dell'accadere, dell'evento (quello che Heidegger chiamò il <<fare-spazio>>), lasciando l'aspetto fisico puramente oggettivo in un secondo piano e concentrandosi sulla dimensione temporale. Gli spazi hanno espressione, hanno degli atteggiamenti, non sono mai statici. Questa attribuzione è la base ideologica che permette al progettista ripensarsi come creatore di esperienze (anziché di spazi o oggetti) e lo invita anche ad esplorare, a cercare i suoi spazi desiderati oltre i confini della propria disciplina.

Il cinema (e in un modo più ampio, la narrazione) inerentemente possiede il carattere di evento dal momento in cui nella sua espressione interviene il carattere temporale. Nel cinema accade il tempo e accade lo spazio. Attraverso un approccio fenomenologico, il progettista può trovare nelle forme di questa espressione, cioè, nell'immagine-movimento e nell'immagine-tempo (G. Deleuze) il carattere funzionale dello spazio all'interno del racconto come istanza narrativa.

Partendo da questa indagine, la tesi progetta un percorso immaginario attraverso le diverse categorie di esperienze spaziali individuate, evidenziando gli strumenti che potrebbero eventualmente conformare un'epistemologia per una progettazione narrativa.

INDICE

PRIMA PARTE

11

INTRODUZIONE | IL TELETRASPORTO

19

L'ARTE DELL'ACCADERE

21	LA PIETRA CHE GRAVA SULLA TERRA
40	ESPERIENZA E DESIGN
44	SPAZIO E NARRAZIONE
47	NARRAZIONE E DESIGN
52	ARCHITETTI E NARRATIVA
62	PERCORSI NARRATIVI
69	IL PROGETTISTA FENOMENOLOGO
75	PERCHÉ IL CINEMA?

SECONDA PARTE

81

IL PERCORSO

93	00. L'ORIGINE
105	01. L'IMPRONTA
125	02. L'ESTENSIONE
145	03. EFFETTUALITÀ
179	04. CHIAROVEGGENZA
205	05. CHIAVI CHE APRONO LABIRINTI
229	06. SPAZIO-PERSONAGGIO
253	07. TOPOGRAFIE INSTABILI
271	08. L'ESILIO

281

EPILOGO

284

BIBLIOGRAFIA

287

FILMOGRAFIA

288

RINGRAZIAMENTI

INTRODUZIONE

IL TELETRASPORTO

Cautamente al principio, poi con indifferenza, infine con disperazione, errai per scale e pavimenti dell'inestricabile palazzo. (In seguito comprovai che l'estensione e l'altezza dei gradini erano incostanti, fatto che spingeva la singolare stanchezza che mi produssero.) Questo palazzo è opera degli dei, pensai in un primo momento. Esplorai gl'inabitati recinti e corressi: Gli dei che lo edificarono sono morti. Notai le sue stranezze e dissi: Gli dei che l'edificarono erano pazzi.

Jorge Luis Borges.

L'immortale.

Una delle ipotesi tecnologiche più affascinanti dell'epoca moderna è quella del teletrasporto. Nonostante si tratti di una realtà lontana ed elusiva, è un'ipotesi che che avanza idee interessanti. **Il giorno in cui il teletrasporto sarà alla nostra portata, bisognerà ripensare il mondo.** Quali cambiamenti subirà l'architettura? Quelli topologici, perlomeno, possiamo immaginarli. Fino a quel giorno avremo saputo che l'essere da qualche parte avrà implicato uno spostamento, che per passare dalla strada all'interno della casa avremo dovuto attraversare la soglia. Ma quando il teletrasporto sarà realtà, le case si costruiranno senza porte. Invece di "entrare", avremo la possibilità di "comparire" all'interno. Così, **l'atto inaugurale di ogni singola architettura verrà eliminato.** E se la tecnica del teletrasporto venisse perfezionata al punto di essere sufficien-

temente accessibile, rendendo innessario ogni spostamento¹, anche tutti gli elementi di collegamento andrebbero irrevocabilmente in obsolescenza. Dopo che ci saremo liberati di tutti i mezzi di trasporto, diventerà fin troppo evidente che anche scale, corridoi, gallerie e ponti non avranno nessun motivo per esistere. Ogni stanza sarà a tutti gli effetti un'unità indipendente, e la casa verrà scomposta in un sistema di spazi discreti, scatole anonime ridotte alla mera funzionalità, condizionate solo per l'uso che avviene all'interno: la stanza-attrezzo. E sicuramente, una volta abolita la contiguità, eventualmente ci si rivelerà altrettanto irrimediabile la necessità di separazione. Considerando la raggiungibilità immediata di ogni luogo abitabile, potremo disperdere i nostri spazi a volontà. Ci saranno quelli che avranno la camera da letto vicino al mare in una zona tropicale e il soggiorno al piano trenta di un grattacielo in una metropoli settentrionale; lo studio in un bosco, circondato da querce, e la cantina cinquanta metri sotto terra, senza precisare l'ubicazione sulla mappa. Potremmo addirittura evitare la notte o il giorno, e anche il brutto tempo non ci dovrà più preoccupare. Il clima diventerà una proprietà della stanza, potrà essere scelto nello stesso modo in cui si sceglie la carta da parati o il tipo di legno del pavimento. Sicuramente questo modo di abitare disperso in spazi discreti arriverà persino a modificare il linguaggio. Parlare di sopra, sotto, accanto, indietro, di fronte, intorno, vicino o lontano avrà per noi lo stesso valore, dato che ogni spostamento, senza importare la distanza, comporterà lo stesso impegno e accadrà nello stesso modo. "Giù" non implicherà nessuno scendere, come neanche "su" un salire. Nemmeno "dentro" un entrare o "fuori" un uscire. In questo giorno avremo infatti il dono dell'ubiquità, ma non abiteremo nessun luogo.

Si direbbe, con una necessaria nostalgia, che con uno sviluppo del genere, il piacere di vivere l'architettura, come il piacere di viaggiare, sarebbe scomparso. Faceva Italo Calvino una simile analisi, già nel '74, di come i mezzi di trasporto moderni erano "uno spostamento da un punto all'altro con un vuoto in mezzo" -intendendo un vuoto spaziale- "sopra le nubi per i viaggi aerei

¹ Il teletrasporto non nega lo spostamento. Bisogna qui considerare l'etimologia. Nella parola spostare parla il posto e il prefisso sottrattivo s-; sottrarre dal posto. Teletrasporto è dunque spostamento. Al fulcro di questo termine resta lo spazio, chiamato qui "posto", che rivela ancora un'altra azione: quella di porre, introdurre qualcosa in un luogo. È solo valido dire che teletrasporto è negazione del movimento. Prima di esso, s-postare avrà implicato il muovere.

e sotto terra all'interno della città"². Per queste modalità di trasporto non interessano i percorsi, solo la partenza e l'arrivo. Con il teletrasporto ci sarebbe inoltre l'istantaneità come la non-durata, il "vuoto" temporale. Questa preoccupazione per la spazialità e la temporalità nell'esperienza del viaggio si riflette in modo ancora più forte sull'architettura, questo perché l'architettura è in essenza equivalente (se non uguale) al viaggio. Comporta sempre delle partenze, dei percorsi, dei passaggi e delle scoperte, attraverso le quali ci si rivela la verità dello spazio.

I nuovi spazi, privi di continuità e di percorso, saranno delle esperienze perfettamente isolate, perdendo dunque tutta la ricchezza della complessità del continuo rapporto uomo-luogo, esistente da sempre e strutturato attraverso l'architettura.

Vale la pena chiedere se ad oggi esistono delle simulazioni del teletrasporto. Si potrebbe dire che colui che dorme durante un viaggio non ha in realtà viaggiato, ma è stato trasportato in modo quasi inerte, consapevole della partenza e dell'arrivo ma senza un vero rendersi conto della distanza o del tempo. Viaggiare richiede una coscienza attiva, altrimenti non siamo altro che foglie alla deriva. Anche se si tratta di chi va in aereo col finestrino chiuso o chi legge in metropolitana, in questi stati si è ancora sensibili all'ambiente, al passare del tempo e al gravare del proprio corpo fermo sul veicolo. L'interruzione accadrebbe per l'osservatore solo come perdita di coscienza, (cioè, solo soggettivamente). La stessa proposta è valida se proviamo ad immaginare come, nello stesso modo, possiamo fare in modo di essere portati dentro un qualche spazio architettonico in uno stato dormiente. Il primo effetto al momento di recuperare la coscienza sarà di disorientamento: la nostra percezione dello spazio-tempo ha perso continuità -come prima osservazione, previa il concludere che è successo qualcosa di cui non abbiamo conoscenza-. Al di là del fatto che il luogo sia o no previamente conosciuto, il problema persiste sempre nell'interruzione, questa insolita stranezza: l'essere dentro ma senza essere entrato. L'essere fuori ma senza essere uscito. L'essere altrove senza un passaggio. È vero che questo non ci impedisce in nessun modo di esplorare lo spazio, ma sarebbe come iniziare a leggere un libro dalla pagina centrale, e anche qui forse il lettore riesce a cogliere l'idea, ma ha perso l'esperienza, cioè, l'intonazione, il percorso e il ritmo plasmato dall'autore. L'architettura non

² Italo Calvino: un uomo invisibile. Documentario di 28' girato a Parigi nel febbraio 1974. Regia di Nereo Rappetti.

abita nelle immagini, ma nella stessa pietra; fa parte della realtà diretta dell'uomo più di qualsiasi altra arte, e quindi si esprime in continuum e non in periodi auto-contenuti e indipendenti di voluta contemplazione, come sarebbe il caso del dipinto o della musica. È fatta di una sequenza di confronti col corpo, e sono quindi i verbi -la dinamica-, e mai gli aggettivi -lo stato- o gli avverbi - il modo-, a costruire un'architettura. Sono questi eventi percettivi in continuità, e non le fotografie in disordine, a rivelarci il problema dello spazio.

E comunque in questa verità, c'è sempre qualcosa che le resiste. Quando l'opera s'installa, quando il progetto viene fatto e la forma si impone sui materiali nell'immagine fissa della sua compiutezza, la pietra si mostra statica, solida, inamovibile. Cosa ci può essere di verbo in essa?

Ad oggi, dalla progettazione di spazi sorge un'episteme del tempo che distingue solo tra due categorie di progetto: quello permanente e quell'effimero; distinzione che viene semplificata nel determinare o no la ("breve") durata dell'opera o del suo contatto con il pubblico. E sebbene alcune definizioni di architettura effimera concepiscono l'importanza dell'esperienza e dello spazio come accadere, si sbaglia nel pensare che questo si compie solo dal momento in cui viene dato al progetto una fine. Se vediamo il tempo come continuità relativa, ci appare che ogni esistenza è effimera e anche duratura. Decostruire l'opera per trasmettere la sua fugacità è un atto simbolico che può avere un valore in sé, ma non rappresenta la realtà. Questa durata manufatta è irrilevante alla sua essenza e non ha niente da fare col carattere di evento. Un progetto "permanente" può albergare un gran numero di esperienze effimere, così come un'opera "effimera" può installare un mondo stabile, duraturo. Si pensi allora al museo, come prima architettura dell'esperienze testimoniali, che in modo generale alberga, analogamente alla distinzione segnalata prima, due analoghi tipi di esposizioni: quelle permanenti, che segnano l'identità del museo, e quelle temporanee, che vengono allestite solo per un breve periodo. Queste ultime ubbidiscono a volte alla logistica interna del museo, nei casi in cui le vaste collezioni permettono di avere solo una certa quantità di opere in esposizione mentre le altre restano in archivio; a volte capita perché ci sono delle collezioni itineranti che vanno in giro per il mondo, e i musei si organizzano per esporre queste opere al pubblico locale; ma forse quelle che interessano di più a noi sono quelle mostre dove artisti e progettisti lavorano ad hoc per l'occasione e creano insieme qualcosa di unico e di più

vicino all'effimero (si pensi all'installazioni, le quali sono in sé un'arte dell'esperienza e le discuteremo più in avanti). Ma anche in questo caso, una volta installata, l'opera di solito non ha un vero motivo essenziale per scomparire. Magari si sbaglia nel partire dal pensiero che il carattere di effimero è collegato all'essere materiale dell'opera. Il progetto effimero quindi dovrebbe essere più incisivo in questo aspetto, facendo in modo che la fine non sia un mero ragionamento logistico per fare spazio alla prossima mostra, ma che appartenga all'opera e per tanto all'esperienza del visitatore. Questo è il vero <<che>> di effimero che si cerca nel progetto.

Avendo notato l'incorrettezza di queste categorie nel progetto di spazio che riguarda una durata manufatta anziché il suo vero accadere, sarebbe più adeguato rinominarle come progetti continui e discreti (parlando qui di tempo e non di spazio, poiché, come abbiamo già spiegato, lo spazio discreto appartiene solo al teletrasporto). Continue in quanto lasciate aperte. Discrete in quanto contenute in uno specifico lasso di tempo. Quello che rimane effimero in tutte due è l'esperienza, come abbiamo già notato.

Effimera davvero è la musica, lo è anche il cinema e la poesia. Lo sono perché hanno il carattere di evento. L'evento rimane solo nella memoria e così resta etereo, evanescente. Questa paura dell'oblio imminente è la vera bellezza dell'effimero. Il musicista affida il suo messaggio alle note musicali, il registra alle scene -agli eventi- inquadrare dalla cinepresa, il poeta al senso e al ritmo delle parole dettate. Tutte queste sono incisioni sul tempo, la cui esecuzione in sequenza produce l'opera. Questo unico produrre è un lancio verso l'oblio, ed è per questo che diventa necessario un supporto fisico che permetta la riproducibilità dell'opera. Le note "escono" dalla corda del violino che l'arco fa vibrare, lì si originano, vengono registrate e solo dopo "ri-escono" dalle cuffie di qualcuno quando il violino non è più presente (acusmatica³). Le immagini "escono" e "ri-escono" dalla pellicola, le parole "ri-escono" dall'inchiostro stampato sulla carta. Se lo stesso vale per l'architettura, possiamo quindi pensare ad essa come quel insieme di verbi che "escono e ri-escono" dalle mura? Non viene lo spazio riprodotto ogni volta

³ Chion, Michel. (1982) La voce nel cinema, Pratiche, Parma, 1991, p. 33. Anche se in musica il termine è stato usato prima da Pierre Schaeffer, in *Traité des Objets Musicaux* (1966), riferendosi all'altoparlante come metafora del velo che priva l'ascoltatore di vedere o conoscere la fonte sonora. Il termine è di origine greca, riconducibile a Pitagora.

che è vissuto, come nel cinema o nella musica? E, cosa cerca lo spettatore nel rivedere le stesse immagini o nel riascoltare la stessa canzone? Magari cerca di catturare più dettagliatamente quello che gli è sfuggito la prima occasione, di fare attenzione ad un nuovo livello di profondità, di rivivere il piacere che l'opera gli ha prodotto o addirittura di sperimentare l'opera da un punto di vista del tutto nuovo. Sono queste inquietudini presenti nel riprodurre l'esperienza dello spazio?

Torniamo un attimo al museo, che è per definizione un luogo fatto di esperienze. Capita spesso però, che esso sia visto come un mero contenitore, dove la relazione tra l'oggetto esposto e il luogo sembra poco importante o meramente casuale. Soprattutto nel classico museo d'arte, dove l'opera possiede un'aura di sacralità e niente esterno ad essa deve disturbarla o acquistare più importanza. L'evento al cui partecipa il visitatore è quello di essere in presenza dell'opera, indifferentemente dallo spazio. Esistono anche i musei che fanno parte di un patrimonio architettonico, in cui il lavoro di conservazione prevede un distanziamento dall'opera esposta e limita il progetto di allestimento. In questi due casi si fa di tutto per evitare il tempo, nel primo il museo funziona come contenitore anonimo, astatico e atemporale, mentre nel secondo si privilegia uno stato ideale che si cerca di conservare, un fermare-nel-tempo. Nel nuovo museo, l'allestimento ha il potere di far sì che lo spazio diventi architettura flessibile, mutevole, che rende conto del suo tempo. Ogni nuova mostra è un nuovo "momento" del museo e contribuisce a formare la sua identità. È lì in effetti che si vede un primo approccio al progettare di esperienze museali e allo sfruttamento del tempo architettonico. **Il progettista a cura dell'allestimento, sia temporaneo che permanente, ha il gran compito di trasgredire la "permanenza" dell'edificio ed installare coerentemente un evento, un racconto, collegando l'elemento esposto, il supporto espositivo e il luogo in un intero discorso. Un buon allestimento offre una esperienza in cui il museo non è semplicemente ospitante dell'opera, ma dialoga con essa.**

Iniziamo così a cogliere delle intenzioni della **progettazione di esperienze** (e, come vedremo più avanti con Heidegger, dello spazio come accadere). Trasgredire la permanenza e stabilire un dialogo tra luogo e oggetti. Ma questa riflessione non ci soddisfa del tutto, forse perché lascia fuori ancora il componente principale dell'esperienza: **lo spettatore**. Infatti, **il progettista** sempre ne rimane distante. Riesce a porre solo dei suggerimenti.

Si suggerisce un'idea, un percorso, un uso, e resta sempre a discrezione dell'utente accettare o no queste premesse, definire il modo e portare a termine. Perciò, l'individualità fa sì che ogni singola esperienza accada in modo diverso (certo, entro di un raggio di possibilità previste dal progetto). Tutte sono, in grado minore o maggiore, varianti dall'**esperienza prototipo**. Ma quindi, in che modo lo spazio trasmette questo suggerimento? Quali sono i valori comunicativi forniti da ogni elemento spaziale, da ogni confronto e da ogni azione del visitatore? Come fa ogni singola azione a guidarlo verso quella successiva? Quali sono i processi psichici che lo portano ad una scoperta attraverso questa esplorazione? Qui è dove il progettista deve veramente riflettere per non incorrere continuamente in didascalie. Una vera esperienza dovrebbe evitare il discorso imperativo a tutti i costi, le istruzioni devono essere quelle minime possibili. **È lo spazio che ci deve interpellare**, è qui da dove parte il suo inerente compito narrativo.

Abbiamo accennato attraverso queste osservazioni la necessità intrinseca di collegamento del problema dello spazio con il problema del tempo, e anche della continuità del loro insieme. Abbiamo parlato, in poche parole, dell'**accadere dell'architettura**. Abbiamo anche reso esplicita la possibilità di un'architettura narrante. E abbiamo momentaneamente⁴ usato come appoggio lo studio delle arti dell'accadere -effimere- per capire questa possibilità. Tra queste ne rimane una che si pone davanti le stesse preoccupazioni che abbiamo finora discusso: **il cinema**⁵. Sappiamo già che il cinema ha il suo origine nella narrativa che, come discorso che organizza e racconta degli eventi, installa un **mondo** che possiede unità spazio-temporale. Al presentare quest'ordine di eventi, cancella l'immagine fissa in favore di una sequenza di istanti -il movimento-, poiché gli viene permesso manifestare la sua continuità. Questa realtà non è mai quella nostra -anche se può corrispondervi, nel caso delle biografie o dei libri di storia- giacché si tratta di una **<<costruzione di realtà>>**, mentre la nostra realtà (del nostro esistere) accade solo nel presente. La realtà narrativa è **identificabile** come realtà perché

⁴ Accadere del discorso, anche qui inavvertitamente si è messa al lavoro una continuità.

⁵ La musica è naturalmente spaziale, il suono è conseguenza del movimento, ma è l'astrazione ad impedirlo: Sebbene la musica dal vivo è spaziale, l'acustica la fa diventare concettuale; e non parliamo solo della musica registrata. Basta chiudere gli occhi per cogliere il suono nello stato puro. cfr. musica acustica.

presenta delle condizioni di reale, e qui "identificabile" non vuol dire necessariamente verosimile né comprensibile (almeno non a fondo). Si parla così della **diegesi**, per indicare l'universo narrativo in cui avvengono gli eventi del racconto. Ma mentre il testo narrativo lavora sul descrivere la diegesi col linguaggio, e la realtà viene evocata dal lettore, **il cinema presenta la realtà già fatta reale, avvenuta, composta, e si permette di usare ogni suo componente come istanza narrativa, al punto di poter prescindere dal narratore.** Come scrive Nepoti: "nel film narrativo convenzionale, non è possibile dire <<chi racconta>> la storia, perché le inquadrature sono "nobody's shot", riprese assegnabili a un'istanza narrativa non personalizzata"⁶ ovvero: se il racconto non ricade su un <<chi>>, quindi sono gli altri enti: i luoghi e gli oggetti, e tutto l'insieme di confronti con gli attori, cioè, l'azione o non-azione, ad apportare il valore narrativo dentro la diegesi. In questa, quindi, **lo spazio ha un compito narrativo fondamentale. Ogni azione si compie nello spazio o tramite lo spazio.**

Il cinema non descrive la realtà ma la mostra com'è. **Lo spettatore non si immagina la realtà, è in presenza di essa, o come spiega Tarkovskij, lo spettatore non è tanto uno spettatore quanto un testimone⁷.** Stando così le cose, è quindi attraverso lo studio del cinema che avremo l'opportunità essere testimoni di un reale dove lo spazio racconta per natura. Il cinema ci permette di illustrare la verità dello spazio (e la narrazione di descriverla), e dunque sarà obiettivo di questa ricerca trovare quei mondi -quelle diegesi- dove inavvertitamente lo spazio sia conduttore del racconto più di altre istanze narrative per, finalmente, ricondurre le nostre scoperte al mondo della progettazione. Certamente, non lasceremo da parte il **mondo narrativo** da cui nasce il cinema, poiché sicuramente anche dagli immaginari e le evocazioni potremo trarre concetti preziosi per questa ricerca.

Non dimentichiamo che quest'indagine ha iniziato col permetterci di immaginare un mondo, quello del teletrasporto, che inavvertitamente è stato presentato come racconto.

L'ARTE DELL'ACCADERE

⁶ Roberto Nepoti, *L'illusione filmica*, UTET Libreria, 2005, p. 196.

⁷ Andrej Tarkovskij, *Scolpire il tempo*, Ubulibri, Milano, 1988.

LA PIETRA CHE GRAVA SULLA TERRA

HEIDEGGER E L'OPERA D'ARTE

Potrei dirti di quanti gradini sono le vie fatte a scale, di che sesto gli archi dei porticati, di quali lamine di zinco sono ricoperti i tetti; ma so che già sarebbe come non dirti nulla. Non di questo è fatta la città, ma di relazioni tra le misure del suo spazio e gli avvenimenti del suo passato: la distanza dal suolo d'un lampione e i piedi penzolanti d'un usurpatore impiccato; il filo teso dal lampione alla ringhiera di fronte e i festoni che impavesavano il percorso del corteo nuziale della regina; l'altezza di quella ringhiera e il salto dell'adultero che la scavalca all'alba; l'inclinazione d'una grondaia e l'incendervi d'un gatto che s'infila nella stessa finestra (...)

Italo Calvino

Le città invisibili.

Lo spazio ha il carattere di evento. A partire da questa dichiarazione inizia a giustificarsi l'idea de l'architettura, e la progettazione in generale, come progettazione di esperienze. Abbiamo detto prima che lo spazio è fatto di confronti tra i corpi e che sono i verbi a costruirlo. Ma un ragionamento meramente oggettivo ci porta al dubbio su questa prima ipotesi: Il progetto raggiunge il suo fine imponendo la forma sulla materia. Questa forma è fine: statica, definitiva, assoluta e, se non fosse per la natura entropica del nostro universo, sarebbe anche permanente. Il progetto qui si compie nel

L'ARTE DELL'ACCADERE |21

PLESSO
ILEMORFICO
+
MATERIA
+
FORMA

suo **plezzo ilemorfico**¹. Non possiamo andare avanti sul discorso della progettazione narrativa senza aver analizzato e risolto prima questa visibile contraddizione. E se il nostro interesse, giusto perché si parli di "narrativa", è che il cinema ci permetta di portare alla luce la verità dello spazio, dobbiamo anche includerlo dentro quest'analisi e dimostrare che tale ipotesi sia viabile. Dobbiamo dunque riuscire a dimostrare che il cinema non è una semplice rappresentazione ma è la costruzione di un mondo reale, dove in effetti accade lo spazio. L'indagine più adatta per risolvere entrambi i problemi sarà quindi di carattere **ontologico**, cosicché ci permetta di capire la natura e l'origine di queste arti. In questo modo riusciremo non solo a giustificare le nostre ipotesi ma anche saremo in grado di precisare cosa intendiamo per **<spazio>**, **<esperienza>** e **<spazio narrante>**.

Per questa prima parte troveremo supporto nella filosofia di **Martin Heidegger**, in particolare i due saggi: **"L'origine dell'opera d'arte"**, pubblicato nel 1950, e uno più corto che si potrebbe aggiungere al primo, **"L'arte e lo spazio"** datato 1969. Heidegger è stato possibilmente il pensatore più importante del novecento, giusto perché è stato il primo a evitare completamente il dibattito portato avanti per secoli delle filosofie idealiste in cui si considera una dualità tra <oggetto> e <oggetto>. Il "cogito ergo sum" (penso dunque esisto) cartesiano viene rifiutato, così come i postulati positivisti impegnati oggettivamente nel capire le regole assolute ed invariabili che reggono il mondo e i suoi fenomeni. Al di fuori del intelletto, Heidegger riconosce l'esisten-

¹ Derivato dal greco, indica la concezione dell'ente materiale attraverso il rapporto tra materia e forma.

GETTATEZZA

DASEIN



Questo non è il Dasein

Jean Francois Millet
Le Semeur. 1865.

za di un universo, di un ente di enti, di un <<che di reale>> dentro cui tutte le cose esistono simultaneamente e in unità; dentro il quale l'uomo viene "gettato" in esistenza (**Geworfenheit**²). Quest'uomo viene da lui chiamato **"Dasein"** (in italiano: l'ad-essere), l'essere-li. Ecco qui già una nozione eminentemente spaziale: **non esiste più l'uomo da una parte e il mondo da l'altra. Nella categoria del ad-essere, uomo e mondo sono sempre in rapporto tra di loro. L'uomo viene proiettato verso un mondo che li viene addosso, e si rende conto della sua esistenza e si domanda per il suo origine: la domanda esistenziale.**



Questo è il Dasein

Il pensiero Heideggeriano è quindi relazionale, non si ferma sull'analisi isolato di questo o quell'ente, ma cerca sempre di metterli in rapporto. Questa nozione spaziale diventa ancora più chiara nella sua conferenza del 1951: **"Costruire abitare pensare"**, attraverso un'allegoria rela-

² Martin Heidegger, *Essere e Tempo*, 1927. Tradotto: "L'essere-gettato" o "gettatezza". Heidegger si permette di sfruttare le caratteristiche agglutinate del tedesco per creare un proprio linguaggio, da lì che sia comune che le traduzioni dei suoi testi abbiano il testo in tedesco a fronte e un'intera sezione dedicata a decostruire i suoi termini.

zionale: il ponte di Heidelberg, giacché "non è tanto la sua spazialità come la sua capacità di definire un luogo attraverso lo stabilimento di legature di ordine non solo materiale ma anche spirituale."³

Questa prima approssimazione ci aiuta già a determinare quale nozione di spazio è quella che verrà usata in questa ricerca. Non si tratta dello spazio oggettivo come passiva estensione di vuoto uniforme dove le cose "stanno" dentro. Non è la moltiplicazione di altezza per lunghezza per profondità, né la distanza tra la colonna e la parete che l'architetto ha progettato in pianta (avendo dei seri motivi), ma può essere invece tutto quello che accade tra colonna e parete e anche intorno alla sua relazione, fino all'estendersi e avvolgere il palazzo con l'aria che trova la sua via passandogli intorno e che con la turbolenza prodotta dall'incontro con la verticalità inamovibile del muro, si porta dietro anche le foglie cadute dall'albero (e così anche l'albero viene incluso in questo particolare luogo). Se qualcosa abbiamo in comune noi uomini con quell'animale, con quella pianta, con quel sasso, con quell'edificio e con quella nuvola è che siamo tutti nella stessa inquietante condizione di esistere proprio adesso; ci co-apparteniamo in un presente locale: qui e ora. In questo modo Heidegger ci spiega, in quel piccolo saggio "L'arte e lo spazio", come nella parola spazio parla in realtà il fare-spazio, cioè, un necessario includere della temporalità e quindi un rivelarsi attraverso l'accadere in sé stesso, giacché per lui resta indeterminato se "allo spazio (quello cosmico) può in generale venir attribuito un essere. (...) Infatti, dietro lo spazio, non vi è nulla

FARE - SPAZIO

³ Iñaki Ábalos, La buena vida, Editorial Gustavo Gili SL, Barcellona, 2000.



SE QUALCOSA ABBIAMO
IN COMUNE NOI UOMINI
CON QUELL'ANIMALE
CON QUELLA PIANTA
CON QUEL SASSO
CON QUELLA MONTAGNA
E CON QUELLA NUVOLE
È CHE SIAMO TUTTI
NELLA STESSA INQUIETANTE
CONDIZIONE DI ESISTERE
PROPRIO ADESSO

cui esso possa essere ricondotto.”⁴ Per un abitare degli uomini, i luoghi si danno liberamente a noi. Il costruire e l'accordare rappresentano dunque una presa di possesso dello spazio, cosicché nella casa, nella contrada, nella città e nella patria l'uomo possa trovare la sua appartenenza. Questo modo di disporre e ordinare ciò che ci circonda arriva dal **fare-spazio**. Ma ancora più importante per noi saranno due osservazioni che da qui si susseguono:

1. Il disporre lascia dominare l'aperto, il quale indica un andare oltre i limiti dello spazio tecnico architettonico dove la libera vastità lascia "sorgere ogni cosa nel suo riposare in sé stessa, (...) il raccogliersi delle cose nel loro reciproco con-appartenersi.”⁵

2. Le cose stesse sono i luoghi. Non si tratta di una relazione contenuto-contenuto o possessore-posseduto, che è in effetti come siamo abituati a vedere gli oggetti d'uso: crediamo che il luogo "casa" contiene gli arredi, l'armadio contiene i vestiti, la mensola contiene le stoviglie. Lo spazio cambia (accade) con lo spostamento di un solo oggetto. Se ci sono degli oggetti disposti per un "contenere", questo "contenere" non è altro che una delle tante relazioni spaziali del fare-spazio; e ha anche un interno raggio di possibilità: tutto ciò che va dal pieno al vuoto. Dichiarò Heidegger:

(Il vuoto) non è una mancanza ma un portare allo scoperto. (...)

Vuotare il bicchiere significa: raccoglierlo nel quanto il contenente nel suo esser diventato libero.

⁴ M.H. L'arte e lo spazio, Il Melangolo, seconda edizione, 1979, p. 21.

⁵ Ibid. p. 27.

Vuotare in una cesta i frutti raccolti significa: preparare per loro questo luogo.”⁶

Le relazioni di cui parliamo sono chiaramente presenti nel nostro abitare, ma la sua verità si porta a la luce eminentemente nel teatro e nel cinema. **Scenografia è: preparare il luogo nella sua interezza (architettura e/o paesaggio, luce, suono, ambiente e oggetti) per un accadere di eventi.**

Per questo che si insista nel parlare di **progettisti** anziché separatamente di architetti e designer, (evitando anche le suddivisioni di quest'ultimo: designer industriale, grafico, di prodotto, di arredo...). Tassonomia che obbedisce solo all'inserimento pragmatico del professionista nell'ingranaggio industriale, ma che ha in comune sempre lo stesso carattere di progetto. Progettisti **siamo tutti noi che ci occupiamo del problema del fare-spazio.** Il progetto cinematografico, che è eminentemente spaziale, ci permette di essere in presenza di questo problema applicato. Ecco perché il suo studio sia da approfittare. Ma non dobbiamo anticiparci. Per giustificare un'applicabilità dei concetti che si possano trarre dal cinema dobbiamo ancora introdurre una base ontologica più stabile.

Le proposizioni finora discusse in "L'arte e lo spazio", partono da una premessa: **L'opera d'arte è la messa in opera della verità**, alla cui arriva Heidegger nell'altro saggio importante sul problema estetico: "L'origine dell'opera d'arte". In questo testo, però, Heidegger non indica il cinema come una forma d'arte, forse per la corta età del medio nel momento che lui lo scrisse (1935-37), forse per un disincanto o una diffidenza

⁶ Ibid. p. 31.

verità
Mettere in opera

generalizzata verso le nuove tecnologie che sembravano di annullare le distanze e il tempo (forse per lui il discorso del teletrasporto accadeva già con la televisione), o perché il medio televisivo era un'altra rappresentazione che riproponeva la separazione tra soggetto e oggetto (spettatore - schermo), perpetuazione che il suo pensiero ha voluto disarmare a tutti i costi. Rischieremo quindi di trovare chi non sia d'accordo con questo tipo di analisi, ma attraverso gli anni abbiamo visto uno sviluppo del movimento cinematografico del tutto diverso dalla televisione, cioè, allontanandosi dal mero rappresentare per proporre una vera e propria identità come ricerca della verità. Grazie a quello sforzo, il cinema è già stato considerato un terreno fertile da pensatori come Gilles Deleuze, Maurice Merleau-Ponty, Roland Barthes o Slavoj Žižek, i quali hanno riconosciuto autenticamente nel linguaggio cinematografico il manifestarsi di nuovi paradigmi degni di un'epistemologia propria. Detto questo, procederemo a cercare le categorie proposte da Heidegger per l'opera d'arte nel cinema, cercando di avvicinarci ad un livello accettabile ma non invasivo. Si tenga in conto che si tratta solo di una interpretazione a fine di proporre un modello utile di analisi.

La domanda per l'origine dell'opera d'arte parte col riconoscere che essa è reale, cioè, ha la natura di qualsiasi altra res⁷. Un dipinto è un pigmento dissolto in una base liquida e applicato a una tela protetta e fissata da una cornice che può essere, per esempio, di legno. Una scultura in marmo è, in effetti, un pezzo di marmo. La musica è una sequenza

⁷ Termine latino senza derivazioni sostantivale in nessuna lingua neolatina. Alcune derivazioni sono il <reale> o la <realtà>. Si potrebbe dire <<un qualcosa di reale>>.

CATEGORIE ONTOLOGICHE:

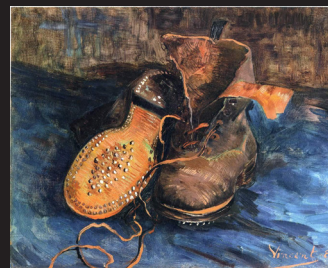
OPERA D'ARTE
ATTREZZO
MERA RES

di suoni. Ma è ovvio che non di questo è fatta l'arte, essa ha a che fare con un contenuto simbolico. Così, Heidegger inizia a mostrare che l'opera d'arte è una categoria dell'ente diversa dalle mere "cose", ma studiare le caratteristiche che condividono serve come punto di partenza. Questo studio lo fa provando dei modelli convenzionali della filosofia occidentale per interpretare la res, tra i quali scopre che uno ne risulta particolarmente utile, e di cui abbiamo già parlato all'inizio: il plesso ilemorfico, la distinzione tra materia e forma. La mera res, ad esempio, un blocco di granito si può scomporre in materia (granito) e la sagoma di blocco. Ma tutto il granito naturale esistente deve avere una sagoma. Dal macigno enorme alla piccola pietra, è la materia a darsi forma, è un costituirsi-da-sé. Se invece parliamo di un attrezzo, vediamo che è l'opposto: la forma determina la materia. Un martello di cotone o un coltello di vetro non sarebbero oggetti molto utili. Si tratta quindi di una scelta della materia in base alla funzione, e di un dare forma come un approntare tale materia per l'uso. Ecco un'altra categoria dell'ente: l'attrezzo. Heidegger non solo lo distingue, ma si poggia intelligentemente in esso per arrivare all'opera. L'attrezzo è un essere-per-l'uso, mentre l'opera d'arte non è mossa a nulla, il suo proposito è in sé stessa. In questo senso l'opera assomiglia di più alla mera res che all'attrezzo. Afferma Heidegger che l'opera è creata, per cui anche costituita-da-sé. In altre parole, qualcosa di non-materiale nasce nel manipolare la materia. Non si tratta di un mero approntamento.

La domanda che rimane è: se l'attrezzo svanisce nell'uso, come facciamo a cogliere la sua essenza? Heidegger si serve di una descrizione immediata di un paio di scarpe contadine, attrezzo che serve a coprire i



Vincent van Gogh
Scarpe. 1886



Vincent van Gogh
-Scarpe. 1888
-Scarpe. 1886
-Scarpe. 1987

piedi e per cui solo coprendo piedi esse sono veramente scarpe (certo, una scarpa può anche essere un'eccellente acchiappamosche, ma nessuno di noi se le compra per acchiappare mosche). Un'immagine dipinta di un paio di scarpe non dovrebbe dirci nulla che non dicano già le scarpe; ma è qui che il lettore capisce (troppo tardi forse) il gioco che è stato proposto. Guardando le scarpe contadine di Van Gogh, l'autore propone una descrizione che in poche righe diventa insospettatamente poesia:

Dallo scuro involto consumato delle scarpe, si protende la fatica dei ritmi di lavoro. Nella corposa ruvidità della calzatura, si rafferma la durezza dei passi tra i solchi, tesi e sempre uguali, del campo battuto da un vento tagliente. Sul cuoio restano la freschezza e l'umidità del terreno. Sotto le soles si fa incontro la singolarità del sentiero campestre all'imbrunire. Nelle scarpe vibra il richiamo scabro della terra, il maturare silenzioso delle sue messi e il suo impenetrabile negarsi quando essa si mostra nell'incoltezza del campo invernale. In questo attrezzo, respirano l'apprensione, senza lamenti, per la sicurezza del pane, la gioia, senza parole, per lo stato di bisogno nuovamente superato. Il trepidare nell'imminenza della nascita e il tremare nell'avvolgente minaccia della morte. Questo attrezzo appartiene alla terra ed è custodito nel mondo della contadina.

E finalmente aggiunge:

Forse, però, tutto ciò noi lo possiamo notare solo "sulle" scarpe raffigurate nel quadro. La contadina, invece, semplicemente le calza.⁸

Così, Heidegger dimostra come nel dipinto di Van Gogh accade la verità dell'ente delle scarpe contadine: ci ha permesso uno svelare. Grazie a questo passaggio abbiamo capito come l'attrezzo esiste per l'uso,

⁸ Martin Heidegger, *L'origine dell'opera d'arte*, 1950, a cura di Gino Zaccaria e Ivo De Gennaro, Christian Marinotti Edizioni, edizione del 2000, p. 39

e quindi ogni dettaglio risponderà a una funzione, ma tutto questo è diventato visibile solo nell'opera.

Più avanti, Heidegger fornisce un altro esempio, questa volta un poema di Conrad Ferdinand Meyer:

La fontana Romana

Sale il getto e cadendo riempie

La vasca di marmo dall'orlo tondo,

Che, velandosi, trabocca invadendo

Il fondo di una seconda vasca;

La seconda -ormai troppo ricca-

Dà alla terza ondeggiando la sua acqua,

E ognuna riceve e insieme dà

E scorre e requia.

Accennando in questo caso al fatto che il poema non deve per forza fare riferimento ad una res in particolare (una fontana romana reale), ma che attraverso l'evocare generato dal poema, il lettore si avvicina all'essenza generale delle fontane romane. **In questo evocare, dice Heidegger, la verità è accaduta**⁹. Persino a colui che non è mai stato davanti ad una vera fontana romana, qui non è impedito di riuscire all'immagine poetica. Essere in presenza della verità dell'ente non necessita di un contatto, né previo né diretto con l'ente; questo è un fenomeno notorio soprattutto oggi; succede ogni volta che i mezzi televisivi e digitali ci permettono di assistere virtualmente ad eventi che accadono dall'altra parte del mondo. **"La verità, in quanto non-ascosità dell'Essere, non è**

9 Ibid. p. 49

necessariamente destinata a farsi corpo."¹⁰ Certo, nel caso poetico alcun grado di esperienza previa vi è richiesto, e qui entra ancora in gioco il plesso ileomorfo: forse il lettore avrà visto in vita diversi tipi di vasche, tra cui forse anche quelle dall'orlo tondo (o forse pensa all'orlo tondo di un bicchiere e poi se l'immagina trasportato alla vasca); **così si crea l'immagine della forma**; e forse anche in vita è entrato in contatto col marmo, e adesso ricorda delle immagini, pensa al colore intrinseco, al suo stato naturale, a quanto sia opaco o lucido, a quanto freddo si riveli al tatto e a quanto scivoli la mano poiché l'acqua l'ha appena bagnato; **così ha già in mente la materia. Memoria e immaginazione collaborano nell'unione di materia e sagoma, portando alla luce la fontana: finalmente ce l'ha davanti.** Ecco qui un **accadere della verità** nell'opera. Ma particolarmente in poesia, chi svilupperà meglio questa tesi sarà **Gaston Bachelard**, nel suo testo **"La Poetica dello Spazio"** (1957), in cui propone una **"fenomenologia dell'immaginazione"** attraverso lo studio delle immagini poetiche, intese da lui come degli stati sognanti o **<rêveries>**, e svilupperà una serie di categorie spaziali attraverso citazioni dei più diversi poeti e scrittori. Certo, un testo conosciuto ampiamente dagli architetti, ma di cui scarsamente si discute in altre sfere come quella del design. Sicuramente anche i progettisti che si occupano dell'interno o del prodotto industriale si possono servire di un tale modello di pensiero, ricordando che gli oggetti sono gli spazi. In ogni caso, bisogna dire che un lavoro analogo sull'immagine cinematografica non è stato ancora fatto. Pretendere che questa ricerca corrisponda a tale lavoro sarebbe presuntuoso, ma si può dire che è un

10 M.H. L'arte e lo spazio, p. 33.

MONDO TERRA

modello che possiamo emulare col piacere di trovare delle immagini poetiche nel cinema e il volere incorporarle nel mondo della progettazione sarà la nostra sfida.

Tornando su Heidegger, da questi analisi sul dipinto di Van Gogh e il poema della fontana romana, due componenti dell'opera emergono, e vengono già nominati nella descrizione delle scarpe: "Questo attrezzo appartiene alla terra ed è custodito nel mondo della contadina." Mondo e terra andranno a formare l'essenza dell'opera e saranno due categorie fondamentali per la costruzione della parte propositiva della nostra ricerca. Per mondo intendiamo una sorta di "realtà" contestuale che insorge con l'opera e si stende oltre i suoi confini. Il "mondo" della contadina non viene dipinto nell'opera, solo quella porzione dove requiano le scarpe, ma quelle scarpe lì ci invitano ad andare dentro: esigono un mondo oltre loro stesse, dove esista una contadina che non le calzi. Questo mondo è comunque presente a modo di "impronta", come lo dimostra Heidegger, nei particolari delle scarpe dipinte. L'opera installa e sofferma un mondo. Nel cinema (inteso come opera d'arte al modo di Heidegger) il mondo è molto più reperibile: esso corrisponde alla diegesi, ovvero, allo spazio tempo dove accade la storia. La selezione che mostra il quadro schermico, denominato il "campo", implica sempre un "fuoricampo", cioè, il mondo che si estende oltre l'inquadratura. Ancora qui si tratta di un'insorgente estensione: nello spazio in quanto ci immerge nello spazio in cui esistono personaggi e luoghi, e certamente anche nel tempo in quanto assumiamo implicitamente delle circostanze precedenti e posteriori al tempo della narrazione.

Dall'altra parte, terra è quell'elemento con cui l'opera più direttamente

(terra)

PITTURA



COLORE

POESIA



PAROLA

ARCHITETTURA



PIETRA

ci colpisce, ciò che percepiamo in primo piano. In pittura, intende Heidegger, il colore appartiene alla terra. Ma non il colore inteso come il mero stimolo, sappiamo già che il cervello fa un'interpretazione di un raggio di frequenze da dove escono i colori; parliamo del colore come ente proprio, come materia plastica che ha una sua natura, che si comporta in un modo particolare, difficile da cogliere o definire, che si resiste alla misura; ce l'abbiamo presente tutto il tempo ma comunque quando lo si pensa bene è in effetti uno strano fenomeno, per cui nel dipinto resta indissolubile¹¹. Bachelard espone la parola in poesia come una terra, come fenomenologo si pone davanti ad essa e finalmente la lascia parlare. L'opera d'arte afferma la terra, la porta alla luce, ce la fa venire finalmente incontro e così scopriamo la sua natura. In architettura, la terra è la materia che sorregge l'edificio, ci dimostra quello di cui è capace:

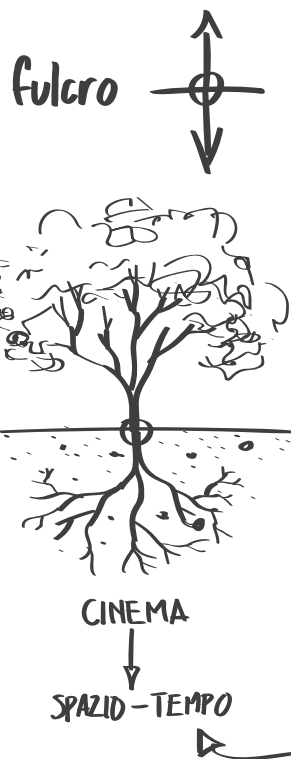
La roccia diviene capace di sorreggere e di requiare, e così, finalmente è una roccia.¹²

La terra ha quindi un'indole di res, un <qualcosa di reale>. Noi siamo sempre in contatto con la terra, essa è sempre alla nostra portata e disponiamo di essa nel nostro fare-spazio; ma come sostanza non permette a nessuno di catturarla. Malgrado la nostra ossessione epistemica di capire come funziona la realtà e da cosa sono

¹¹ Secondo Heidegger, la "ascosità" è una caratteristica fondamentale della terra e della mera res rimanere nell'ombra, evitare di mostrarsi, trattenersi. Si pensi a come ad oggi lo studio della materia ci ha portato fino ai livelli subatomici, e comunque ogni scoperta apre un'infinità di nuove domande. Ci pare ancora impossibile un'assoluta intelligibilità della realtà. cfr. Aletheia.

¹² M. H. L'origine dell'opera d'arte, p. 72.

L'ALBERO
VEDE LA TERRA
SPAZIALMENTE

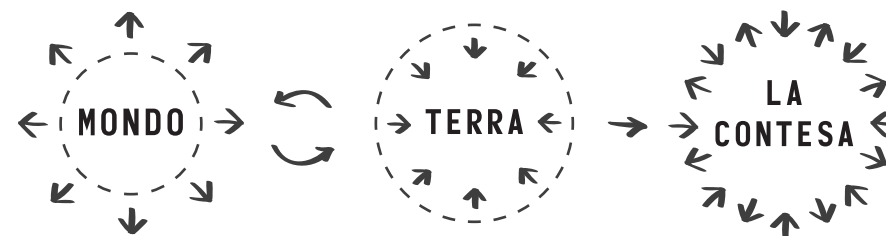


fatte le cose, **la terra è quel elemento che retrocede ad ogni nostra intenzione di svelarla in tanto che la sua essenza è sempre salvaguardata, soggiacente alla superficie.** Qui ci serve pensare proprio alla "terra" come materia. Qualcuno che la scava con la pala non sta scoprendo un interiore sconosciuto, egli invece crea una nuova superficie (modifica il topos) sotto la quale ancora soggiace l'interiore: la terra si contrae davanti all'intrusione. Soltanto l'albero, che sottopone metà del suo corpo ad un vivere all'interno della terra, la conosce veramente perché la sente. Per le radici di un albero la terra è spazio, mai superficie. L'albero cresce con pazienza, sente con attenzione, esplora con cautela, evita le intrusioni, tanto verso l'alto come verso il basso, ogni biforcazione è un consenso: La terra permette all'albero di crescere mentre l'albero lasci che la terra sia terra. L'aria è ai rami come la terra alle radici. L'albero è l'essere che ha fulcro e origine nel limite tra due terre, e così, cresce rispecchiandosi. Siamo noi quelli forzati a vivere da un lato dello staglio, al di fuori della terra, ed è per quello che ogni volta che crediamo di vedere un albero, vediamo in realtà solo mezzo albero.

In cinema possiamo dire a colpo d'occhio che alla terra corrispondono vari elementi, tra cui il movimento e la luce come unità reciproca, o se vogliamo un termine più studiato, **l'immagine-movimento**, scoperta da Bergson e ristudiata nel caso del cinema da Deleuze. Anche il **suono** appartiene alla terra, tanto quello diegetico come quello musicale al di fuori; anche **l'unità audiovisiva** prodotta da un evento e **l'evento** stesso. Insomma, nel caso del cinema, che racchiude e concilia le altre arti, **lo spazio-tempo** può essere il limite della terra. Ma di nuovo dobbiamo

chiarire: non lo spazio-tempo assoluto che regge il nostro universo, **lo spazio tempo come materia plastica**, che il cinema mette in evidenza ma che mantiene la sua natura sempre involta nel mistero (congettura che comporterebbe delle ipotesi metafisiche e meta-artistiche sul cinema, ma che saranno da esplorare in una ricerca diversa).

Il mondo quindi insorge e si espande in tutte le direzioni, la terra invece riconde, retrocede davanti ad ogni incisione. Nel soffermare il mondo e portare alla luce la terra, l'opera d'arte li fa co-appartenersi, stabilendo quello che Heidegger chiama: **"la contesa"**. Nell'opera d'arte il mondo eleva la terra e la terra trattiene il mondo. Questa intima relazione tra di loro è proprio ciò che ci permette di percepire nitidamente ciò che l'artista vuole comunicare, **la stagliatura**. **L'opera è il sostenimento della contesa e così essa requia in sé.** Non importa quante volte le guardiamo, le scarpe di Van Gogh saranno perennemente lì. La Roma di Fellini, la Parigi di Tati e la Tokyo di Ozu saranno sempre quelle, senza importare quante volte torniamo a trovarle. La Biblioteca di Babele di Borges è eterna e la troveremo sempre aperta. Insomma, persino alla storia che narra l'origine e la distruzione del suo universo, anche quella sofferma un ordine di eventi che rimane sempre lo stesso.



Il mondo eleva
la terra

La terra trattiene
il mondo

L'opera d'arte
sostiene la contesa

(...) La terra non può fare a meno dell'in-sorta distesa in cui consiste il mondo, se essa deve mostrarsi, in quanto terra, proprio nel liberato impetuoso afflusso del suo contrarsi. A sua volta, il mondo non può volare via dalla terra, se, in quanto vigorosa vastità delle rotte di ogni essenziale dispensa destinale deve fondarsi su un che di risoluto <su un terreno fermo>.¹³

Dobbiamo capire, però, che **l'installare dell'opera accade storicamente,** cioè, la contesa appare come evento. Heidegger ce lo dimostra attraverso la sua descrizione del tempio come opera che installa il mondo del dio. Possiamo pensare all'installarsi del tempio greco descritto da lui, o se vogliamo possiamo pensare alla chiesa gotica o al Pantheon di Roma: si tratta qui di un mondo che apparteneva a quel popolo istoriale nel suo presente, e quindi un mondo destinato a soffrire delle perdite. Oggi questi grandi templi sono perlopiù attrazioni turistiche. Si potrebbero dire profanati in quanto restituiti ad altri popoli, e, nel passare di un popolo all'altro, il divino è stato in parte consumato. Se si vuole trovare la divinità, è necessario guardare in alto: lo spazio ha sottoposto i dei a levitare in silenzio. **L'opera, quindi, appartiene al luogo e al tempo dove essa viene creata.**

Sono quindi costantemente al lavoro delle **frizioni,** a volte fisiche o a volte culturali, ma di solito entrambe, che tendono ad indebolire la contesa. Si pensi solo a quante città sono state ridotte a rovine, quante opere sono state perse o distrutte, quante sculture hanno sopravvissuto a pezzi, strappate dal suo spazio natale e messe in un museo; si pensi alle canzoni dimenticate, ai poemi non detti e

13 Ibid. p, 71, 73.

alle lingue morte. Tutti questi casi ci dimostrano come la verità in effetti è un accadere. La conservazione dell'arte è quindi uno sforzo per combattere la temporalità della verità, per prolungare l'inevitabile oblio, per afferrare l'effimero. **Ma non solo causano frizione le sventure fisiche e dei popoli, anche il progresso e la tecnologia stabiliscono condizioni di rapido degrado. In attualità è evidente che l'irrefrenabile accelerazione degli sviluppi culturali globali, imposta dalla velocità comunicativa dell'internet, impone una tremenda frizione,** anche se quella fisica non è più un pericolo -dopotutto, l'immagine digitale non rischia di perdere il colore per la continua azione del sole; nemmeno la musica in streaming rischia dei danni dato che non dipende più di un mezzo fisico-. Qui bisogna capire che l'internet non è un luogo, e, sicuramente perciò, è "li" che le arti sembrano di avere trovato un corpo immortale. Poi paradossalmente scopriamo che la vita media di un'impressione su internet si calcola in secondi, prima che venga seppellita dal torrente senza fine di immagini che si sono create in quei secondi: arte senza luogo. È difficile che l'arte possa resistere tale consumazione. Che sia stata un'imposizione tecnologica o se siamo stati noi a fare delle scelte non interessa molto, in ogni caso, dobbiamo accettare questo fenomeno come culturale. Questi nuovi meccanismi di costante bombardamento, e soprattutto la nostra dipendenza ad essi, dimostrano come **abbiamo dimenticato un fatto importante: l'effimero è bello giusto perché alla sua breve esistenza sussegue ciò che viene dopo: il lungo riflettere, il sentire la mancanza, il voler afferrarsi (che è bello solo come volere).** E preoccupa di più che il progettista inconsapevolmente promuova questa tendenza. Egli, nella sua necessità di competere per l'attenzione del

suo "target", e sotto la scusa dell'efficienza, vuole dominare costantemente il campo visivo, farsi sentire completamente in prosa e liberare l'attenzione solo per l'immediato arrivo dello stimolo successivo. **L'istantaneità del passaggio da un'impressione all'altra ci toglie il diritto del viaggio del pensiero, nello stesso modo in cui il teletrasporto avrebbe cancellato il viaggio dei corpi nel mondo. Questo dare tempo è fondamentale per noi progettisti che vogliamo offrire delle esperienze, così come ce lo dimostrano costantemente il cinema e la poesia: Concedere dei silenzi, aprire uno spazio alla pausa, permettere al pubblico di sentire il tempo, lasciare che la contesa si delucidi: questi sono già dei tratti narrativi.**

ESPERIENZA E DESIGN

A questo punto si potrebbe domandare se questo analisi sull'opera d'arte è in realtà applicabile al design, avendo già dimostrato che lo è, in effetti, all'architettura e al cinema. Anche se abbiamo già chiarito prima che questa separazione è inesistente, che designer e architetti sono progettisti e che gli oggetti sono anche lo spazio, dobbiamo dare qui del tempo per capire questo passaggio dal punto di vista disciplinare. **In un principio è chiaro che i designer non sono artisti. Quello che producono certamente non sono delle opere d'arte, il suo lavoro**

Approntare
≠
Creare



Forma risponde
alla funzione.



Approntamento
nascosto

si avvicina di più all'approntamento degli oggetti d'uso. Questo sarebbe vero solo se, come spiega Heidegger, si dedicassero esclusivamente alla progettazione di tale approntamento. **Per Heidegger è molto chiaro che l'approntare è del tutto diverso dal creare: l'affilare un coltello non è la creazione del filo ma il suo approntamento.** Ma nonostante ciò, sappiamo che il design ha un fondamentale carattere creativo. Cosa creano i designer? Si creano gli oggetti d'uso, risponderebbero alcuni, negando che questi siano meri attrezzi. **"L'attrezzabilità dell'attrezzo" consiste nello svanire nell'uso; non è vero anche questo per l'oggetto d'uso?** Si sostiene che il compito del Design va oltre il mero utilizzo, che si occupa anche di **incorporare valore.** Cos'è questo valore?

Heidegger afferma che "anche ad ogni attrezzo disponibile ed in uso appartiene il fatto <<che>> esso sia stato approntato. Ma tale <<che>> non emerge mai nell'attrezzo, anzi, svanisce nella servibilità."¹⁴ Non ha contribuito il design a nascondere sempre di più l'approntamento nell'oggetto d'uso? Se pensiamo ad un martello, ad esempio, l'oggetto non necessariamente rende palese il come sia stato fatto. In una certa maniera rimane ancora implicito sulla materia e sulla forma. Se pensiamo invece ad uno smartphone, i componenti elettronici sono quelli fanno sì che l'oggetto funzioni, mentre il design si prende cura dell'estetica e l'ergonomia (che migliora la funzionalità), cioè, dell'involucro che protegge, ma soprattutto, nasconde tutti gli elementi approntati.

Oltre a questo, attraverso gli anni, il discorso della mera funzionalità nel design sembra di avere raggiunto il limite delle necessità esistenti. Grazie alle in-

¹⁴ Ibid. p. 92.

venzioni, e alla sua diffusione attraverso gli sviluppi industriali, la notte è diventata chiara, il tempo morto è stato recuperato, i compiti casalinghi sono diventati meno impegnativi o addirittura fatti in automatico dalle macchine. Con la soddisfazione delle necessità, la vendita di prodotti diminuì. A quel punto, l'industria chiese al design di sub-ottimizzare l'approntamento a fine di continuare a vendere nuovi prodotti: fu il discorso dell'**obsolescenza programmata**. Gli chiese anche di fare gli attrezzi più attrattivi attraverso involucri con forme aerodinamiche che non avevano niente da spartire con la funzione: nacque lo **"styling"**¹⁵. Questi due tratti, in una certa misura, rimangono visibili ancora oggi. La domanda quindi rimane vigente: **è il design subordinato alla volontà del mercato e delle aziende? È il valore aggiunto una scusa per vendere? Se quello è il caso, allora ciò che il designer crea sono delle necessità.** Se invece pensiamo che tale subordinazione non esiste, e che l'uomo non ha bisogno di nuove "necessità"; e se proviamo che la sfera creativa del progetto inizia a avvolgere, nei decenni posteriori allo "styling", al designer, al architetto e all'artista, sotto il comune approccio concettuale del progetto, scopriamo che **il designer non si dedica a creare o approntare "oggetti d'uso imbelliti". Non è il suo compito dare l'attrezzatura all'attrezzo, esso ce la deve avere per definizione. Progettare vuole dire: gettare avanti, lanciare al futuro; cioè, creare e portare alla realtà nuove circostanze.** Vediamo qui come il progetto è inerente al design,

¹⁵ Anche se da molto tempo si vedeva già questo fenomeno nell'ornamento, vediamo che esso è stato definito nei momenti e negli spazi dell'artigianato. Non è da ignorare, però, che tale fenomeno si sia eventualmente replicato nel rivendicatore mestiere del designer.



CREARE NECESSITÀ
v.s.
CREARE ESPERIENZE



che intrinsecamente si orienta verso il futuro, coordinatamente con la tecnologia, per dare dignità all'agire degli umani sulla terra. L'arte invece non è obbligato a guardare solo in avanti, al meno non tematicamente, giacché, se come si occupa di portare alla luce la verità, può guardare in qualsiasi direzione. L'arte è progettuale in quanto "installare e soffermare un mondo". **Si guarda in avanti solo per capire come fare accadere l'evento della verità. In questo senso, non ci sembra più così lontano dal design.**

Design è quindi uno sforzo per nobilitare l'attrezzo, ma non nel rendere più brillante, apparente o bella la sua materialità, ma nel rendere notabile (dis-ascondere), e soprattutto degna, l'esperienza d'uso attraverso l'inclusione del oggetto in un fare-spazio, cioè, in un progetto umano. Questo non ha niente a che fare col creare nuove necessità, il design piuttosto crea esperienze. Con la parola esperienza si segnala che il design deve capire all'essere umano come un ad-essere relazionale che dà significati e crea mondo all'interagire col suo ambiente. Il design, quindi, deve occuparsi di rendere all'utente consapevole non dell'oggetto, ma della sua consumazione. In altre parole, **il design deve occuparsi di verbi anziché di materie.**

Per quanto riguarda alla distinzione fra arte e design, possiamo interpretare il problema in questo modo: il designer e l'architetto si occupano comunemente di progettare il fare-spazio, quindi, **se per Heidegger l'architettura è arte, in quanto porta alla luce la verità dello spazio, e se gli oggetti sono anche lo spazio, allora per estensione il design è anche arte, a condizione che non si consideri una disciplina isolata che produce oggetti senza**

SPAZIO E NARRAZIONE

Risolto il problema dell'esperienza, dobbiamo ora rispondere per la narrazione. **La narrazione è per definizione un'esperienza. Ma non possiamo dire che ogni esperienza sia una narrazione.** In che modo la si può individuare? È narrazione soltanto la rappresentazione degli eventi che accadono altrove? Può l'esperienza del fare-spazio essere narrante e in che modo? Partiamo da quello che già abbiamo accettato: la narrativa è arte in quanto porta alla luce la verità dello spazio-tempo, in modo più fenomenologico nella forma del cinema¹⁷. Si tratta quindi di un **meta-evento**, e con questo intendiamo: un evento, quello del racconto che accade in un altro spazio-tempo; dentro un altro evento, quello immediato del raccontare o del mostrare al cui assiste lo spettatore. Questo è il tipo di esperienza che individua la narrazione.

Ma una cosa è narrare una storia, cioè una sequenza di eventi in un ordine particolare come il classico: **inizio - conflitto - apice - conclusione**; e un'altra

¹⁶ Per questo nella Bauhaus si insegnava ai designer danza, pittura e scultura, col fine di farli domandarsi per il problema del fare-spazio.

¹⁷ In quanto ci mostra direttamente gli eventi, per cui può addirittura prescindere del narratore

Meta-evento



cosa è **narrare un evento qualsiasi**, come la caduta di una goccia d'acqua. La narrativa e il cinema si occupano del primer caso. Per il resto, **sempre che si riconosca la testimonianza del tempo-altrove, è all'opera un <che di narrante>**. Se vediamo la goccia d'acqua mentre cade, la sentiamo cadere sul palmo della mano, e udiamo il suono dell'impatto, siamo direttamente coinvolti in quell'evento. Certo, possiamo anche essere in presenza dell'evento e non renderci conto. Nessun evento ha bisogno di essere narrato, essi soltanto accadono. Qualcuno può dire: in questo momento, da qualche parte del mondo, cade una goccia d'acqua. Non interessa affatto se l'affermazione è vera o meno, giacché nel delucidarsi l'idea nel destinatario, si conferma la verità dell'evento dell'acqua, che quando cade prende forma di gocce. Se, invece, al uscire di casa, troviamo il marciapiede bagnato, ciò ci può condurre a pensare che ha piovuto, e quindi migliaia di gocce d'acqua sono cadute. Quel marciapiede lì, senza muoversi a niente, funziona come **istanza narrativa**. Sostiene Heidegger che **la requie, anche se è l'opposto del movimento, invece di escluderlo, in realtà lo contiene**. "Solo ciò che è in moto può requiare"¹⁸. In questo caso, ciò che è in moto è la goccia in tanto **stato topologico di un movimento**: tale sagoma è prodotto della caduta e non può fare altro che cadere. La goccia è un ente di brevissima esistenza, per requiare deve scomparire. La requie è il marciapiede bagnato, ovvero, l'acqua che requia nei suoi interstizi, poiché include la caduta delle gocce. In questo senso, **ogni ente statico narra il movimento**. Una fotografia, ad esempio, non è mai la cattura perfetta di un istante. Per il formarsi dell'immagine è richiesto un periodo di esposizione. l'otturatore

¹⁸ Op. cit. p. 69.

si apre, rimane aperto durante un tempo previsto per far passare la quantità di luce necessaria e quindi si chiude. Anche se sono dei millisecondi, in quel periodo accade l'universo¹⁹. Per noi, i lenti umani, tutto ciò accade in un istante, ma magari per la goccia che cade, i millisecondi sono un'infinità di tempo. L'immagine fotografica non è quindi un fermare il tempo, è invece il tempo stesso che permette alla fotografia di formarsi. Fotografare significa: sovrapporre la continuità di un presente. Così come un solido è la sovrapposizione di una quantità infinita di piani, una foto è una sovrapposizione infinita di istanti. In altre parole, l'istante esiste solo concettualmente. La storia di tutto ciò che accade in un millisecondo viene raccolta e sintetizzata in una sola immagine. Una foto della goccia d'acqua che cade in realtà contiene infinite gocce da infiniti presenti; così la goccia resta perennemente in movimento. Come requie, la fotografia è, come direbbe Heidegger, suprema motilità.



Louis Daguerre
Boulevard du
Temple.
Paris.1838

¹⁹ Si pensi al primo uomo fotografato da Daguerre in 1838. Un'immagine con un tempo di esposizione di circa 7 minuti, dove si vede una figura umana solo perché un uomo si era fermato a farsi lucidare le scarpe.

Torniamo un attimo al marciapiede bagnato. C'è da dire che in questo caso parliamo di un narrante che non riporta un altro spazio-tempo, è perfettamente contenuto in quello nostro, in continuum con la nostra esistenza. Ma il marciapiede bagnato non ci racconta quanto tempo fa, né quanto ha durato la pioggia, può essere anche che sia bagnato per un motivo del tutto diverso. Ma dobbiamo insistere: non interessa cosa sia successo davvero. Lo spazio sta traendo al presente un passato. Il racconto, anche quando parla degli eventi della nostra realtà, accade in uno spazio mentale. La goccia che ci interessava cogliere non esiste più. Siamo noi a ricostruirla. In presente c'è solo terra bagnata (anche la foto, in termini di res, non è altro che pigmento su carta), e comunque come istanza narrativa spaziale contiene e riporta l'accadere di un tempo che non è più nostro.

NARRAZIONE E DESIGN

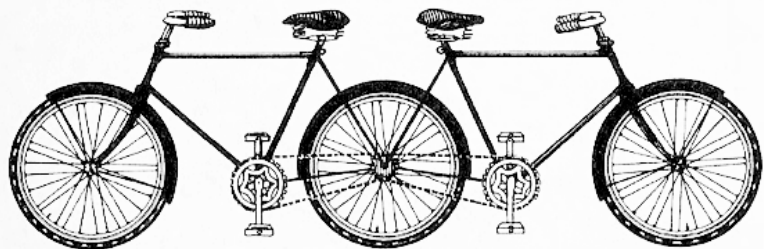
Prendiamo adesso un esempio particolare, non un racconto, ma un caso di design come arte (o arte come design): gli Oggetti Introvabili di Jacques Carelman. Sono degli attrezzi, in effetti, che come tutti gli altri sono fatti per consumarsi nell'uso. Ma basta un colpo d'occhio per scoprire che sono inutili, almeno per noi. Carelman materializza i paradossi. Per lui basta che esistano degli attrezzi,

fatti alla misura delle nostre necessità, per capire che altrove devono esistere per forza attrezzi per altri popoli con delle necessità diverse o diametralmente opposte. Così, ricompono le topologie di molti oggetti comuni, in concordanza con i bizzarri bisogni di questo popolo alieno. Il titolo non è scelto a caso: non sono gli oggetti assurdi, né gli oggetti ironici, né gli oggetti impossibili. Sono introvabili, cioè, non si trovano <<qui>>, in questo mondo. L'ispezione di questi oggetti ci porta alla narrazione: sebbene ci frustra l'idea di dover utilizzarli noi, ci immaginiamo le possibili scene dove possibili personaggi gli utilizzano correttamente. Ma è poco quello che direttamente racconta Carelman, basta una piccola didascalia e vi si crea un mondo davanti:

K1 — Tandem convergent. Modèle pour fiancés.



K2 — Tandem divergent. Modèle pour couple en instance de divorce.



K1- Tandem convergente. Modello per fidanzati. Sotto: K-2 Tandem divergente. Modello per una coppia in istanza di divorzio. Questi oggetti prendono immediatamente posto all'interno di una storia.



F3 — Peigne pour chauve.

F3 - Pettine per calvi.

Nei primi casi basta dare un nome all'attrezzo e dire per chi è inteso. Anche se proposto in modo generale come un "target", lo spettatore pensa al personaggio specifico che usa il prodotto: Ci vuole un calvo in particolare, qui assente, che utilizzi questo pettine. Alcuni oggetti invece hanno implicito l'utente, e invece spiegano in dettaglio l'uso:



I3 - Fucile a canguro. La forma troppo studiata di questo fucile imprime al proiettile una traiettoria sinusoidale che segue l'animale nei suoi salti. Risultati spettacolari attestati per le numerose lettere di congratulazioni che riceviamo dai nostri clienti.

In questo caso Carelman aggiunge due righe di narrativa, ma più che altro per rafforzare la retorica satirica. Quello che risalta qui è che per fare funzionare questo attrezzo dobbiamo già pensare ad una realtà con leggi fisiche diverse. Entriamo così in un mondo diegetico. Essendone consapevole, Carelman non esita a mostrare i suoi oggetti nel modo più verosimile possibile: L'opera si vuole far passare per un legittimo catalogo di vendita per corrispondenza. Le illustrazioni sono quasi tecniche e piene di dettagli, permettendo quasi di

ricalcare il prototipo. Infatti molti degli oggetti del catalogo sono stati costruiti per essere esposti a Marsiglia nel 1974, ma più che altro, il confronto con l'oggetto reale è fatto perché lo spettatore pensi direttamente col suo corpo, perché si occupi delle connotazioni spaziali di questi oggetti introvabili. Sicuramente da un'altra parte un Carelman alieno ha già fatto una teiera per non-masochisti, identica alle nostre teiere comuni, e la gente ride al guardarla.



Jacques Carelman
Teiera per masochisti

Tale modo di narrare certamente non è possibile sotto un approccio meramente funzionale, dove l'oggetto per l'uso non viene neanche notato. Questo non vuol dire che il funzionalismo sia errato, infatti, come abbiamo detto prima, il design ha un anche il compito fondamentale di dare dignità all'esperienza dell'uso. Alcune dell'esperienze più umanizzanti accadono senza renderci conto al momento, intanto che semplicemente si danno a noi liberamente ma senza abbagliare. Invece, alla narrazione noi assistiamo in una ricerca cosciente di piacere, e per darcelo l'istanza narrante richiede solo la nostra attenzione. Se dovessimo fare attenzione tutto il tempo a ciò che facciamo, non avremmo tempo per pensare alle nostre vite. Il design funzionalista è quindi sottile: vuole non essere notato, vuole che l'oggetto non sia idolatrato ma semplicemente custodito nel mondo dell'utente, rendendo l'esperienza nel più possibile semplice e intuitiva, senza elementi che possano distrarre.

Un design narrativo, quindi, cercherebbe l'opposto: per narrare viene chiesto all'utente di concentrarsi nell'atto dell'uso. Nel caso degli oggetti di Carelman, questo accade precisamente alterando la funzionalità. La teiera per masochisti è perfet-

tamente funzionale. Tale funzione appare ridicola solo ai non masochisti, mentre da qualche parte i masochisti si lamentano di quelle insopportabili e noiose teiere che non fanno nessun male. Peccato che i bisogni dei masochisti non siano ascoltati dai produttori in quanto sicuramente sono minoranza. E che dire dei bambini che si possono fare del male con questi oggetti deliberatamente non sicuri? Sarebbe irresponsabile che questi oggetti fossero acquistabili da tutti. A quel punto qualche istituzione dovrebbe prima certificare i masochisti e regolare i negozi dove si acquistano articoli per masochisti. Questo ragionamento assurdo è iscritto in quella teiera.

Resta quindi per noi la domanda se l'approccio funzionalista e l'approccio narrativo sono del tutto inconciliabili. Si potrebbe argomentare, ad esempio, che, come le scarpe di contadina di Van Gogh, ogni oggetto col tempo e con l'uso diventerebbe narrante, ma se tale è il caso, il designer non deve far niente per incorporare tale carattere. È solo il tempo a farlo. Se invece si pensa ad una "funzione narrante", allora il proposito diventa chiaro: così come un libro è un oggetto che ha la funzione di trasmettere un discorso, l'oggetto narrante è quello che ha la funzione di evocare un'altrove.

FUNZIONALISMO
V.S.
NARRATIVA

↳ La funzione di narrare

ARCHITETTI E NARRATIVA

Architettura narrativa non è un termine nuovo. Da decenni viene usato intercambiabilmente per designare sia il valore storico di un edificio, sia qualunque senso di **retorica** in cui l'opera architettonica, nella sua forma esterna o strutturale, contenga allegorie, metafore o simbolismi. Il problema è che, sebbene una allegoria o un simbolismo possono essere narrativi, o espressi attraverso una narrazione, **non tutti i simboli né tutte le metafore sono inerentemente narranti**. Diviene da questo che manca ancora uno studio ontologico sul carattere narrativo dell'architettura. Che tipo di approccio è stato utilizzato quindi nella storia recente?

Nigel Coates, architetto inglese, è tra quelli che hanno dimostrato attraverso la loro carriera un interesse per il valore narrativo dell'architettura. Pubblicò nel 1984 la rivista NATO (Narrative Architecture Today), dove espose per prima volta le sue idee. Più recentemente, nel 2012 pubblicò il testo definitivo **"Narrative Architecture"** che contiene le sue tesi rivisitate dopo quasi tre decadi di produzione. In quest'ultimo, Coates spiega la base fenomenologica del suo approccio narrativo: "Alla ricerca di significato anziché di prestazione, (l'architettura narrativa) inquadra un'architettura che tiene conto dell'esperienze umane e la necessità di modellarle in storie. Ciò inizia e finisce col come la gente interagisce innanzitutto

con il suo ambiente."²⁰ Ma in assenza di una base epistemologica solida, vediamo anche qui che l'autore non risolve a profondità la dissociazione tra esperienza e narrazione. Parla solo della "necessità" che la prima diventi la seconda. Senza individuare che tipo di esperienza costituisce in effetti una narrazione, Coates procede a dire che "Dobbiamo vedere come la narrativa nello spazio, in opposizione alla letteratura o al cinema, ha una base firme nel modo in cui ognuno di noi impara a navigare e a mappare il mondo che ci circonda."²¹

È chiaro che alla base della narrazione letteraria e cinematografica c'è una componente spaziale, come l'abbiamo già notato, che si rivolge allo spettatore in confronto con le sue esperienze previe dentro e con lo spazio. Qui intendiamo lo spettatore non solo come individuo ma anche come popolo istoriale. Questo viene evidenziato nell'evoluzione dei concetti spaziali delle civiltà, dove il contrasto tra l'Oriente e l'Occidente è massimo. Certo, l'esperienza architettonica è qui fondamentale, ma essa di solito non riguarda uno spazio-tempo diverso a quello immediato. Fa parte di quel fare-spazio, in quei luoghi dove le civiltà si stabiliscono. Dall'altra parte, quello che succede è che **i <mondi> letterari e cinematografici raramente corrispondono col nostro mondo immediato**. Come abbiamo spiegato, questa corrispondenza accade in narrative di tipo biografico o storico, ma non sono regola. Infatti, **le narrazioni hanno un inerente bisogno di esplorare altri mondi**. Certo che la nostra esperienza di navigare e mappare questo mondo è la base per navigare dentro una storia o un film. In effetti, come vedremo

²⁰ Nigel Coates. Narrative Architecture. John Wiley & Sons, Ltd. 2012. p. 11.

²¹ Ibid. p. 14.

più avanti, registi come Antonioni giocano continuamente con le bussole mentali degli spettatori per muoverli a mappare i loro mondi. Quello che si possiamo dire è che, a differenza di un dipinto, di un libro o di un film, cioè, delle arti che si danno allo spettatore e gli richiedono soltanto l'attenzione (lo spettatore è in un atto di ricevere ed accettare la realtà che gli è posta davanti) -l'osservatore del dipinto, il testimone del cinema, l'ascoltatore della musica-; l'arte del fare-spazio intrinsecamente lo coinvolge, lo confronta, richiede da egli delle azioni fisiche e psichiche. Qui lo spettatore diventa attore e autore. Ognuno di noi a casa sua è l'autore del proprio spazio. Se questo è il caso, allora possiamo pensare ad una architettura che è narrativa in quanto permette al visitatore-autore costruire le proprie storie, attraverso la sequenza continua di confronti con lo spazio, che serve come istanza narrativa. Per tale fine, l'architetto lavora come scenografo: pone le condizioni per un accadere di eventi.

Rispetto alla continuità dell'esperienza spaziale, Coates dichiara:

In architettura, la linearità della funzione narrativa si dissolve in tanto che la dimensione spaziale interferisce col tempo (...) La narrativa in architettura è raramente una sequenza prescritta di significati, essa è invece una "struttura" (framework) anti-sequenziale di significati associativi contenuti in attesa per 'inzuppare' al visitatore ignaro.²²

Questa dichiarazione si oppone al fatto che lo spazio si esprime in continuità, e per tanto non interferisce mai col tempo. L'esperienza narrativa dello spazio, in tanto necessario continuum, non è anti-sequenziale, dato che gli eventi percettivi accadono in sequenza. Solo un essere on-

22 Ibid. p. 21.

nipresente, teletrasportabile, atemporale o chiaroveggente è in grado di riuscire a esperienze anti-sequenziali. L'architettura invece è pluri-sequenziale, cioè, permette al visitatore di scegliere tempi e percorsi. Ogni esperienza è una sequenza in tutti i modi irripetibile, giacché non possiamo replicare esattamente i passi degli altri. Nessuno può, ad esempio, allungare la durata di un film o aumentare le parole di un libro. In questo senso, l'architettura in quanto tale funziona più come un libro aperto, di pagine indefinite, che propone solo delle guide narrative, dove il visitatore deve essere libero di riorganizzare e scrivere le proprie paure e i propri desideri.

La nostra critica non vuol dire che il lavoro di Coates sia sbagliato. Infatti, i casi studio spiegati nel testo (alcuni di cui verranno citati in concordanza con le categorie proposte più avanti) offrono l'occhio di un architetto con l'esperienza giusta per valutare dei progetti, tanto propri come di altri architetti riconosciuti, che sono in effetti dimostranti di contenuti e valori narrativi di grande interesse per questa ricerca. Descrittivamente il lavoro è giusto, dato che viene evidenziato come l'esperienza in progettazione serva a sviluppare una intuizione per identificare le proprie massime nel mestiere. Noi vogliamo in questo caso contribuire alla base epistemologica della prassi di questi progettisti. Le idee di Coates hanno servito a noi per dimostrare che l'approccio 'oggettivistico' dello spazio, dissociato della dimensione temporale, è da evitare nella costruzione di una vera "architettura narrativa". Il vero fenomenologo non <<vede>> semplicemente l'edificio al servizio del soggetto, egli si occupa degli eventi percettivi: "Gli 'elementi dell'architettura' non rappresentano unità o Gestalt visive;

visitatore
autore

Architetto
Scenografo

sono incontri, confronti che interagiscono con la memoria (...) Edward Casey scrive <<In tale memoria, il passato prende corpo nelle azioni. Più che essere contenuto in qualche punto separato della mente o del cervello, è un ingrediente attivo in quei movimenti corporei che compiono un'azione in particolare>> (Casey, Remembering, cit., p.149).²³ È quindi di grande importanza capire che l'architettura non si occupa di produrre immagini, ma nonostante insiste in voler narrare attraverso una "imagogia" delle forme tridimensionali. La monumentalità dei volumi di molte opere architettoniche moderne rende conto di un interesse più scultorio in un senso strettamente visivo, anziché di un vero interesse di articolare l'esperienza umana, che è multisensoriale, nello spazio e nel fare-spazio.

In ogni caso, se il termine 'architettura narrativa' è così relativamente recente, allora sicuramente esistono dei precedenti. Architetti che inavvertitamente hanno parlato di narrativa o che, riconoscendo il carattere di esperienza dello spazio, hanno aperto le porte agli spazi narranti. Tale è il caso di Adolf Loos (1870 - 1933), e il suo "Principio del Rivestimento", (p. 79-87) secondo il quale l'architetto in quanto artista

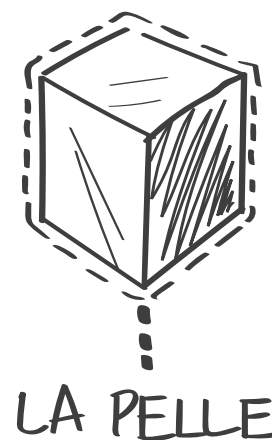
pensa dapprima all'effetto che intende raggiungere, poi con l'occhio della mente costruisce l'immagine dello spazio che creerà. Questo effetto è la sensazione che lo spazio produce sullo spettatore: che può essere la paura o lo spavento, come in un carcere; il timore di Dio, come in una chiesa; il rispetto reverenziale per l'autorità, come in un palazzo del governo; la pietà, come in un monumento funebre; il senso di calore, come nella propria casa; la spensieratezza, come in un'osteria. Questo effetto viene raggiunto attraverso il materiale

23 Juhani Pallasmaa. Gli Occhi della Pelle. Editoriale Jaca Book SpA. Milano. 2007. p. 80

e attraverso la forma."²⁴

Lasciando da una parte l'introduzione che privilegia la visione e le immagini, Loos riconosce che nell'opera vengono imprese delle istanze emotive (multisensoriali). Queste possono sicuramente raggiungere il livello narrativo. Ma per raggiungere qualsiasi effetto, sia emotivo o narrante, l'architetto non può fare a meno dei materiali; è solo con, e attraverso essi, che l'architetto giunge l'opera che sofferma il mondo e afferma la terra. Ogni materiale, in quanto fa parte di una <terra>, ha un atteggiamento, ovvero, si rivela in quanto tale come un insieme di proprietà che le sono inerenti, ma ognuna di queste deve essere scoperta, "portata alla luce" nell'operare. Così ogni materiale è unico nelle possibilità che offre. Il cemento regge e grava come il marmo, ma è inutile cercare di riprodurre col cemento il linguaggio di possibilità formali che è inerente al marmo (nonostante, proliferano in certi scenari i metodi per far assomigliare il cemento al marmo). In fare tale non vi è altro che falsità. L'arte non può falsificare, è per definizione l'accadere della verità; non ammette le menzogne. Laddove l'artista falsifica, la sua opera non giunge ad essere opera, in essa non c'è la verità. Come fa quindi l'architetto per comunicare accoglienza, senso di calore, paura o pietà senza falsità? Come può narrare col piatto e inespressivo cemento? Loos propone usare la legge del rivestimento. Così come l'umano è rivestito di pelle, la volpe di pelliccia, l'arancia di buccia e l'albero di corteccia, i materiali costruttivi possono avere un rivestimento. Quello che bisogna evitare e di confondere il materiale col suo rivestimento, come spiega Loos:

24 Adolf Loos. Parole nel Vuoto. Adelphi Edizioni. Seconda edizione. 1972. Milano. p. 80



il legno si può dipingere di tutti i colori tranne uno: il color legno. (...) posso ricoprire (impiallacciare, intarsiare, ecc.) il legno con un'altra qualità di legno, senza che occorra colorare il legno di rivestimento; posso rivestire un metallo con un altro metallo mediante il fuoco o la galvanizzazione. Ma il principio del rivestimento vieta di imitare nel colore il materiale ricoperto.²⁵

Non si tratta quindi di un mero decorare o coprire le mancanze dei materiali. Il principio del rivestimento permette all'architetto un infine di possibilità comunicative mantenendo l'autenticità dei materiali. Si può ad esempio alleggerire ciò che è pesante, rivestendo la pietra in tessuto. La dura parete può avere una pelle soffice. Il freddo ferro può diventare ardente nel coprirsi di rosso. Tempi di trionfo e tempi di dubbio possono abitare nel lucido e nel opaco, nel liscio e nel ruvido. Fuori dall'approccio tecnico-costruttivo, alla pelle dello spazio, una palette aptica piena di tonalità viene data all'architetto per dipingere i paesaggi del tatto.

Un esempio particolarmente narrativo di rivestimento è la famosa cappella di Bruder Klaus (Mechernich, Germania), dell'architetto svizzero Peter Zumthor, in cui l'interno è stato rivestito in una pelle creata dal fuoco: 112 tronchi d'albero sono stati disposti intorno allo spazio in una figura semi-conica, per dopo essere bruciati, creando una caverna annerita e primitiva. Questa pelle si imbeve di divinità: è creata dall'elemento che crea nel distruggere, la pura energia. Lo spazio sembra anteriore agli uomini, attribuibile solo al dio del fuoco che consuma e solleva ogni impurezza. La conformazione cavernosa, quasi ossea, sembra il fossile di una creatura millenaria esiliata proprio



A destra
Cappella di
Bruder-Klaus
Peter Zumthor
2007

²⁵ Ibid. p. 81-83.





dal centro della terra. La sua formazione circonda al visitatore che, seguendo l'insistente direzionalità dei sottili tronchi, guarda verso l'alto per incontrare l'occhio del dio che dall'alto ancora osserva. Questa pelle invita ad essere toccata, la sua protezione afferrabile ci ricorda che il nostro corpo appartiene alla terra. Questo ancoraggio offre la fiducia necessaria perché la mente possa divagare nell'etere, accettando l'invito della luce che penetra dall'alto.

La narrativa compare in quanto lo spazio richiama costantemente l'effimero evento del suo origine. Essa abita nel materiale. Questo non lo fanno, ad esempio, né l'acciaio, né il vetro né il cemento; materiali che hanno un'origine ormai comune, cioè, industriale; perciò, l'evento del suo approntamento si dà per scontato. Nessuno si domanda più com'è che stato ottenuto quel materiale ormai diventato quotidiano. Questo sicuramente viene rafforzato dal fatto che questi materiali omogenei non parlano, almeno non in quanto mantenuti lucidi e puliti, tentando di mostrarsi sempre nuovi ed immutabili, cercando di negare il tempo. Parlano l'acciaio arrugginito, il vetro lavorato e visibile, le impronte sul cemento. Nella cappella di Zumthor parla l'insolito, si rende palese la creazione in un processo che l'uomo conosce da millenni, però che in quanto consumatore della materia non avevamo mai considerato creatore. La narrativa quindi contiene sempre qualcosa di insolito, ovvero: solo l'insolito è degno di essere narrato. Nessuno di noi va al cinema per trovare storie quotidiane senza emozioni né per rifarsi le domande che hanno già risposte. Andiamo invece per dis-ascondere l'inusuale, l'extraordinario evento della verità. Heidegger definisce questo inusuale come 'l'estasi': "Cosa c'è di più abituale

A sinistra:
Cappella di
Bruder-Klaus
Peter Zumthor
2007

che ci siano degli essenti? Nell'opera, il fatto che essa sia, costituisce l'inabitabile."²⁶

26 M.H. L'Origine dell'Opera d'Arte. p. 93.

PERCORSI NARRATIVI

Abbiamo sin dal inizio di questa ricerca evidenziato l'importanza del percorso nell'architettura in quanto espressione della continuità dell'esperienza dello spazio. L'architetto decide come dividere o meno gli spazi, e soprattutto, come collegarli. In questo decidere, non si deve pensare in geometrie, ma in azioni. In tale decisione esiste un intero raggio di partecipazione: Dall'aperto e il 'loft' come un lasciare dominare l'orizzonte per un'intera libertà di percorso, fino al labirinto come inestricabile percorso della confusione. Nel evento di stabilire un percorso, l'architetto fa un patto col visitatore, narrativamente condividendo il ruolo di autore. Uno scrittore propone il libretto all'attore, che reciprocamente propone la drammaturgia e così l'azione è co-creata. Nello stesso modo, l'architetto offre gli assi spaziali (le direzioni implicite), mentre il visitatore-attore decide sul tempo dell'azione. Certo, si tratta di un patto dislocato, ma non per quello meno funzionale. Ad ogni confronto il visitatore sceglie il consenso o il dissenso, l'avanzata o il ritorno, la premura o la

calma, il passo firme o il passo dubbiante.

Il caso più notorio dei percorsi narrativi è quello museale. Quando discutevamo nell'introduzione sull'effimero avevamo già notato come il museo fosse un luogo fatto di esperienze, dove l'architettura poteva avere un ruolo partecipativo nella narrazione, a condizione che non rimanesse distante dall'allestimento né dall'opera come un mero contenitore. Negli interventi museali dove tale condizione viene rispettata, troviamo grandi esempi di progettazione narrativa dello spazio. Carlo Scarpa (1906 - 1978) è stato uno dei progettisti più preoccupati per la coerenza tra architettura e opera nel panorama museale italiano. È stato inoltre uno dei pochi a capire alla perfezione i materiali che aveva a disposizione, e di conseguenza capire anche il principio del rivestimento fino al punto di stravolgerlo completamente. I suoi spazi sono tutto tranne incoerenti. Il risultato è un percorso che si intuisce dalla sottigliezza dei suoi segni. Numerosi ed iconici sono i suoi interventi nell'ambito museale, tra cui il Museo di Castelvecchio di Verona (1973) o la Gipsoteca Canoviana di Possagno (1957), ma rimanendo nella sua terra natale, Venezia, vediamo già nella fondazione Querini Stampalia²⁷ (1961-63) come, in un modo simile a come Zumthor ha lasciato dominare il fuoco nella sua creazione, Scarpa lascia che l'acqua ci indichi il percorso. Lo vediamo già dall'entrata, dove il ponte sul canale è già la soglia. Non è l'impetuosa acqua di F. L. Wright in "Fallingwater", è un'acqua serena, sottile, presente solo come un sussurro. Così il percorso, anche negli elementi solidi, viene anche appena sussurrato. Questo per non imporre al visitatore nessun obbligo di decidere quello che

²⁷ Anche se non è un museo nel senso stretto, parliamo qui dei tratti museali.



Il ponte è il primo elemento a comunicare la funzione conduttrice dell'acqua nel percorso.

L'acqua s'integra con gli altri materiali



Carlo Scarpa
Fondazione Querini
Stampalia.
Venezia.

deve essere intuito. Scarpa sorprende al visitatore attento con dei punti di vista poco comuni, che arricchiscono l'esperienza del proprio essere nello spazio. Luciana Miotto scrive riguardo al tema:

Studiato secondo una precisa logica per mostrare nella maniera migliore le opere e l'architettura dell'edificio, nonché i rapporti tra esse e l'esterno, il percorso museale scarpiano non era né costrittivo né monotono. Sua caratteristica era la varietà prodotta dalla sistemazione degli spazi, che Scarpa faceva entrare <<l'uno dentro l'altro>> (...) o che univa con l'inserimento di elementi dinamici come le scale (esistenti o nuove). Queste, rompendo le visuali orizzontali, arricchivano il percorso di punti di vista sorprendenti.²⁸

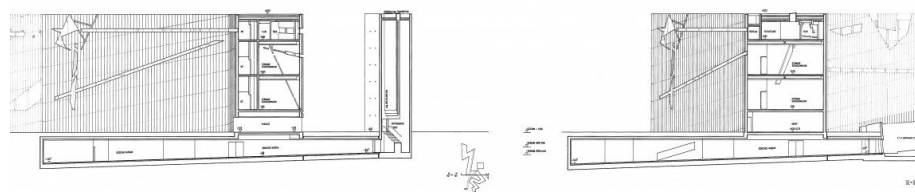
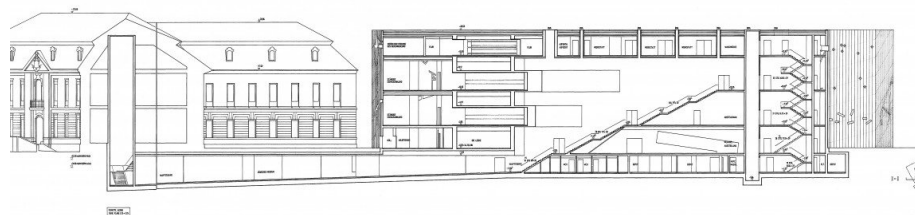
Scarpa ci dimostra l'operare della sua retorica sottile, che dà tempo alla contemplazione e dà spazio alle pause del pensiero, ma è sempre pronta per riprendere il filo conduttore dell'esperienza. Sorge anche così la retorica come elemento fondamentale della progettazione di spazi narranti. **Per retorica intendiamo: come rivolgersi ai visitatori, che voce utilizzare, come presentare i patti a loro, di modo esplicito o implicito; seducendo, sussurrando, consigliando. Tutto senza dire una parola, si fa tramite lo spazio.**

RETORICA

Vediamo un altro esempio per fare contrappeso alla voce sottile scarpiana, in questo caso, di una retorica più diretta. Parliamo del **Museo Ebraico a Berlino di Daniel Libeskind** (1989 - 2001). Ormai ampiamente conosciuto, questo è un caso di percorso narrativo in quanto tale. Tutto il museo è in memoria della ancora dolorosa storia dell'Olocausto. Infatti, è l'ampliamento del museo ebraico preesistente. Libeskind ha voluto narrare attraverso il percorso stesso questa tragica storia, di

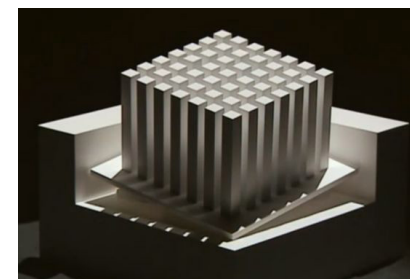
²⁸ Luciana Miotto. Carlo Scarpa. I musei. Testo & Immagine Srl. 2004. Roma. p. 36

cui ormai si è stato già detto e scritto (e filmato) tutto. Mancava ancora l'esperienza dell'ineffabile racconto spaziale. In effetti, per questo lo spazio contiene poco: l'idea è quella di lasciar parlare al vuoto. Già dall'ingresso capiamo qualcosa: Non c'è nessuna porta nel perimetro dell'edificio. Si entra dalle caverne. Bisogna scendere prima di entrare.



Daniel Libeskind
Museo Ebraico di
Berlino
Sezione longitudinale
di ognuno degli assi.

Una volta dentro, il livello sotterraneo presenta tre assi narrativi: l'asse dell'Olocausto, l'asse dell'esilio e l'asse della continuità che finalmente porta verso le piante superiori. Ogni asse ha una leggera pendenza e, di fatto, le pendenze sono una costante in questa esperienza spaziale, esse permettono al visitatore avere coscienza del peso del proprio corpo, lo spazio dis-asconde la gravità come una forza esterna a noi, che ci facilita la discesa e ci ostacola la salita: tramite le pendenze finalmente è gravità. È alla fine dell'asse dell'Esilio che questa forza raggiunge la massima espressione:



A sinistra una visualizzazione tridimensionale del giardino. A destra il giardino visto dall'esterno.

Una pendenza più pronunciata nel Giardino dell'Esilio esige una compensazione più forte dal corpo. La griglia di 49 pilastri, che sembra chiara e facile alla vista, diventa un labirinto per i piedi, dimostrando come il peso ci porti alla perdita dell'orizzonte e come la terra stessa può accogliere così come può respingere. Il visitatore sperimenta la sensazione di essere spinto da una forza più grande al di fuori di ogni ordine; e così mette in dubbio l'idea stessa che sia egli in controllo dei propri passi: L'esilio risulta una prigione.

L'asse dell'Olocausto porta invece alla torre eponima, dove il vuoto è massimo: Uno spazio scuro, recluso, senza niente, alto 24 metri, quasi completamente scuro, se non per un piccolo taglio sull'angolo più alto che lascia entrare appena un filo di luce. Questo vuoto invece trasmette la levità del corpo in quanto la morte si avvicina, la piccolezza propria rispetto all'immensa oscurità che avvolge al corpo. Nel sentirsi piccolo, l'esperienza rimane sempre propriocettiva. Più che pensare alla paura e all'impotenza, alla offesa e alla redenzione, alla lontananza e al silenzio, il visitatore finisce letteralmente per incarnare queste sensazioni mentre affronta questi spazi assai contrastanti: il peso e la leggerezza, la gravità e la levità, l'immensità e la strettezza, si manifestano nel suo corpo.

labirinto
di GRAVITÀ



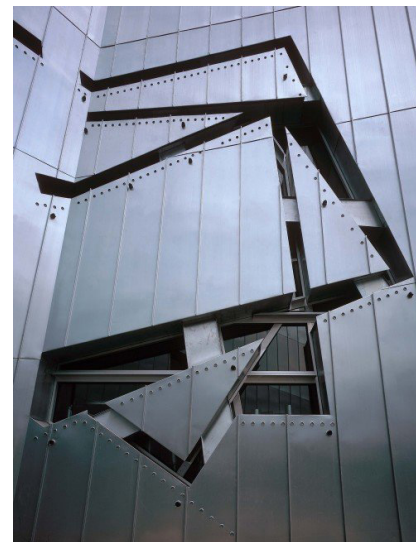
Daniel Libeskind
Museo Ebraico di
Berlino
Interno della Torre
dell'Olocausto

Finalmente, l'asse della continuità arriva ad una lunga scala, che simboleggia il futuro, non meno impegnativo, della continuità del popolo ebraico. La scala porta alle aree superiori, che per i primi due anni di apertura del museo sono rimaste anche esse vuote, in parte perché al momento non c'era niente da mostrare, e in parte perché così si poteva veramente apprezzare, nella totale compiutezza dell'opera, quello che Libeskind aveva inteso col vuoto:

Il vuoto non è pura negatività -non è mancanza come ha creduto il pensiero idealista- ma è piuttosto come un gioco di curvature, eternamente dis-adattate alle loro reciproche cavità. L'udibilità dei Suoni Non Originali - non ancora mai uditi fra gli scricchiolii gioiosi dei ghiacci intorno a noi - proietta questo incommensurabile <<bucò>> d'assenza in proporzioni megalitiche, co-esteso, per taglia, con la testa, la mano e l'occhio. Nessuno può essere più vicino di così al Creatore, mentre dimentica i suoi piani per un centro di telecomunicazioni unidirezionali da cui s'irradiano irrecuperabili segnali.²⁹

Le aperture sui muri in questi spazi superiori, che più che finestre sembrano dei tagli, permettevano alla luce modificare lo spazio in ogni frazione e modificavano ancora la percezione del proprio corpo come un esistere interstiziale tra piani in tutte le possibili inclinazioni. Oggi questi spazi superiori alloggiano diverse esposizioni, e gli allestitori perlopiù hanno deciso di coprire i tagli con i pannelli espositivi. Qui, purtroppo dobbiamo dirlo, **si è interrotta la cooperazione tra edificio e mostra, diventando di nuovo una mera relazione contenitore-contenuto.** Finalmente, la pelle esterna dell'edificio consiste in un sottile rivestimento di zinco. Una pelle narrante che con gli anni si ossiderà

²⁹ Daniel Libeskind. Line of Fire, in Nouvelle impressions d'architecture 3, Electa, Milano - Centre d'Art Contemporain, Genève, 1998, s.p.



Finestre o "tagli"
visti dall'esterno.

e renderà conto del lento passo del tempo, richiesto per alleviare una profonda ferita. **Il lento svanirsi della brillantezza del metallo** è quello che Libeskind aveva inteso. Si tratta del lento installarsi della verità nello spazio storico del popolo tedesco.

Cosa hanno in comune gli spazi descritti finora? Dalla palette aptica di Loos, dimostrata nella pelle tattile della cappella di Zumthor, che richiama sempre il con-tatto col suo origine, nella terra e nell'evento del fuoco; al sussurro del filo d'acqua di Scarpa che, appena presente, percorre lo spazio come

il filo conduttore di una storia, o come una sorta di filo invisibile che avvolge e permea la sottile continuità della vita stessa; fino all'ineffabile narrazione propriocettiva dell'esperienza proiettata nel percorso del museo di Libeskind, è notorio questo tratto: **la visione ha un ruolo secondario.**

IL PROGETTISTA FENOMENOLOGO

Sebbene è vero che, da una parte, l'occhio non può essere evitato nel progettare uno spazio, negli spazi che abbiamo visitato l'occhio invece difficilmente è protagonista, anche se costantemente presente. Questo rende conto del fatto che questi creatori non limitavano la sua palette al mero raggio degli stimoli visivi, proprio perché un

tale approccio avrebbe reso al visitatore un **osservatore passivo**, allontanando la sua psiche della realtà; invece optavano per un raggio molto più ampio di stimoli che permettessero **un'esperienza corporeamente piena, dove il visitatore come ente relazionale finalmente potesse agire, in compassione ed empatia col architetto.** Un compito difficile, certamente. Siamo abituati a centrare il pensiero intorno alla visione. Ma non è stata una scelta a caso. Sono stati gli occhi a permetterci di scoprire la luce e di articolare l'idea dello spazio tridimensionale. Il modello oculare ci ha permesso di delucidare (verbo in cui parla già la luce, cioè, l'occhio), tra tante cose, la geometria, che ci ha permesso di rendere astratte le forme che compongono il mondo, che a sua volta ha dato forma all'abitare dell'uomo. Un'altra sarebbe stata la storia, come segnala **Bachelard**, se, ad esempio, la filosofia avesse usato altre categorie invece di quelle geometriche, come l'essere-li. **Un altro sarebbe il mondo occidentale se alla base del pensiero ci fossero categorie termiche o sonore.** Ma questo non vuol dire che il modello oculare sia meno autentico. Tutto parte dalla **fenomenologia**. Nessun'altro senso ci permette, ad esempio, di catturare il movimento con tale livello di minima interferenza. Il suono, si potrebbe dire, lo implica in quanto prodotto da esso. Ugualmente il propriocettivo è in grado di comunicarci vibrazioni prodotte dal movimento, ma da questi stimoli è molto difficile delucidare la sorgente. L'occhio quindi ha certamente un luogo privilegiato, al meno per noi umani, tra gli altri sensi, ed è per questo che tende a dominare. L'occhio ci aiuta soprattutto ad individuare gli enti, a dividere e classificare lo spazio. Magari proprio per questo si auto-individua e si staglia tra tutto il raggio sensoriale. **Si**

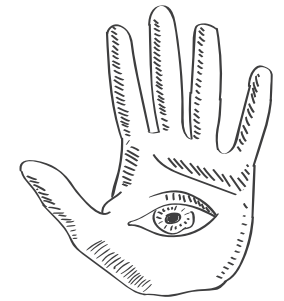
dimentica che la visione non è altro che una specializzazione evolutiva del tatto, del tessuto epidermico. In effetti, quando si parla del sentire emozioni profonde, non facciamo riferimento a questo o quello stimolo individuato; parliamo invece di un solo insieme di sensazioni connesse. Questo tipo di esperienza architettonica è quella che promuove l'architetto Juhani Pallasmaa, che citando a Merleau-Ponty nel suo testo **"Gli Occhi della Pelle"** espone questa percezione simultanea:

La mia percezione non è quindi una somma di dati visivi, tattili, auditivi, io percepisco in modo indiviso con il mio essere totale, colgo una struttura unica delle cose, un'unica maniera di esistere, che parla contemporaneamente a tutti i miei sensi.³⁰

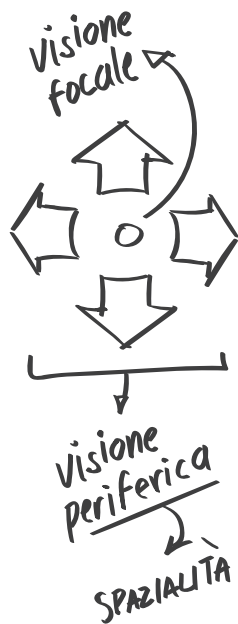
Questo pensiero viene purtroppo oggi in declivio, ed è più evidente nella progettazione architettonica, dove grazie all'immagine digitale, basta solo 'visualizzare' lo spazio e poi lasciare alla tecnologia fare il resto. Pensiamo come a prima che ci fosse così tanta tecnologia, l'uomo costruiva i suoi spazi ancora in un modo simile a come un uccello si faceva il suo nido o a come i castori costruivano le dighe: **esplorando le possibilità del proprio corpo.** Il risultato era uno spazio analogo, fatto alla misura della condizione umana.

Pallasmaa continua a fare una critica dello stacco del visuale dagli altri sensi in quello che lui denomina **'l'Oculocentrismo'**. In questa critica non viene accusata la visione nell'intero raggio della sua apertura, ma soltanto e soprattutto la **visione focale**, che è quella che ci permette l'attenzione. Intorno a questa

³⁰ Maurice Merleau-Ponty. Il cinema e la nuova psicologia. In Id. Senso e Non Senso. Il saggia-tore. Milano. 1962. p. 71.



**VEDERE COL
TATTO**



c'è la molto più ampia **visione periferica**, che ci **"integra nello spazio, mentre la visione a fuoco ci spinge fuori dallo spazio, rendendoci meri spettatori."**³¹ La visione periferica ci fa rendere conto che c'è sempre densità intorno a noi, che siamo immersi in un mare di eventi. La visione a fuoco astrae l'inesistente indipendenza dell'ente. **È la visione a fuoco quella che ha separato al soggetto dall'oggetto e ha ridotto la realtà al mero dato statistico.** Questo può forse essere il risultato psichico del fenomeno esacerbato della visione di 'tunnel', attraverso la quale l'occhio, quando si trova in situazione di pericolo, concentra tutta l'attenzione sul punto di fuoco e annebbia la visione periferica, per dare al cervello l'informazione necessaria nel minor tempo possibile per reagire all'imminente pericolo. Tale acutezza, scientificamente celebrata, non dovrebbe essere sempre necessaria, soprattutto per le elaborazioni del pensiero né per la progettazione. **"Poche cose sbarrano la via a molte. Il caso isolato nega il tutto"**³². Il problema risiede quindi nell'individuazione dell'ente e dell'istante, in altre parole, **nell'immagine**. Né architettura né design possono continuare a definirsi attraverso immagini. È per noi imperativo che se si vogliono progettare 'esperienze' o 'esperienze narranti', e soprattutto se in questo caso si decide di lavorare digitalmente; che almeno la ricerca formale non sia fatta attraverso mere immagini, ma che si sposti verso l'**immagine-movimento**, la quale non solo svela l'illusione dell'istante eterno, ma obbliga all'occhio a spostare il punto di fuoco, ed in quel movimento si svela anche la necessaria partecipazione della visione

31 Juhani Pallasmaa. Gli Occhi della Pelle. L'Architettura ei Sensi. Seconda edizione. Editoriale Jaca Book SpA. Milano. 2007. p. 17.

32 M.H. L'Origine dell'Opera d'Arte. p. 75.

periferica, e così, anche il corpo si fa partecipe.

Pallasmaa, come Heidegger, come Merleau-Ponty e come tanti altri, si manifesta incontro a quest'egemonia presente delle immagini in quanto illusioni. **Oggigiorno c'è un irrefrenabile e oppressivo flusso di immagini, di copie della realtà che fanno sì che il mondo diventi un "viaggio visivo edonistico, ma privo di significato"**³³. In questo senso la tecnologia ha avuto la tendenza di esacerbare questo problema. Si pensi ad esempio agli smartphone, alle "feed" di Instagram o Facebook: una diegesi piatta ed infinita, un'interminabile pagina, un percorso visivo, in effetti edonistico, a portata di mano in ogni momento, fabbricato per evitare la noia. Dall'altra parte, eventi come quello del cinema, distruggono l'immagine fissa e ci portano ad un flusso controllato di eventi, più vicino a quello che per noi dovrebbe fare la progettazione.

Ecco qui un primo motivo per studiare il cinema come progettisti. Per riuscire a progettare l'evento del fare spazio, dobbiamo staccare l'occhio dall'immagine fissa come illusione dell'istante³⁴; e posizionarci, come fenomenologi, davanti all'afflusso continuo degli eventi. Il cinema ci aiuta a correggere quest'illusione, come spiega Deleuze:

33 Pallasmaa. Gli Occhi della Pelle. p. 33.

34 A questo punto sembra giusto notare che in questo testo abbiamo usato delle immagini, come in tutti i testi illustrati, ma è ovviamente per l'impossibilità pratica di utilizzare l'immagine-movimento in questo mezzo. Cerchiamo comunque di non risparmiare in immagini poetiche scritte, che possano fare giustizia a questa mancanza. Speriamo che un giorno la tecnologia, che ci ha già dato gli audiolibri, ci permetta scoprire i libri tattili o i libri olfattivi.



immagine



immagine - movimento

Il cinema procede con fotogrammi, cioè con sezioni immobili, 24 immagini/secondo (o 18 all'inizio). Ma quanto ci mostra, lo si è spesso notato, non è il fotogramma, bensì un'immagine media alla quale il movimento non si aggiunge, non si addiziona: il movimento appartiene invece all'immagine media come dato immediato. Si dirà che lo stesso accade per la percezione naturale. Ma, in questo senso, l'illusione è corretta a monte della percezione, tramite le condizioni che rendono la percezione possibile nel soggetto. (...) Insomma, il cinema non ci dà un'immagine alla quale aggiungerebbe il movimento, ci dà immediatamente un'immagine-movimento.³⁵

La necessità quindi rimane sempre quella di posizionare il corpo al centro della percezione. Una percezione non divisa, come quella proposta da Merleau-Ponty, assume le immagini solo come un complemento della singola e continua esperienza dell'essere umano. L'immagine-movimento arriva, certo, attraverso gli occhi, ma viene delucidata tramite il corpo. Il linguaggio l'abbiamo imparato da piccoli, prima da riconoscere i primi segni visivi o auditivi, abbiamo scoperto il vocabolario dei movimenti del corpo. Per Bachelard, ad esempio, questo primo vocabolario diventa molto importante, nella sua fenomenologia dell'immaginazione, giacché nel costituirsi della memoria sono molto importanti gli stimoli propriocettivi e tattili. Le prime esperienze dello spazio aiutano a riconoscere per primo il senso di luogo. Non è strano che i bambini cerchino di conoscere gli oggetti che trovano attraverso il tatto e la bocca, a modo di interiorizzare la realtà empiricamente e costruire una memoria aptica prima di iniziare a contare esclusivamente su gli occhi.

L'invito continua ad essere ad oggi quello di resistere l'Oculocentrismo, che attualmente, e più che mai, sembra di

35 Gilles Deleuze. Cinema 1. L'immagine-movimento. Ubulibri. Milano. 1984. p. 14.

propagarsi in tutti i luoghi e tutte le aree dell'abitare umano, per azione di una tecnologia irrefrenabile che idolatra le immagini e gli schermi come il suo mezzo di diffusione. Resistere implica che ogni giorno dobbiamo essere ricordati della nostra condizione percettiva unica e fare uno sforzo per deporre la percezione virtuale in cui i dispositivi ci vogliono trattenere. Resistere vuol dire che come progettisti dobbiamo manifestare l'eco delle parole di Heidegger, di Pallasmaa e di Merleau-Ponty nei nostri spazi progettati. Resistere non significa cancellare la visione dallo spettro percettivo, ma integrarla organicamente dentro di esso: toccare con gli occhi. Resistere implica una ricerca sinestesica dove la tassonomia dei sensi non sia divisoria ma sinergica. È innanzitutto il progetto che materializzarsi come resistenza.

PERCHÉ IL CINEMA?

Sebbene abbiamo cercato di rispondere a tale domanda nel corso della ricerca, durante i diversi episodi, consideriamo importante prima di passare alla seconda parte proporre qui alcune delle idee che non abbiamo avuto finora tempo di discutere.

Innanzitutto il progettista deve studiare il cinema perché esso viene costituito come la forma di progetto che abbraccia tutti gli aspetti finora discussi



Mon Oncle.
Famiglia Arpel nel-
la loro casa

del problema del fare-spazio, con una finalità eminentemente narrativa. I singoli oggetti, così come gli interni, l'architettura e il paesaggio vengono considerati come un insieme spaziale indivisibile che serve allo sviluppo di azioni da parte degli attori, anche essi componenti fondamentali dello spazio in quanto evento. Il cinema è di fatto la cosa che si assomiglia di più a l'architettura viva: finalmente il progettista-spettatore giunge uno stato in cui riesce ad essere in presenza dell'accadere della verità realizzata dello spazio, cioè, finalmente si aggiunge la dimensione tempo al creare architettonico, cosa che non può trovare mai nelle piante né nelle visualizzazioni generate dal computer.

Basta ricordare due film che fanno un eccellente uso dello spazio come unità dove si svolge la narrativa: "Mon Oncle" (1958) e "Play Time" (1967), parte della trilogia di Monsieur Hulot, di Jacques Tati. Questi due film hanno una particolare attenzione per gli oggetti e gli spazi. I personaggi sembrano proprio di dialogare con essi. Sono stati in effetti due grandi film studiati da architetti per le qualità che abbiamo appena descritto.

Tutto ciò che nei disegni, nella virtuali-



Playtime.
Monsieur Hulot
perduto nel la-
birinto di uffici
a Parigi.



tà del monitor, negli elaborati di progetto appare come rattappito, nella forma film prende improvvisamente corpo, diviene massa fluida altamente patetica, percorso fatico lastricato di ponti comunicativi attraversati da zigzaganti traiettorie oculari (...)

Il cinema, quale fonte indiretta, capace di offrire attraverso la stratificazione del tempo, nuovi e inusuali significati, in un progressivo mutare del senso dell'abitare poetico disegna un immenso campo archeologico per una storia degli immaginari architettonici ancora da scrivere.³⁶

Considerare il tempo nel progetto spaziale richiede ripensare tutto. Richiede soprattutto trasformare le cose in azioni, o meglio in compiti narrativi. Ecco perché sarebbe conveniente progettare come narratori. Potremmo finalmente dare il giusto tratto di tempo ad ogni nostra creazione, appropriandoci dell'esperienza cinematografica come un campo fertile di ricerca di eventi da progettare nella nostra realtà. Potremmo così dare un atteggiamento ai nostri oggetti e spazi, facendoli diventare il locus di una insospettata genialità.

Una delle più grandi potenze del cinema è il suo animismo. Sullo schermo non esiste natura

36 Marco Bertozzi. Il fascino discreto del film. Marco Bertozzi et al. Cinema e Architettura. Angelo Pontecorboli Editore. Firenze. 2003. p. 12.

morta. Gli oggetti hanno degli atteggiamenti. Gli alberi gesticolano. Le montagne, come l'Etna, significano. Ogni accessorio diviene un personaggio. Le scenografie si disgregano e ogni loro frazione acquista un'espressione particolare. Un panteismo stupefacente rinasce nel mondo e lo riempie all'inverso³⁷

L'esperienza qui descritta, viene pure enfatizzata nella sala del cinema. Questo luogo ha in effetti un che di rituale, il cui accettiamo dal momento in cui acquistiamo il biglietto. Entriamo in quella sala esclusivamente per sottoporci a testimoniare gli eventi del racconto. Le qualità di quel luogo cercano soprattutto di cancellarci: il nostro corpo viene inghiottito dall'oscurità; in quella sedia pattiamo con lo spazio di rimanere quasi immobili, in un'attitudine di solo ricevere, di solo testimoniare come enti invisibili ciò che sta per accadere di là, in quello spazio che comparirà sullo schermo. Questo invito cerca di alleggerirci, facendoci dimenticare dei nostri corpi, invitandoci ad entrare in quel mondo, dimenticando i bordi dello schermo e costruendo quel pezzo di spazio implicito nel fuoricampo nel cui teoricamente siamo.

A causa della concentrazione dell'attenzione sullo schermo, lo spazio fisico riservato agli spettatori subisce un processo di straniamento e viene mentalmente sostituito dallo spazio <<interno>> allo (rappresentato nello) schermo. Detto altrimenti, lo spazio della diegesi e quello della sala, sono incommensurabili, nessuno dei due spazi influenza l'altro.³⁸

Attraverso questo atto di fede, siamo compensati col presenziare degli eventi

37 Jean Epstein. *Le cinématographe vu de l'Etna*, in *Écrits sur le cinéma*, vol 1. Paris. 1974.

38 Roberto Nepoti. *L'illusione filmica*. p. 32.

al di fuori della nostra individualità. Siamo portati in uno spazio dove tutto può accadere. Un terreno infinitamente creativo, dove noi progettisti siamo invitati a pensare ciò che sulla carta sembra impensabile. Per tutti questi motivi il cinema è un campo di studio fondamentale.

SPAZI
NARRANTI
IL PERCORSO

“La fine di un viaggio è solo l’inizio di un altro”

José Saramago

Conseguentemente con le conclusioni a cui siamo arrivati nella parte teorica della ricerca, in questa seconda sezione, di carattere propositivo e analitico, studieremo diversi casi studio relativi alla tematica degli spazi narranti. Il modo in cui lo faremo sarà quello di un percorso immaginario. **Un museo concettuale composto di nove spazi**, o "stanze", se si vuole, ispirati al mondo cinematografico. Ognuno di questi spazi rappresenta l'archetipo di una idea desunta dai modi particolari in cui certi registi hanno scelto di costruire le loro scene, assegnando il compito di istanza narrativa allo spazio. A volte tale idea sorge da un'applicazione minima: il sottile utilizzo dell'ombra proiettata da una porta o il posizionamento della cinepresa perfettamente allineata con un elemento spaziale. Sono appena delle virgole all'interno dell'intero racconto, ma ben sappiamo che spostando una virgola si può cambiare del tutto il senso di un racconto. A volte invece l'idea può venire da un complesso sistema di applicazioni attraverso il cui il regista sviluppa una tematica o trasmette un particolare effetto. In questo caso studiamo più ampiamente aspetti come le tecniche di montaggio, la composizione scenografica e l'uso del campo

e il fuoricampo.

Ciò che proponiamo, dunque, non è tanto una totale tassonomia, quanto un compendio di concetti utili, di allegorie o di simboli di carattere relazionale e narrativo che fanno parte del linguaggio specificamente scenografico e cinematografico che, nel installare un mondo vivo permette allo spettatore-testimone di percorrerlo. L'obiettivo è che queste relazioni possano conformare un elenco di risorse per il progettista che si proponga di sviluppare uno spazio narrante.

Se, come detto, questo compendio non pretende di essere totale, giacché le relazioni possono essere infinite, si proporrà invece sé stesso come storia, o come viaggio, con un filo conducente che cerca di mostrare sinceramente il percorso di ricerca qui eseguito. Di conseguenza, vogliamo anche qui segnalare alcuni antecedenti che hanno ispirato la costruzione di questo spazio immaginario.

I primi sono letterari e corrispondono a libri che abbiamo previamente citato. Particolarmente ci ispiriamo ai percorsi borgesiani, sprofondati nella complessità infinita del pensiero, che Borges traduce in spazi mentali, spesso di carattere caotico o labirintico. Risaltano anche le Città Invisibili di Calvino e le Immagini di Città di Walter Benjamin, come l'aspetto astratto e concreto della stessa indagine. Queste due opere partono da una lunga raccolta occasionale delle diverse esperienze di viaggio di ogni autore. E, sebbene l'indagine è condotta sul tema della città, noi consideriamo che molti di questi concetti si rispecchiano chiaramente anche negli spazi più intimi.

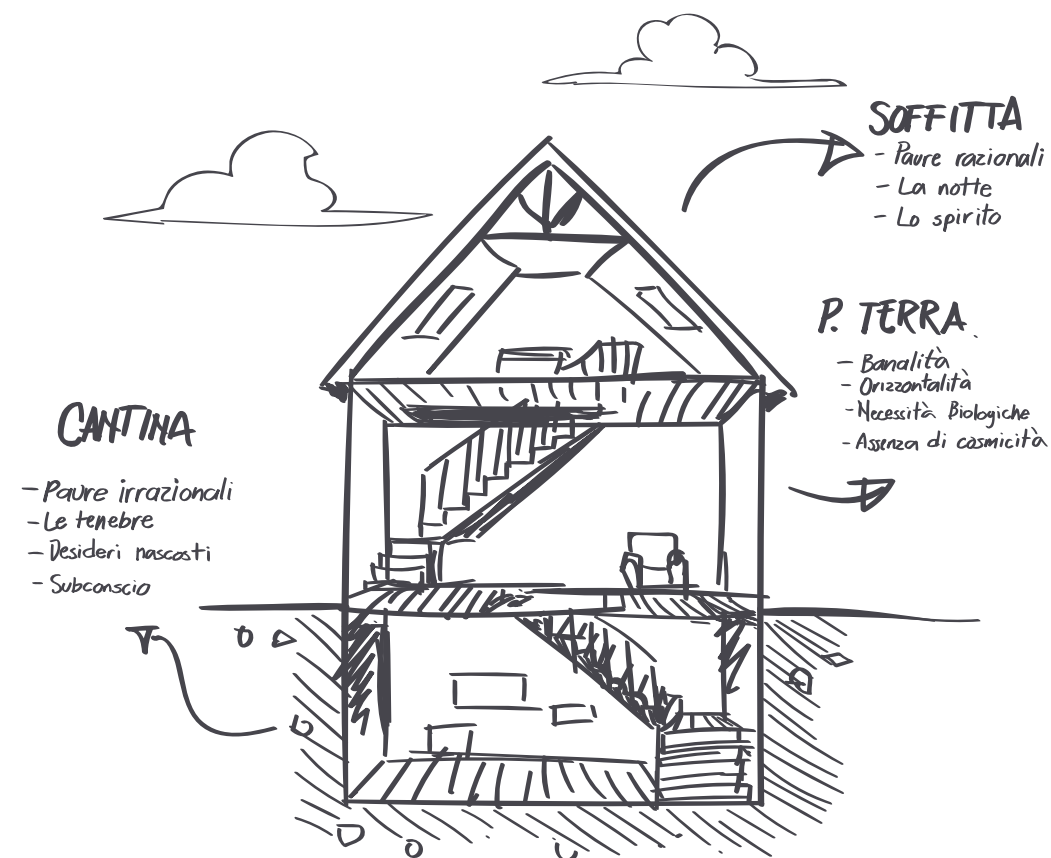
Poi abbiamo la casa onirica di Gaston

Bachelard, spiegata nella "Poetica dello Spazio", un testo fondamentale per la comprensione fenomenologica dei mondi che andremo a esplorare. Questa casa è l'archetipo, il luogo natale delle rêveries, che per diventare tale deve avere verticalità, la quale implica la divisione della casa in un minimo di tre livelli:

la cantina, come luogo misterioso delle paure irrazionali;

il piano terra, come luogo dove si stabiliscono delle relazioni mondane;

e la soffitta, come luogo della solitudine, del pensiero e dello spirito.



Più avanti vedremo come i nostri spazi entreranno in queste categorie, paragonate da alcuni autori con i livelli di coscienza: cantina-subconscio, pianterreno-conscio, soffitta-superconscio, rispettando alcuni limiti e differenze, certamente. Ma più che altro, ci interessa il modo in cui Bachelard realizza questa visita, ignorando i limiti tra filosofia, letteratura e poesia e pattando col lettore un approccio in cui l'immaginazione non contraddice la ragione. Noi vogliamo proporre ai nostri lettori un patto della stessa natura. Solo così, saremo autenticamente dei visitatori.

L'ultimo riferimento teorico che abbiamo trovato è la visita guidata alle case della modernità, proposta da Iñaki Ábalos nel suo testo "La Buena Vida". In questo libro, Ábalos propone sette case che raggruppano ognuna un modello di pensiero particolare: La casa di Zaratustra, la casa esistenzialista, la casa positivista, la casa fenomenologica, il pensiero freudomarxista nel loft newyorkese, la casa decostruttivista e la casa del pragmatismo. Ábalos enfatizza sul modo in cui queste correnti trovano la maniera di materializzarsi, di tradursi in architettura, impegnandosi soprattutto in fornire degli esempi chiari.

Gli ultimi due riferimenti sono invece progettuali. Specificamente, due allestimenti casualmente realizzati entrambi alla Triennale di Milano, in occasione della XXI Esposizione Internazionale (aprile - settembre 2016)

Il primo è la mostra "Stanze", a cura di Beppe Finessi, nella quale abbiamo trovato particolarmente interessante non solo la libertà di sperimentare che hanno avuto i progettisti o la sequenza eterogenea in cui sono stati presentati gli spazi, ma anche l'accoppiamento di ognuno di essi ad



un libro o una tesi filosofica particolare che ha proposto Francesco Cataluccio.

Il secondo è la mostra "Neo Preistoria" a cura di Andrea Branzi e Kenya Hara. 100 oggetti organizzati in un percorso cronologico per raccontare l'evoluzione tecnologica dell'umanità. Questa mostra è senza dubbio uno degli esempi più chiari di cosa dovrebbe essere un percorso narrativo. Oltre a questo, è particolarmente pertinente per la nostra ricerca l'aver fatto corrispondere ogni oggetto ad un verbo. In questo modo viene chiaramente dimostrata la validità di una progettazione fatta di azioni anziché di mera materialità.

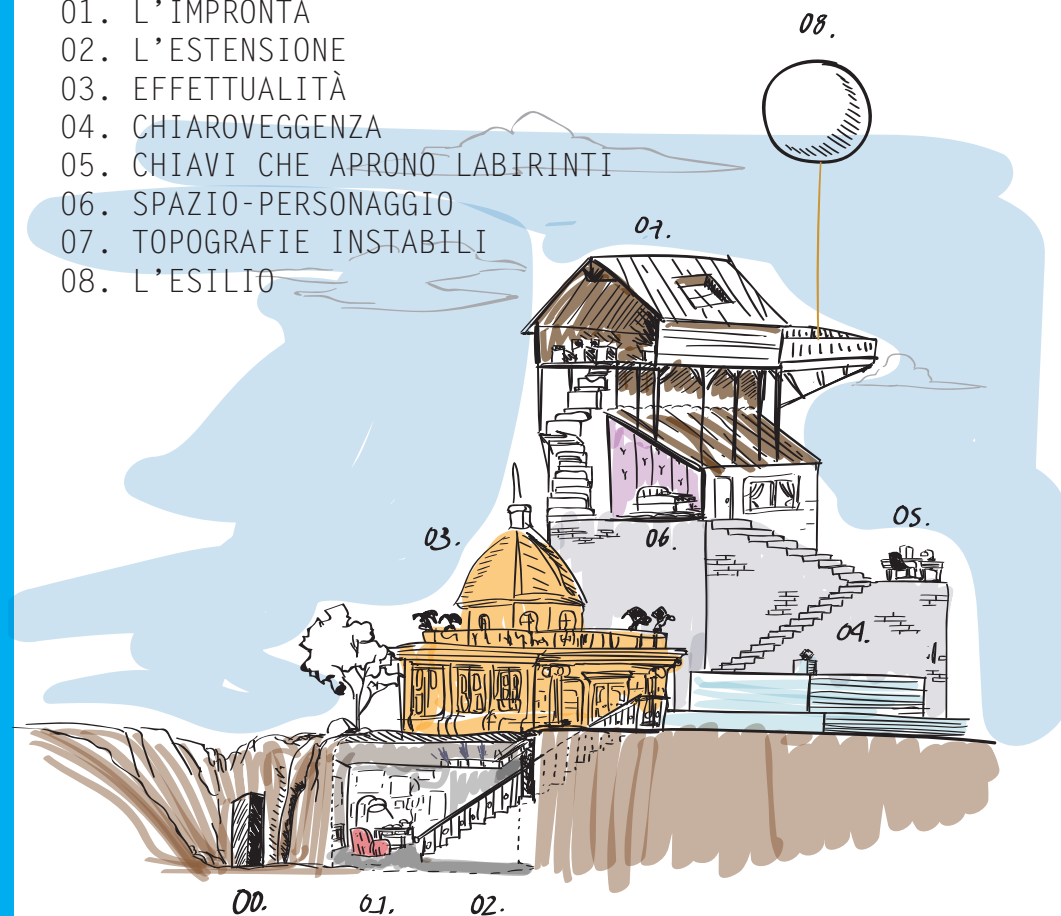
Il percorso che inizia adesso prende elementi da questi antecedenti. Borges ci insegna a non imporre limiti alle idee. Da Bachelard riscattiamo l'approccio fenomenologico che non considera che per l'immaginazione vi siano delle fonti inferiori ad altre. Tanto il poeta famoso come quello meno conosciuto hanno ricevuto la stessa attenzione dall'autore. Da Ábalos prendiamo la rigosità delle sue categorie, non dimenticandoci di offrire per ognuna dei casi studio progettuali che abbiamo messo in pratica i suoi postulati. Da "Stanze" ci interessa l'eterogeneità equilibrata alla quale è riuscita la mostra, inoltre all'applicazione del modello di Ábalos dove si abbina la filosofia al progetto. Per ultimo, di "Neo Preistoria", riutilizziamo qui l'idea dei verbi, proponendo i nostri all'inizio di ogni capitolo per suggerire delle possibili azioni svolte in ogni spazio.

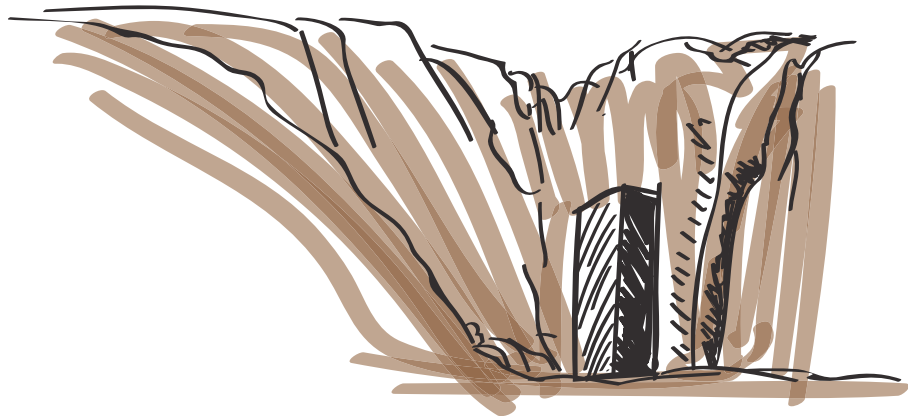
Senza ulteriore indugi, ecco lo spazio della visita. Si tratta di una salita, iniziando dal profondo sotterraneo fino ad arrivare all'alto terrazzo, prendendo come modello la casa bachelardiana ma consideran-

do anche la possibilità di spazi intermedi tra cantina e pianterreno o tra pianterreno e soffitta. Tutti gli spazi sono collegati attraverso una lunga **scala-corridoio** che ha dei ritmi fluttuanti: a volte tra due spazi c'è un solo gradino di differenza; a volte invece la salita sembra interminabile. Finalmente, nell'ultimo spazio, corrispondente al terrazzo, ci aspetterà un insospettato cambio di direzione, che dovrà considerarsi al di sopra della soffitta di Bachelard. In quello spazio sarà rivelata la continuità di questo percorso.

Come ultima cosa, **che il lettore si senta, se lo considera pertinente, libero di omettere la sequenza e tele-trasportarsi da uno spazio all'altro, visto che, almeno in queste pagine, ce lo possiamo permettere.**

00. L'ORIGINE
01. L'IMPRONTA
02. L'ESTENSIONE
03. EFFETTUALITÀ
04. CHIAROVEGGENZA
05. CHIAVI CHE APRONO LABIRINTI
06. SPAZIO-PERSONAGGIO
07. TOPOGRAFIE INSTABILI
08. L'ESILIO





00. L'ORIGINE

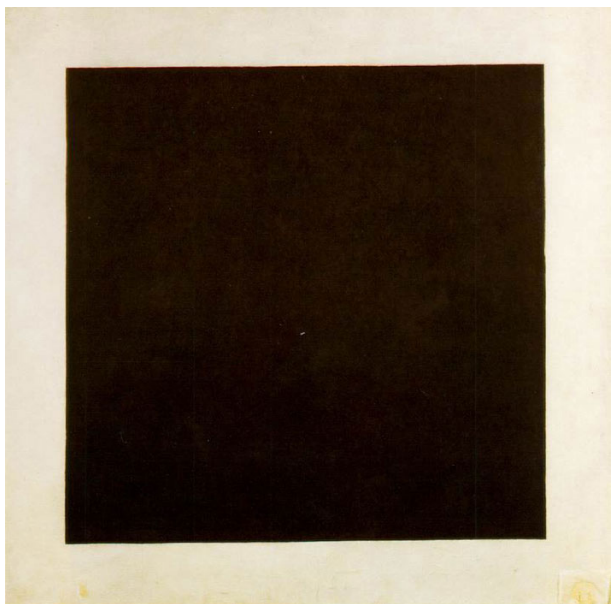
IL LUOGO PRIMIGENIO

creare (ant. **criare**) v. tr. [lat. *crĕare*] - Trarre, far nascere dal nulla

insórgere (ant. o poet. **insùrgere**) v. intr. [dal lat. *insurgĕre*, comp. di *in-1* e *surgĕre* «alzarsi, sollevarsi»] - ant. *Levarsi su, alzarsi.*

stagliare v. tr. [der. di tagliare, col pref. *s-* (nel sign. 5)] (*io stàglio, ecc.*). - Come intr. pron., *stagliarsi, profilarsi, delinearli nitidamente, a contorni ben marcati sopra uno sfondo.*

(definizioni trovate in www.treccani.it)



Kazimir Malevich
Quadrato Nero. 1915.

FADE IN. EXT. / INT. GIORNO. UN
MONOLITO NERO COMPARE ALL'ENTRATA DI
UNA GROTTA.

Questo percorso non potrebbe partire da un'altra parte che dal luogo della base teorica che abbiamo costruito insieme a **Heidegger** nel capitolo precedente, cioè, il luogo dell'Origine dell'opera d'arte. Per questo, l'entrata a questo mondo deve essere lo spazio primigenio in quanto fare-spazio. Ricordiamoci che lo spazio ha il carattere dell'accadere. L'uomo viene gettato in esistenza dentro l'insorta distesa che è il mondo. Il dasein si crea quando l'uomo si rende conto di questa gettatezza: diventa un **ente relazionale**. Nel mondo, in quanto insorta distesa, ogni ente trova il suo tratto di tempo e spazio, e per la sua adiacenza essi si associano, vengono tirati, spinti, raccolti, dispersi, inghiottiti o espelliti. Questo accade continuamente, tutto il tempo e per tutti gli enti, che vengono quindi omogeneizzati in una massa totale. L'evento del fare-spazio, accade quando l'essere vivente, nel nostro caso il protoantropo, scopre gli enti in quella densità totale e, di conseguenza, si riconosce a sé stesso in una categoria particolare di enti. Il dasein può allora **disporre** del mondo in quanto apertura libera che custodisce le res. **Per prima volta si delucida (si crea) uno spazio che contiene qualcosa da essere**

An epic drama of
adventure and exploration

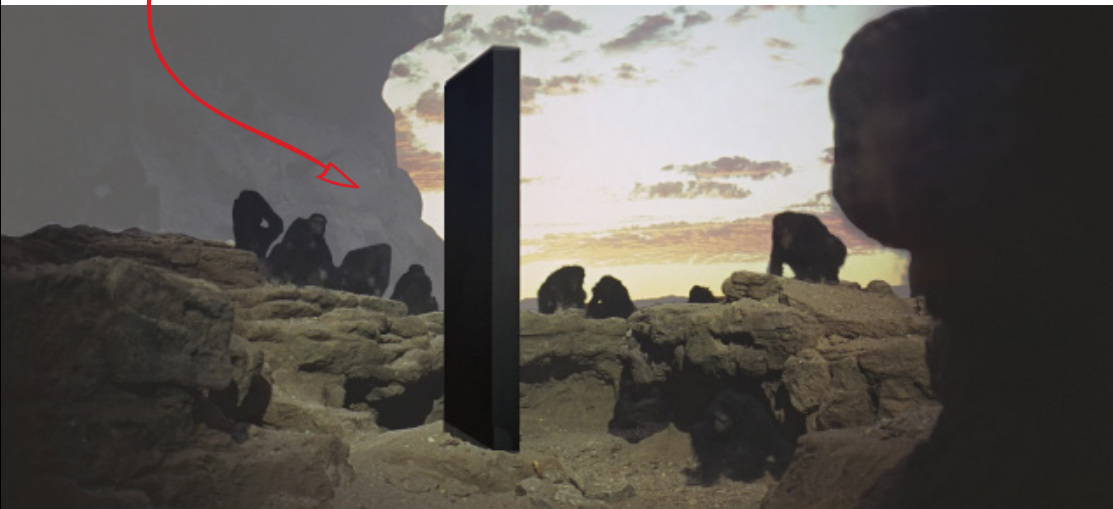


organizzato, questo è l'accadere del fa-
re-spazio per un abitare dell'uomo.

Proprio questa scena viene raccontata
in **2001, Odissea nello Spazio, di Stanley
Kubrick.** Nella prima parte: "L'alba
dell'uomo", un gruppo di ominidi cerca
di sopravvivere in un mondo ostile nel
cui devono competere per cibo con altri
animali, proteggersi dagli animali che
vedono loro come preda e difendere il ter-
ritorio da altri gruppi di ominidi simili.
Una mattina, allo svegliarsi trovano un
monolite nero e massiccio. La loro sorpresa
dimostra che l'elemento è del tutto nuovo.
È stato creato dal nulla, portato in esi-
stenza.

Questo modo di rivelarsi dell'ente mo-
nolitico concorda con la concezione di
'aletheia' degli antichi greci, secondo la
quale gli enti si mostrano, ci si rivelano
come verità. Ed è in quanto **<verità>** che
Heidegger riprende il termine per parlare
dell'**ascosità** dell'ente, e della verità
come quel evento in cui l'ente si disascon-
de. Il monolite quindi si può interpretare
come la nascita di una verità. Vedasi come,
bensì il monolite appare continuamente at-
traverso il film, non una parola viene detto

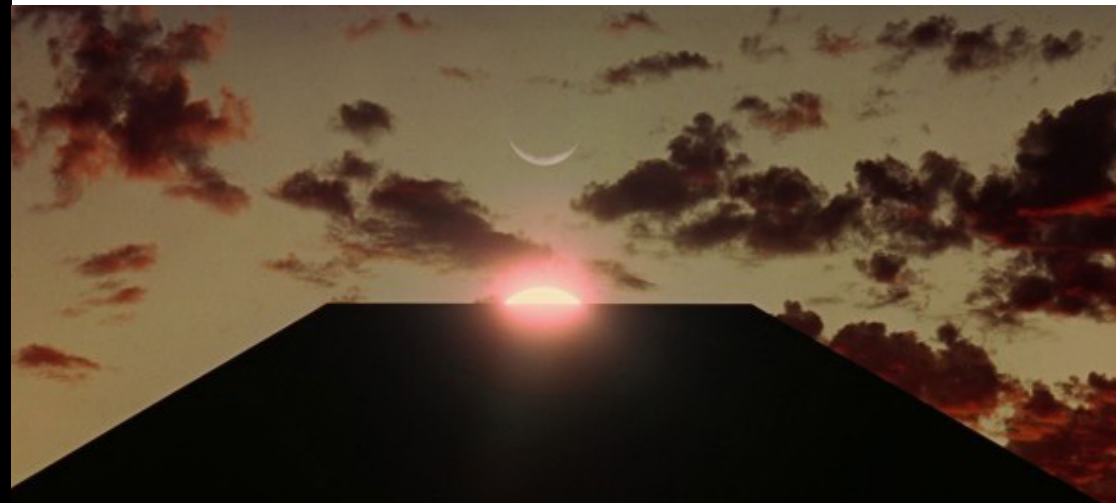
LA SCOPERTA
DEGLI ENTI



su di esso per descriverlo. Kubrick evita
qualsiasi definizione. La caratteristi-
ca più evidente rimane sempre la sagoma,
la forma dell'oggetto. Il materiale di
cui è fatto è inintelligibile, resta nel
mistero, indisascosto. La sagoma è quella
di un parallelepipedo perfetto, ortogona-
le, di facce lisce e bordi perfetti. Magari
il motivo per cui gli ominidi si trovano
quell'oggetto alieno, proprio lì e in quel
momento, è perché subitamente riescono a
capire che gli enti hanno delle forme.
Tale realizzazione, che in effetti accade
all'improvviso, li stupisce.

Il monolite è un'allegoria narrativa al
modo in cui i primi uomini hanno scoperto
il topos: Magari un giorno si svegliarono
all'alba, e scoprirono stupiti come il sole
stagliava la sagoma di quell'enorme esten-
sione che era tutta la terra, e proprio
da quel punto di vista una parte sembrava
di innalzarsi; la luce disegnò nitidamente
per la prima volta davanti ai loro occhi
l'ente che dopo chiamarono montagna. **Il
monolite si può intendere come allegoria
di quella prima architettura, la prima
scultura, il primo spazio: nitido, dimen-
sionato, portato alla luce.**

Il monolite, visto dal
basso, quando uno degli
ominidi si approssi-
ma a toccarlo e guarda
in alto per scoprire
i corpi celesti, anche
loro stagliandosi.



Al rispetto della scultura come un fa-
re-spazio, Heidegger scrive:

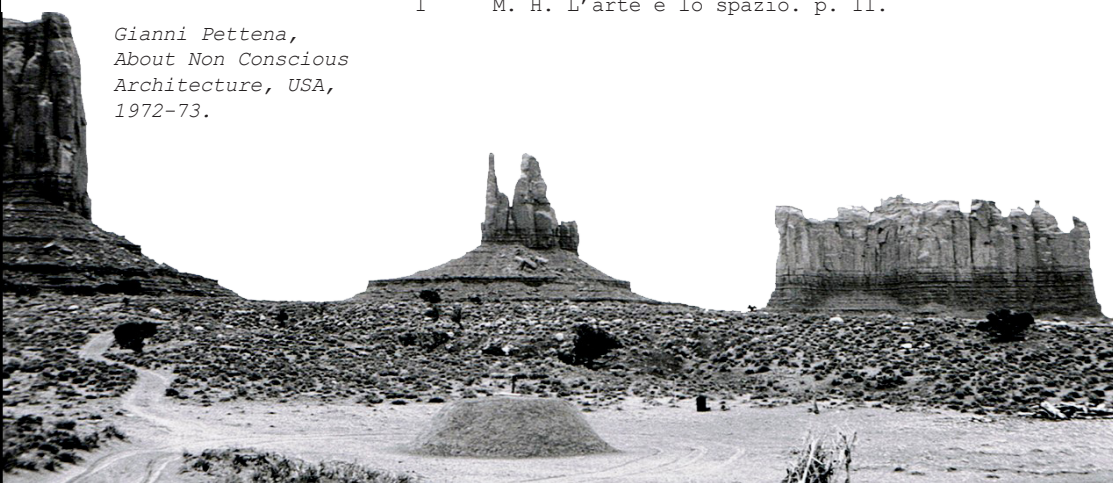
I prodotti della scultura sono corpi,
la loro massa, consistente in materiali
diversi, riceve la sua forma in materia-
li molteplici. Il formare avviene nel
modo del circoscrivere, come un include-
re e un escludere rispetto ad un limite.
Entra così in gioco lo spazio.¹

Un altro riferimento importante dentro
questo contesto sarebbe l'opera di Gianni
Pettina, che ci mostra in una serie di
fotografie titolata "About Non Conscious
Architecture", una ricerca sulla idea di
un'architettura preesistente agli archi-
tetti, esplorando le geografie del Grand
Canyon negli Stati Uniti. Risulta interes-
sante pensare che questi luoghi erano tra-
dizionalmente venerati dalle tribù Navajo,
erano dei templi.

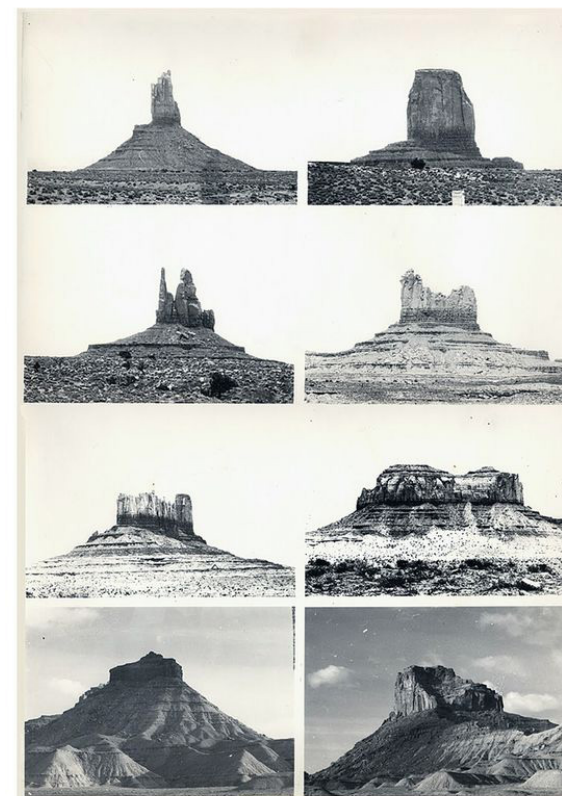
Non è coincidenza che nel descrivere la
verità accaduta nell'opera architettonica,
Heidegger ci faccia visitare proprio un
tempio, come abbiamo già visto. In questa
spiegazione troviamo una descrizione al-
trettanto poetica a quella delle scarpe
di Van Gogh, che intenzionalmente abbiamo
trattenuto fino a questo momento:

1 M. H. L'arte e lo spazio. p. 11.

Gianni Pettina,
*About Non Conscious
Architecture, USA,
1972-73.*



Gianni Pettina, *About
Non Conscious Architec-
ture, USA, 1972-73.*



Standosene li, [il tempio] resiste alla
tempesta che infuria sopra di esso e, in tal
modo, rivela la tempesta stessa nel suo impeto.
Sono proprio il fulgore e il rilucere della
pietra - che solo apparentemente giungono a
essa in grazia del sole - quello staglio che
rende nitidi la trasparenza del giorno, la
vastità del cielo, le tenebre della notte. Il
suo sicuro ergersi rende visibile l'invisi-
bile spazio dell'aria. La tenacia dell'opera
si leva contro i flutti della mareggiata e, in
virtù della sua requie, lascia che si mostri
la furia del mare in tempesta. (...)

(l'opera che raffigura il dio) non è un'im-
magine attraverso cui si possa più facil-
mente rendere conto delle sembianze divine,
ma, appunto, un'opera che ad-stanzia il Dio
stesso, e che, in tal modo, è il Dio stesso.²

2 M. H. L'Origine dell'Opera d'Arte. p.
57-59.



Acropoli di Atene vista dal monte Filopappo.



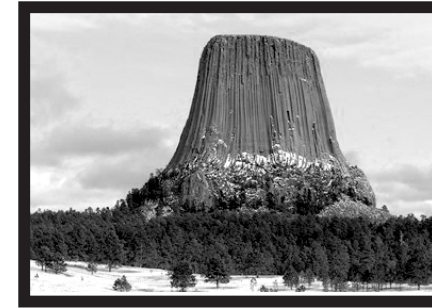
Saint-Michel. Normandia. Francia.



Isola di Staffa. Scozia.

Non si deve dedurre da questo che il monolite di Kubrick abbia delle connotazioni divine o religiose, anche se l'attitudine degli ominidi è quasi di venerazione; me piuttosto, che, nel suo crearsi dal nulla, **prende corpo ciò che è fondamentale a tutti gli enti come archetipo**, come abbiamo già dimostrato. Tale scoperta porta agli ominidi a fare possibile un abitare umano. In una scena successiva, vediamo come l'ottenimento dell'ente-archetipo porta a uno degli ominidi a scoprire la seguente categoria dell'ente secondo la tassonomia Heideggeriana: **l'attrezzo**, di cui ne abbiamo già parlato.

L'osso, che dal momento della morte dell'animale ha smesso di essere osso, in quanto elemento di attacco per i muscoli per l'erigersi e il muoversi dell'animale, si perde nella vastità del insorto mondo che lo custodisce come una mera res. **Solo quando viene riscattato dall'ominide, rinasce, diventa altro. La sua forma permette che sia usato per battere contro il nemico, per comandare i suoi compagni, per dare caccia alla preda. Non essendo più un osso, adesso svanisce nell'uso che gli danno i nuovi uomini. È solo logico che questo archetipo dell'attrezzo col tempo diventi lancia, martello, freccia, ascia, bastone... successivamente e persino a diventare stazione spaziale.** I millenni



Devil's Tower.
Wyoming.
Stati Uniti.



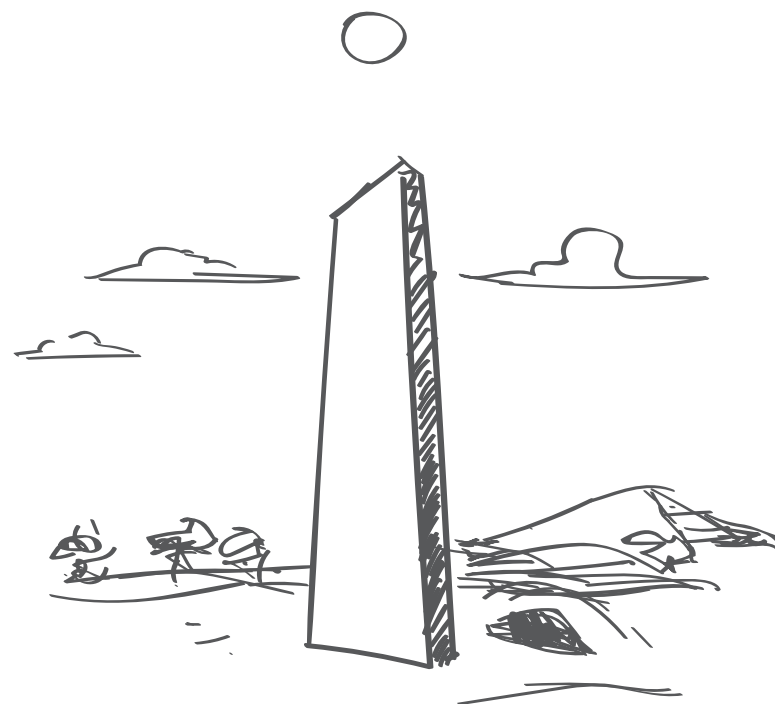
Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo
(Close Encounters of the Third Kind).
Steven Spielberg. 1977.

Una rappresentazione meno simbolica della stessa scena di Kubrick: La Devil's Tower viene presentata come architettura primigenia.

che ci vogliono per tale trasformazione, Kubrick ce li risparmia con una singola ellissi che ha prodotto uno dei 'match cut' più ricordati nella storia del cinema.

Inevitabile non pensare al nostro riferimento di allestimento per costruire questo percorso. Parlando precisamente dell'evoluzione degli utensili, è facile non renderci conto che l'elemento su cui restano i cento oggetti di "Neo Preistoria" (Branzi, Hara), così come l'elemento su cui vengono scritti i cento verbi corrispondenti, è sempre un monolito nero come quello di Kubrick. Ma per quanto sia implicito in tutta la mostra questo oggetto n. 000, lo dovrebbe essere anche il verbo 'inverare', o 'svelare', così come lo sarà durante questo percorso.

Andrea Branzi,
Kenya Hara.
Neo-Preistoria
Triennale di
Milano. 2016.



01. L'IMPRONTA

LO SPAZIO DELL'ASSENZA



mancare v. intr. e tr. [der. di manco]- intr. (aus. essere) Essere in quantità o in numero insufficiente; o non esserci affatto, di cosa che invece dovrebbe esserci.

incidere v. intr. [dal lat. incidere, comp. di in-1 e cadere «cadere»] Influire profondamente, far risentire le conseguenze, lasciare profonda traccia su qualche cosa.

restare/rimanere [lat. restare, der. di stare, col pref. re-] / [lat. remanere, der. di manere "restare", col pref. re-]- v. intr. 1. continuare a stare per un certo tempo in un luogo. 2. (estens.) a. [assol., di persona, continuare a essere] b. [di cose o parti ancora disponibili a confronto di altre che siano state sottratte, consumate, ecc.]

lasciare v. tr. [lat. laxare «allargare, allentare, sciogliere», der. di laxis «largo, allentato»] - 1. estens. a. Far restare una persona o una cosa in un luogo. b. L. un luogo, allontanarsene per un tempo più o meno lungo, o anche definitivamente.



Vincent van Gogh.
Stanza in Arles.
Terza versione del 1889.

(continua) INT. SEMINTERRATO.

I primi due spazi della nostra visita si trovano al piano seminterrato. Da un certo punto di vista, si potrebbe dire che si tratta di un solo spazio. Una cantina divisa in due da una parete invisibile, o meglio, da una soglia non materializzabile. Questa è la soglia dei successi, che rende il passato presente e, conseguentemente, rende anche il presente passato. In questo capitolo troveremo il primo caso, anche se da questa introduzione sappiamo già che non potremo evitare di parlare anche del secondo, quello dell'estensione.

Questo luogo potrebbe sembrare comune. C'è qualcosa di familiare anche se è sicuro che non vi siate mai stati. È notorio, soprattutto, che in questo spazio c'è stato già qualcuno. Certo, questo è il tratto di tutti gli spazi abitati, ma proprio qui, questa notoria ovvietà pare l'intenzione dello spazio: questo luogo vi vuole parlare. Ci sono chiari segni di

L'IMPRONTA |107

un abitante: un libro aperto su un tavolo e la corrispondente biblioteca sul muro, composta di un solo scaffale al cui sembra mancarli soltanto -quel- libro; un carica-batterie attaccato ad una presa, il cui cavo disegna una sorta di spirale sul pavimento che, volendo essere infinita come tutte le spirali, finisce in un connettore che non connette niente; una lampadina accesa accanto al tavolo e altre due lampadine spente in lati opposti della stanza; una poltrona foderata con un paio di occhiali poggiati sul sedile. Infatti, guardando bene intorno, pare che non ci sia una sola cosa lì dentro che non comunichi una presenza anteriore a voi. Sul parquet contrastano le aree più consumate dai passi, denotando i percorsi preferiti e le aree inaccessibili. Sulle pareti si confondono, in sottili contrasti, centinaia di contorni di quadri che sono stati appesi a lungo. Adesso non ne trovate uno solo. A parte le sottili macchie, si notano le passate del pennello, a volte troppo corrette, a volte un po' grossolane. Poco si può ricostruire dalla presenza (o presenze) che ha abitato questo spazio. I segni, che adesso sembrano lasciati apposta, iniziano a confondere: Il libro aperto è coperto di polvere, ma sullo stesso tavolo c'è anche un bollitore; solo avvicinandosi si riesce a vedere che ne esce ancora vapore d'acqua calda. Diventa impossibile capire da quanto tempo manca quella presenza. **Attenzione ad ogni cosa che spostate, e soprattutto attenzione ai vostri passi. Dopo di voi ci saranno delle impronte, pronte a denunciarvi.** Se prendete il libro per rimmetterlo sullo scaffale, ne troverete la sagoma disegnata sul tavolo. È l'area che il libro ha protetto della polvere. Pensiate alle vostre scarpe come stampi carichi d'inchiostro. Ricordatevi anche dei vortici d'aria che si formeranno dietro i vostri capelli, chissà per quanto tempo restino a girare in questa stanza.

In ogni caso dovete agire. Se rimanete immobili, in un minuto vi troverete ricoperti di polvere.

Impronte: imprudenti narratori. Negandosi a lasciare perdere il passato, lo riportano sempre al presente. Anche quando le storie finiscono e gli attori vanno a casa, esse restano lì in scena. Non permettono a nessuna voce di cancellarle. Rimangono per denunciare un'assenza, una mancanza. Ma tale assenza non è mai una non-essenza. Solo quello che esiste può mancare. Il non ancora creato non manca a nessuno né da nessuna parte. **Una cosa non può neanche mancare a sé stessa; nel verbo predomina la relazione bilaterale col locus.** In tale senso: l'essere qui implica il mancare altrove. L'assenza è quindi lo stato dell'essere che denota la sua presenza, e si manifesta attraverso le impronte. Un'impronta è il prodotto della relazione tra ente e spazio, e funziona come mediazione della presenza. Come vengono inflitte, quindi, le impronte? Non si tratta, come si tende a pensare, solo del contatto fisico. Nell'insorta distesa di un mondo (o di una diegesi), viene dato ad ogni ente il suo tratto di tempo e di spazio (la presenza). Al limite dell'ente, dove esso finisce di essere, la presenza viene portata in continuità. Si manifesta come una onda che si espande in tutte le direzioni. Questo accade simultaneamente per tutti gli enti, animali, cose, piante e persone; ad ogni istante e in ogni spazio. **I corpi diventano quindi luoghi di scambio, emettendo e ricevendo mutuamente segnali di presenza. Tale scambio permette ad ogni cosa di portare con sé il proprio bagaglio, di portarsi dietro il mondo.**

Vediamo un attimo cosa rivela il linguaggio. In spagnolo, per impronta si utilizza la dizione **"huella"**, che deriva

dal latino 'fullare'. In italiano, curiosamente, questo verbo deriva nel sostantivo 'folla'. Il passaggio semantico viene così: il verbo follare indica "pestare il panno per sodarlo", cioè, l'atto di sottoporre a pressione (senza pensare a che ci sia implicitamente un'impronta); posteriormente, 'folla' diventa sinonimo di quantità, di gruppo, forse perché in tumulto si somma il peso di tutti, e la pressione cresce drasticamente. Da lì che 'folla' prenda il significato di moltitudine riunita in un luogo. Interessante dunque vedere come la stessa parola è derivata in una lingua per designare una presenza (la folla raccolta in un luogo dove pressano e calcano i suoi piedi nella terra) e nell'altra per designare un'assenza (l'impronta lasciata dai suddetti piedi, dopo che se ne vanno). In effetti, l'impronta non viene creata dopo l'evento. Essa è già lì, sotto le nostre scarpe! Assumere complessivamente il tempo di un'azione implica guardare oltre il dato, trovarne la continuità. In altre parole, ogni evento è la continuazione di un altro, e porta a conseguenza uno nuovo¹. In tale caso, nella costruzione di una narrativa, l'autore può ignorare il tempo degli eventi e comunicarci implicitamente attraverso le conseguenze, raccolte nelle impronte, ovvero, comunicare la presenza attraverso l'assenza.

Casi narrativi che rappresentino lo spazio dell'assenza ce ne sono tanti. E, chiaramente, nell'implicare la presenza, praticamente in tutti deve venire anche mostrato il luogo dell'estensione, che vedremo nel prossimo capitolo. Uno dei più noti è nel film "Il mostro di Düsseldorf" (M - Eine Stadt sucht einen Mörder), diretto da Fritz Lang (1931), che racconta la

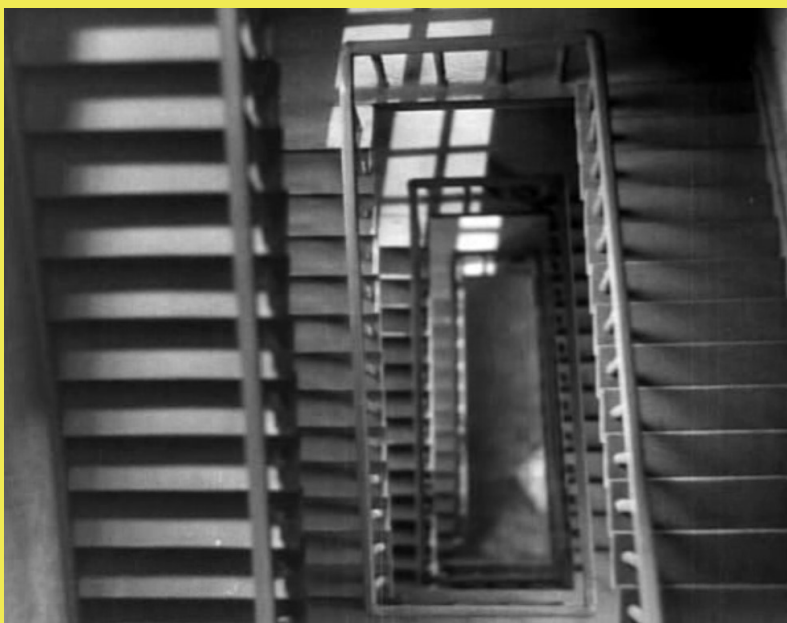
¹ Questa premessa dobbiamo capirla come semplice riferimento di causalità, senza presunzioni deterministiche.



storia di un assassino seriale che rapisce e uccide bambine, e la sua prosecuzione, eseguita sulla ricerca delle sue tracce (le sue impronte). La prima scena è dove più si evidenzia l'assenza come metodo narrativo: si racconta il modus operandi dell'assassino, mostrandoci come una bambina, Elsie, viene rapita. Per tale fine, Lang, anziché mostrarci il crimine in sé, fa appello all'assenza.

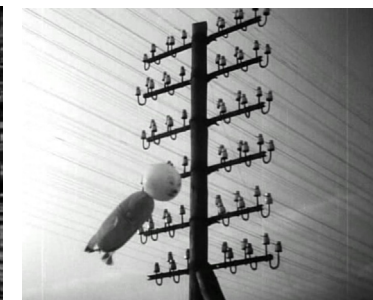
La bambina, Elsie, è appena uscita dalla scuola, e gioca con una palla mentre cammina per la strada per tornare a casa. In un punto si ferma a lanciare la palla contro un muro, nel cui è attaccato un cartello che previene ai cittadini della presenza dell'assassino. In quel momento, Elsie viene interpellata da un'uomo di cui vediamo solo l'ombra, proiettata sul cartello (estensione su impronta). Allo stesso tempo la sua madre che la aspetta a casa gli prepara la cena e nota con preoccupazione che è già tardi ed Elsie ancora non arriva. A continuazione, in una breve scena vediamo la bambina in compagnia dell'uomo che gli sta comprando un pallone.

A questo punto la presenza è stata sufficientemente costruita per ora lasciar parlare all'assenza. Per il resto della scena, né Elsie né l'uomo verranno più mostrati. A parlare di ciò che succede saranno solo le impronte. La madre resta sola. Non avendo idea di dove sia la sua figlia, inizia a disperarsi e a chiamarla con urli. Guardando giù per le scale le trova vuote. Gli spazi vuoti in sequenza diventano l'impronta dell'assenza della figlia. L'orologio mostra la macabra impronta del tempo, che questa volta non ha perdonato. La verità dei successi si fa corpo nella polvere che inizia ad accumularsi sui piatti vuoti dove la figlia



avrebbe mangiato.

Due impronte finali vengono prodotte e sono le più contundenti. La palla della ragazza entra dal fuoricampo, rotolando in un pezzo anonimo di terra fino a rimanere ferma -sebbene tale muoversi della palla, spinta da una forza esterna, potrebbe denotare la presenza contigua della bambina, proprio accanto l'inquadratura, il silenzio e la durata della requie finale puntano verso l'assenza-. Il palloncino che aveva comprato s'impiglia tra i fili del telegrafo per un attimo, prima di volare via dall'immagine. In queste immagini viene comprovata la tesi di Heidegger: La requie in effetti include il movimento.



Né la palla né il palloncino hanno volontà. È l'agire dei personaggi che se li porta dietro, che tralascia la loro requie. Nel lasciarle andare esse diventano impronte. Tornando al luogo di appartenenza, cioè, la terra, dove appartiene la palla, e il cielo, dove appartiene il palloncino, viene denotato l'infortunio della bambina. Certo, queste immagini da sole non hanno nessun senso drammatico. Acquistano valore narrativo solo perché ci viene presentato un tempo iniziale, quando la bambina li portava in mano. L'istanza narrante come impronta riporta anche l'assenza in quanto tempo: implica un evento in mezzo alle due scene. La scelta di non

mostrare tale evento invita allo spettatore di trovarne il senso drammatico riordinando i successi. Forse così la tragedia della bambina diventa più terribile, in quanto l'impronta la lascia involta nel mistero. Come scrive Mamet: "Drammatizziamo una vicenda prendendo gli eventi e riorganizzandoli, prolungandoli, condensandoli, in modo da comprendere il significato personale che essi hanno per noi."²

Siamo quindi noi come spettatori (come invernanti) a dare il valore alle impronte, ma esse devono prima essere scoperte e portate alla luce. Hanno bisogno della mano dell'artista.

Nel quadro della stanza di Van Gogh (1888) viene raccontata l'identità dell'artista attraverso la sua impronta nello spazio. E, nel senso più ampio, cos'è l'identità, se non l'impronta della vita? La stanza è il suo piccolo mondo, risultato del disporre, che racchiude l'interezza del suo essere, più di quanto riesca a farlo la propria faccia (vedasi come l'autoritratto in alto a destra occupa così poco spazio, e deliberatamente non è il centro di attenzione). Ogni singolo oggetto è carico d'intimità. Storie corte e lunghe vengono condensate e installate col colore. Nelle due sedie abita il piacere per la compagnia, mentre il comodino e il letto piccolo parlano delle notti solitarie. Sul comodino stanno le due caraffe, il bicchiere, il piatto e le bottigliette, che, assieme allo specchio appeso dietro e l'asciugamano accanto, ricostruiscono i rituali di ogni mattina. Dei vestiti appesi in fondo resta solo il fatto che appartengono. La finestra metà aperta richiama al mondo esterno, alle circostanze del tempo. Incorpora al vento e al sole

² David Mamet. I Tre Usi del Coltello. Saggi e lezioni sul cinema. Edizioni Minimum fax. 2002. Roma. p. 47.

nel dipinto. Tutti questi tratti rimangono fedelmente gli stessi per le due copie che l'artista ha riprodotto dopo l'originale di 1888. Cambiano in grado maggiore i tre dipinti appesi ai muri, tra i cui si distingue solo l'autoritratto come autentico. Gli altri due sono un paesaggio e un altro ritratto, che sono considerabilmente diversi in ogni versione. Questo ci porta a pensare come l'artista, guardando attraverso le finestre che sono i suoi dipinti, trova all'esterno il mondo del pensiero, mentre che dentro casa rimane sempre fedele alla sua identità.

Tutto questo lo vediamo però grazie allo stato assente del personaggio. Se Van Gogh avesse deciso di dipingersi sé stesso sdraiato su quel letto, sarebbe diventato centro di attenzione, subordinando il tempo e lo spazio. L'insorta diegesi aperta sarebbe diventata situazione univoca: Van Gogh nella sua stanza. Ma ciò che è valido in pittura non lo è necessariamente per il cinema. Non è facile concepire un film che si racconti senza attori. Al massimo l'assenza viene utilizzata come un'istanza, che prende il suo posto all'interno della sequenza del racconto; così come il silenzio prende posto dentro una composizione musicale. In un'orchestra, per esempio, il silenzio di uno o vari strumenti in una sezione, serve a risaltare il ruolo degli strumenti presenti, come nel caso del 'solo' musicale. Nello stesso modo, all'interno di una storia, l'assenza può essere presentata ad un personaggio, che assume una posizione di fronte ad essa. In Memento (Cristopher Nolan, 2000), troviamo un protagonista con un tipo di amnesia che gli impedisce di ricordare i fatti recenti. Provando l'ignoranza di ciò che ha appena fatto, Leonard Shelby si trova ad ogni istante davanti ad un tipo di assenza terrificante: il mancare a sé stesso. Alla fine



di ogni periodo di lucidità, scompaiono i motivi e il senso delle azioni, come se la propria coscienza andasse via all'improvviso. In preparazione per tale assenza, Leonard impara a lasciarsi impronte dappertutto, a fine di poter conoscere le proprie intenzioni -il Leonard del passato immediato-. Così, sviluppa in sistema di registro, composto di tatuaggi, fotografie e note. Ma di solito, ciò che Leonard non può "dirsi" a sé stesso, lo deve intuire dalle impronte nello spazio.

In una delle prime scene, dove il protagonista viene introdotto attraverso la voce del proprio pensiero, lo vediamo in una situazione dove deve esplorare le impronte di una stanza per capire dove sia finito:

(voce del pensiero):

-Allora, dove sei?

... Sei in una stanza d'albergo, ti sei appena svegliato,

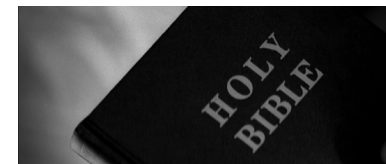
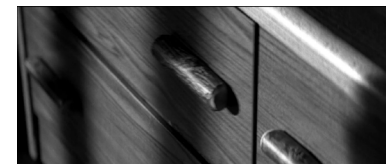
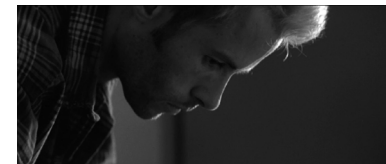
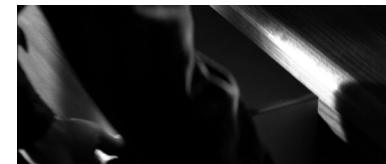
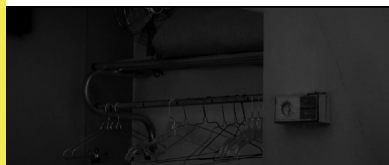
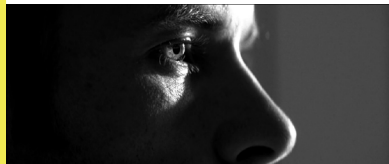
... Ecco la chiave...

Per te è come se fosse la prima volta che sei qui,

...ma forse...

...invece potresti esserci da una settimana...

...o da tre mesi.



È difficile dirlo. Non lo so.

È una stanza qualunque.

(continuato in una scena successiva)

- I cassettei sono vuoti,

...comunque li guardo.

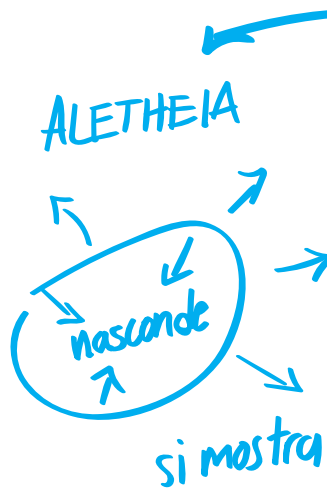
(vediamo a Leonard aprire e chiudere diversi cassettei)

C'è solo la **Bibbia dei Gedeoni**...

...che, naturalmente, leggo religiosamente.

(risata sarcastica) ...

Fuori dal suo sistema di registro (di auto-emettersi delle impronte), Leonard diventa incapace di conoscere con piena certezza la verità dei fatti. Questo è perché il suo



mondo non offre una tale lettura. La verità dello spazio -in quanto <<aletheia>>- rivela, ma allo stesso tempo nasconde. In altre parole, non è subordinata al desiderio umano di conoscere; essa semplicemente <<è>>. Nel caso della stanza, è impossibile per Leonard, come per lo spettatore, dedurre dal luogo le circostanze che l'hanno portato lì o la durata del suo soggiorno - Lo spazio si resiste alla concessione, ma questo per noi non è novità: è al lavoro la terra, che reconde e trattiene il mondo-. La verità è quindi contenuta e nascosta nell'essere-impronta, talvolta scappa dietro un palloncino irrecuperabile che vola via, talvolta ci aspetta dentro un cassetto, dove, secondo la nostra ipotesi, c'è sicuramente una Bibbia. Ma forse tale ipotesi ha bisogno di una spiegazione previa al film. L'associazione dei Gedeoni, è un gruppo cristiano evangelico principalmente noto perché, dal 1908, hanno procurato che ogni camera da letto, in ogni albergo degli Stati Uniti, avesse una bibbia. Chi non conosce questa pratica, perché forse non gli è capitato di alloggiarsi in un albergo statunitense, non capirà il segno. Quella Bibbia dei Gedeoni non è il casuale incontro col dio che guida all'eroe nei momenti più difficili, non è neanche un simbolo della fede; è semplicemente l'indizio più veridico del fatto che Leonard è, in effetti, in una stanza di un albergo. Per Leonard, la realtà è qualcosa che ad ogni momento viene rotta in mille pezzi che cadono dappertutto. Senza poter fare a meno di essi, Leonard vive lavorando come un artigiano che con cautela ricompone un pezzo rotto. Ma come il povero Sisifo, che doveva spingere un masso dalla base alla cima di una montagna, soltanto per vederlo rotolare in giù ogni volta e per sempre, Leonard sa bene che ogni verità che ricomponga finirà per rompersi di nuovo, all'improvviso, eternamente.

Noi, che siamo più fortunati, possiamo pensare ad un mondo pieno di impronte; a progettare degli spazi che portino con sé una storia, un passato, in un modo che non impedisca l'innovazione. Mentre la nostra cultura (Occidentale) materiale e tecnologica ci invita sempre ad apprezzare la novità, il liscio brillante, l'ad-hoc e l'igiene gestaltica, da oriente arrivano pratiche culturali e artigianali che risaltano valori opposti, come l'apprezzare il vecchio, la creazione accidentale, lo stato spirituale del torbido in opposizione al nitido, l'elogio al tempo anzi che la sua negazione. In Oriente permettono agli oggetti riempirsi di impronte, di storia, e solo così, diventano oggetti di valore.

Scrive Junichiro Tanizaki nel suo Libro d'Ombra:

Noi giapponesi non ci sentiamo a nostro agio di fronte a cose troppo lucenti. Le posate d'argento, o di acciaio inossidabile, che gli Occidentali si studiano di mantenere perennemente lucide, poco si confanno al nostro gusto. Prediligiamo, in Giappone, utensili al quanto più foschi. È vero che esistono anche da noi le "argenterie": il bollitore d'acqua, la coppetta e la brocca del sake; tuttavia, non ci ostiniamo a lustrarli come in Occidente, anzi più le apprezziamo quando, perduta la brillantezza d'origine, acquistano la scura patina del tempo³

Nell'apprezzamento del tempo, forse in Oriente fanno già da millenni come rispondere alle domande di questa nostra ricerca. Tanizaki ci parla di oggetti che in effetti raccontano qualcosa. Il tempo gli ha concesso una storicità. Basta solo che, nell'approntarli, si pensi ad un modo

³ Junichiro Tanizaki. Libro d'Ombra. Bompiani. Milano. 1982. p. 24.

in cui i materiali possano ricevere ed esporre delle impronte, portando, nella continuazione della sua presenza, l'assenza dei diversi stati passati. L'autore va avanti, riguardando a perché i cinesi valorizzano la giada:

In modo speciale i Cinesi pregiano la giada. Solo uomini dell'Estremo Oriente possono amare veramente una pietra così; il suo fondo, dalla luminescenza torbida e neghittosa, sembra contenere l'aria cristallizzata dei secoli. Non ha, la giada, né i colori del rubino o dello smeraldo, né la fulgidezza del diamante. Che cosa vi troviamo, allora, di tanto attraente? È difficile spiegarlo, ma, quando la osservo, sento che la giada è inconfondibilmente cinese, e mi sembra di vedere tutto il lungo passato di una civiltà, ispessito e coagulato in quel suo interno opaco e nuvoloso.⁴

Da questi materiali che memorizzano, viene da pensare che magari un personaggio come quello di Memento, non si troverebbe così perso nell'enigma del presente, se gli oggetti fossero fatti in modo tale da aiutarlo a tenere conto del tempo. Magari il nostro modo di progettare è assai amnesico e anonimo che ci porta a vivere come Leonard Shelby, in un presente qualsiasi, piatto e dislocato, che si trova a disagio col passato. In tale caso, ci servirebbe un paradigma estetico più vicino a quello di Oriente.

L'ultimo esempio che vedremo sarà uno dei più direttamente collegati all'idea di infliggere impronte, e ci aiuterà ad orientare i paradigmi di una possibile progettazione narrativa. Parliamo dell'arte giapponese del **Kintsugi** (in giapponese: "unire con l'oro"). Quest'arte parte dal considerare il rompimento (di una brocca

4 Ibid. p. 25.



Piatti ricomposti attraverso il Kintsugi

di ceramica) non come la perdita, ma come l'opportunità per scrivere una storia. Il vasellame che accidentalmente si spezza, viene restaurato usando l'oro per saldare i frammenti. In questo modo, potremmo descriverlo in termini di redenzione anziché de riparazione.

L'oggetto ricomposto risorge come un pezzo unico, riscattato dall'imminente colpo dell'arbitrio che non perdona ai fragili; degnamente dalla mano dell'uomo, rinasce in virtù delle sue ferite, rivelandole adesso come piccoli sentieri dorati. Così, la fragilità non viene solo segnalata, ma è proprio messa all'opera, portata alla luce: ecco cosa significa veramente essere fragile! Nel Kintsugi c'è dentro un'intera filosofia, quella Zen, dove la perfezione non esiste come mancanza di difetti, ma come la riconciliazione con essi. Ma, nel modo più interessante, notiamo che questa filosofia del riparare assomiglia a quella del narrare, dal punto di vista che contiene i tre atti di ogni dramma descritti da Aristotele: "Avvenimento, elaborazione, scioglimento dell'intreccio; tesi, antitesi, sintesi; ragazzo incontra ragazza, ragazzo perde ragazza, ragazzo conquista ragazza; atto primo, secondo, terzo"⁵ Nel Kintsugi: creazione, infortunio, redenzione.

Quando invece noi, Occidentali, pensiamo in riparare qualcosa, crediamo che esso significhi, a tutti i costi, riportare l'oggetto al suo stato originale, per cui, bisogna nascondere ogni impronta che lasci intravedere la mano di chi l'ha riparato. Si fa di tutto quindi per truccare l'oggetto, per coprire i difetti, negando il fatto che ci siano stati. Si riporta

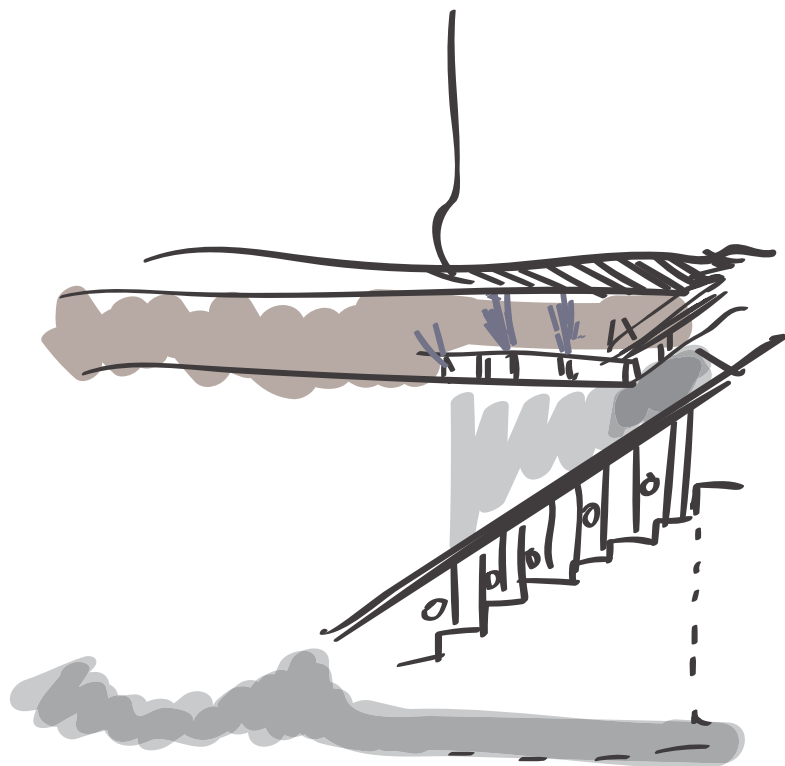
5 Mamet. I Tre Usi del Coltello. p. 96

il successo della riparazione nel poter dire: Ecco! Come nuovo! Tale affermazione non è altro che menzogna; se non si copre bene la verità, l'oggetto viene scartato. In tale modo si nega, in Occidente, la presenza o assenza della mano riparatrice. Il Kintsugi ci insegna invece ad elogiarla come quella mano compassionevole, già presente nell'umanità, che ci riscatta dai nostri fallimenti.

Questo spazio dell'impronta è quindi il primo ad includere il tempo nel progetto. Laddove si possa interpretare il tempo c'è già narrazione. L'impronta intende aiutarci ad arricchire la memoria dei nostri progetti, a narrare storie piccole e grandi in assenza di personaggi e libretti. Solo in virtù del tempo l'impronta ci permette progettare l'ineffabile piacere di narrare visceralmente.

“(...) Di quest’onda che rifluisce dai ricordi la città s’imbeve come una spugna e si dilata. Una descrizione di Zaira quale è oggi dovrebbe contenere tutto il passato di Zaira. Ma la città non dice il suo passato, lo contiene come le linee d’una mano, scritto negli spigoli delle vie, nelle griglie delle finestre, negli scorrimento delle scale, nelle antenne dei parafulmini, nelle aste delle bandiere, ogni segmento rigato a sua volta di graffi, seghettature, intagli, svirgole.”

Italo Calvino
Le città invisibili (continuazione).



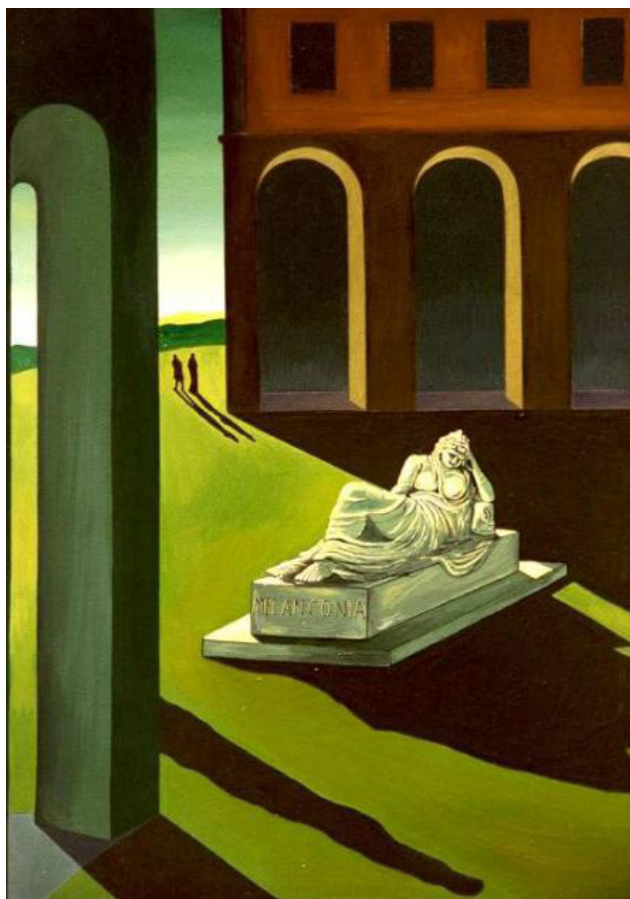
02. L'ESTENSIONE

LO SPAZIO DELLA PRESENZA

presentare v. tr. [dal lat. tardo praesentare, der. di praesens -entis: v. presentel)] -1. Portare alla vista d'altri, mostrare. 2. Far conoscere in presente.

filtrare v. tr. e intr. [der. di filtro] - fig. riuscire a passare, a penetrare. In senso più astratto, trapelare, giungere a conoscenza, attraverso speciali canali d'informazione.

insinuare v. tr. [dal lat. insinuare, der. di sinus «seno» col pref. in-1; propr. «introdurre in seno»]-1. a. Introdurre a poco a poco, e per lo più con cautela e destrezza. b. Di persona, inserirsi con accortezza e quasi senza farsi notare.



*Giorgio de Chirico.
Melanconia. 1912*

(continua) INT. SEMINTERRATO. BUIO QUASI TOTALE.

Avevamo chiarito anteriormente come questo spazio e il precedente, quello dell'assenza, potrebbero essere lo stesso, in modo che **l'assenza denota sempre la presenza e viceversa**. In effetti, presenza ed assenza sono condizioni perennemente giustapposte come manifestazioni dell'essere in uno spazio-tempo. Dunque, mentre nello spazio dell'assenza abbiamo studiato le impronte, che portano il registro del passato, adesso passeremo al presente, dove le presenze si manifestano attraverso le estensioni.

Il secondo spazio di questa cantina,

divisa dalla soglia degli eventi, è buio quasi del tutto. Una volta che siete entrati, dovrete aspettare che i vostri occhi si adattino alla scarsa luce. Scoprirete dunque dei sottili raggi di luce provenienti da piccole aperture sulla parte più alta dei muri. Sono soltanto degli interstizi, degli spiragli, dei filtri, dove l'interno apparentemente rattrappito s'impregna di esterno vivo. Qui, il valore del muro non è quello della barriera ma quello del **xilema**¹. Ecco la luce che inizia a permeare l'area densa di questo spazio che si è addentrato nella terra. Scoprirete dopo un po' che queste luci non sono definitive. Alcune vanno via e dopo qualche secondo tornano. A volte si percepisce come soltanto si abbassano o si alzano in intensità. Altre invece lampeggiano velocemente. Tutti questi eclissi simultanei denotano la presenza di esseri mobili, che girano fuori. Magari lo fanno apposta per farvi sapere che ci sono. Magari sono ignari della vostra presenza e pensano ai loro affari. In ogni caso, voi li percepite. Non saprete mai dire che forma abbiano queste creature. Non vedete nemmeno il contorno delle loro ombre. Sentite l'impulso di ascoltare. Dalle stesse aperture arrivano rumori famigliari, a volte si sentono dei tacchi, a volte un rumore che sembra di frizione, come se tante spugne scorressero lungo una superficie di cemento; a volte sembra di sentire battere delle ali di qualche insetto. Ma è inutile tentare di assegnare delle identità a queste estensioni decantate di presenze. All'improvviso una forte vibrazione irrompe, un piccolo tremore. Ai pochi secondi se ne va. I vostri piedi tolgono l'attenzione dall'alto. Se andate a toccare il muro più vicino scoprirete che questo spazio vibra sempre.

¹ In botanica, termine usato per definire il legno, in quanto tessuto specializzato nella trasmissione di sostanze all'interno della pianta.

IMPRONTA
↓
PASSATO

ESTENSIONE
↓
PRESENTI

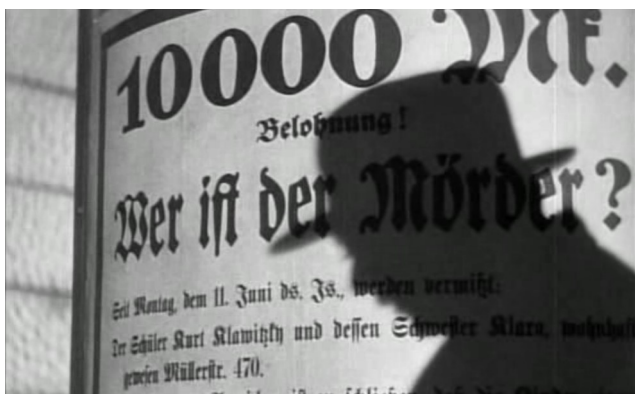
Come se oltre alle creature della superficie ci fossero anche degli esseri sotterranei che comunicano la sua presenza attraverso un codice sismico. **Voi, che credevate di essere da soli, vi trovate circondati di entità invisibili. Tutte queste presenze sono qui mediate dallo spazio.**

La differenza principale tra impronta ed estensione, è che la prima rimane per dare testimonianza, mentre che la seconda scompare con l'azione, accade solo in presente. Ma qui ci si pone davanti il problema del tempo relativo. L'onda provocata in una vasca d'acqua dalla caduta di una goccia si potrebbe intendere come l'estensione della presenza della goccia. Ma l'onda continua ad andare ancora dopo che la goccia è scomparsa. In una vasca di diametro infinito, l'onda viaggerebbe eternamente per dare testimonianza della goccia assente, diventandone così l'impronta. Spostandoci in tale modo tra passato e presente, estensione ed impronta, iniziamo ad accorgerci di **una dissociazione necessaria tra 'tempo' come dimensione relativa (al di fuori di noi) e il tempo come viene percepito.** Così come siamo costretti a percepire come luce soltanto lo spettro compreso tra la frequenza del rosso e la frequenza del violetto, abbiamo una percezione fissa del tempo in cui in un secondo è un secondo e un secolo è un secolo. La memoria, l'immaginazione e la narrazione ci aiutano a delucidare fenomenologicamente altri tempi possibili, ma come per lo spazio, alla base c'è sempre l'esperienza umana del reale. Come spiega **Ricoeur**:

La posta in gioco ultima e dell'identità strutturale della funzione narrativa e dell'esigenza di verità di ogni opera narrativa, sta nella natura temporale dell'esperienza umana. Il mondo spiegato da qualsiasi lavoro narrativo è sempre un mondo temporale. O (...) Il

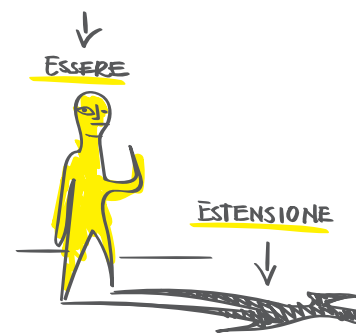
tempo diviene tempo umano nella misura in cui è articolato in modo narrativo.”²

Per noi, che concepiamo lo spazio come un accadere, questa premessa è di grande valore, in modo che finalmente ci permette di assegnare una funzione narrativa allo spazio che, in quanto evento, è già parte di un'azione. Ed è proprio di azioni che parlano le estensioni. Viene in mente come primo esempio ancora Il **Mostro di Düsseldorf di Lang**, riportandoci un'immagine già visitata (l'avevamo avvertito, i due spazi si confonderebbero). Parliamo della famosa immagine dell'ombra dell'assassino sul cartello. In questo caso, la cinepresa deliberatamente evita di rivelare la faccia del personaggio. Utilizza solo l'ombra e la voce come estensioni della sua presenza. In tale modo, lo spettatore riesce a cogliere nella sua interezza il gesto e l'intenzione del nemico pure senza vederlo. Egli resta coperto dal velo dell'intrigo. Sembra, come espressione onirica del racconto cinematografico, uno di quei incubi in cui proviamo a girarci per vedere la minaccia, ma il corpo (la cinepresa interna³) non ce lo permette.



² Paul Ricoeur. Tempo e Racconto. Volume 1. Editoriale Jaca Book SpA. Milano. 1983. p. 15.

³ Deleuze argomenta che la cinepresa replica la funzione della percezione visiva, nella costruzione dell'immagine-movimento.



Le ombre sono certamente le estensioni più utilizzate, in cinema come in pittura e come in architettura. È la prima stesura propriamente detta 'estensione del proprio corpo', che duplica in perfetta sincronia e senza mediazione i movimenti e gesti dell'originale. Non si tratta qui di un'imitazione, in quanto le ombre vengono create da sé, rispondendo solo alla luce. In tale senso, nell'essere fedele ai corpi, diventano involontariamente le loro delattrici.

Prendiamo per esempio il ricorrente tema architettonico nelle opere di **Giorgio de Chirico** (1888-1978) dove l'enfasi nel ruolo dell'ombra viene segnalato da contrasti taglienti. In "La Torre Rossa" (1913) vediamo come i palazzi, parzialmente visibili, che entrano da ogni lato, e la loro ombra proiettata per terra, disegnano un 'quadro-dentro-il-quadro', al interno del cui la luce piena di un giorno di sole bagna la figura della torre e il paesaggio in fondo.



G. de Chirico, La Torre Rossa. 1913.

La statua (che s'identifica spesso con quella di re Carlo Alberto a Torino) è l'unica raffigurazione organica presente

nell'opera, ma viene intenzionalmente tagliata a metà dall'angolo del palazzo: **È solo parzialmente presente.** Tale parzialità viene esaltata nel dipingere la figura come silhouette, come se fosse a controluce, opponendosi così a la direzione naturale della luce indicata nel resto del dipinto: essa è già portata in esistenza come ombra. E comunque proietta un'ombra sulla terra, nitida e allungata, estendendo così la sua presenza fino a raggiungere una posizione più centrale, alla base della torre. Questi tratti vengono mostrati

G. de Chirico, *Mistero e Malinconia di una Strada*. 1914.



più decisamente in **"Mistero e Malinconia di una Strada"** (1914) dove la prospettiva viene distorta consapevolmente dalla mano del pittore, e la ripetizione quasi matematica di finestre e portici sulle facciate porta ad una proiezione potenzialmente infinita dello spazio. Più interessante è comunque il fatto che, nonostante l'incoerenza dei punti di fuga, la direzione della luce viene sempre rispettata.

In centro, un'ombra misteriosa, che riporta una figura umana di grande scala (presumibilmente una statua) s'allunga per terra, ma il palazzo

in primo piano copre totalmente l'originale. In basso a sinistra, una bambina che gioca con un cerchio è, correttamente, dipinta in controluce, e la sua ombra si proietta fino ad uscire dal quadro. **Troviamo comunemente in queste scene, dunque, delle presenze incomplete, dove l'ombra densa e**

scura sembra di riportare più decisamente l'identità dei possibili abitanti di questi spazi, o al meno più di quanto i loro propri corpi ci possano mostrare. In ogni caso, è l'Aletheia che ci invita a conoscere questi mondi, ma allo stesso tempo ce lo impedisce. Corpi che sbarrano la via ad altri corpi, in una successione infinita di piani, fino a raggiungere l'osservatore. Nel caso di de Chirico, **è l'architettura che, nel suo installarsi, diventa immanentemente coprente. Scappano solo le ombre,** che, nel suo tratto fugace e fuggente, collegano gli angoli ciechi e le presenze separate. Ma le possibili storie che le ombre drammatizzano per noi vanno via col buio della notte. Resta solo la memoria di un tempo non chiarito, contenuto nella silenziosa requie della terra e della pietra.



Visitiamo un altro caso cinematografico. Nel capolavoro neo-noir/neo-western dei fratelli **Ethan e Joel Coen, "Non È un Paese per Vecchi"** (2007) si racconta una storia in un modo intimamente collegato alle impronte e alle estensioni. Il protagonista, Llewelyn Moss, stereotipico cowboy, si trova per caso in possesso di una grande somma di denaro proveniente da una disputa tra gruppi criminali. L'antagonista, Anton Chigurh, un prodigioso killer, viene contrattato per recuperare i soldi, ma in fondo la sua missione reale diventa quella di portare giustizia in un mondo che trova corrotto da tutte le parti. Un secondo protagonista, lo sceriffo Ed Tom Bell, cercherà di salvare la vita a Llewelyn. Il film si centra sulla relazione tra questi tre: Llewelyn che sfugge da tutti quelli che vanno dietro i soldi, Chigurh che silenziosamente gli dà caccia per purificare i suoi peccati, e all'ultimo viene Bell, che vuole evitare la tragedia. **L'intensa persecuzione forza ai personaggi ad avere cura di non lasciare tracce, ma**

in questo chi eccelle è Chigurh, che agisce come un silenzioso angelo della morte, che non rivela la sua presenza finché la vittima non può più scappare. Il successo della sua missione dipende soprattutto da non essere visto.



In alto: a-b. Llewelyn che dentro la sua stanza attende l'arrivo del suo inseguitore.

In una di queste scene, Llewelyn si trova in un albergo e, dopo scoprire che c'era un localizzatore nascosto tra i soldi, si rende conto che tra poco riceverà una visita. Il silenzio accresce la tensione e denota l'imminente arrivo del confronto. Sarà solo il sottile spiraglio della porta a rivelare la presenza del nemico

c: Dimostrazione della tecnica di Chigurh, che si toglie le scarpe per evitare di estendere la sua presenza col suono.
d: Chigurh non può comunque evitare l'estensione dell'ombra che si filtra attraverso lo spiraglio.
e: La porta chiusa come barriera tra le due presenze

La storia va avanti, di volta in volta
fermandosi su una particolare ombra, su un
particolare riflesso, sul dettaglio delle
scarpe tenute pulite; sottili rivelazioni,
tutte segnanti del silenzioso estendente
avvicinarsi dell'angelo della morte.



Ma non sono soltanto luce e ombra a per-
mettere la fuga della presenza. Sappiamo
benissimo che il cinema, in quanto unità
audiovisiva, utilizza anche il suono come
istanza narrativa a fine di evitare di
mostrare con l'immagine. Si pensi soltanto
alla comune scena di una conversazione te-

Sinestesia



lefonica, dove a seconda dell'intenzione drammatica, il suono diegetico può concedere allo spettatore di sentire la voce dell'interlocutore, senza che egli venga direttamente presentato. Ma in casi più particolari, dove si presta più attenzione all'unità percettiva dei sensi raggruppati, lo spettatore viene anche colpito da illusioni sinestesiche, prodotte dalla sinergia tra visione a fuoco, visione periferica (ambiente) e suono. Tale è il caso dell'atmosfera costruita in Blade Runner, di Ridley Scott (1982), dove viene rappresentata la città di Los Angeles in un futuro distopico, nell'anno 2019. Il lavoro scenografico, a carico di Lawrence G. Paull (scenografo) e David Snyder (art director), aveva come scopo costruire una "scenografia dell'eccesso"⁴, che permettesse allo spettatore di sentire una città permeabile, composta da diversi piani sensoriali sovrapposti. Come risultato, la sinergia tra immagine e suono riesce a trasmettere, almeno sub-consciamente, l'illusione della temperatura, dell'umidità, della densità dell'aria e della corporeità del fumo.

Parlano in questa Los Angeles, estensioni atmosferiche⁵ di innumerevoli presenze misteriose, abitanti di una città viva. Ma per poter trasmettere questo autenticamente allo spettatore, noi sosteniamo che sia in qualche modo necessario esercitare qualche controllo sul ambiente dello spettacolo, cioè, di coinvolgere lo spazio per riuscire ad una narrazione aptica (in questo caso, la sala del cinema). Ci sembra

A destra: Alcune immagini ambientali di Blade Runner.

4 Vivian Sobchack. Screening Space: The American Science Fiction Film. Rutgers University Press. 2001. p. 262.

5 Interessante il significato che ha in inglese il termine 'ambiente', che collega l'ambiente e le sue qualità con uno stato d'animo. Simile al senso figurativo di atmosfera o aria, ma troviamo pertinente che in altre lingue ci sia un termine proprio per tale significato.



raggio di luce muovendosi



VAPORE
AVVOLGENTE



SPOTLIGHT
(Sorgente misteriosa)



- NEON
- CITTÀ
VIVA

- LUCE
FREDDA
- RELAZIONE
COSTUME -
TEMPO

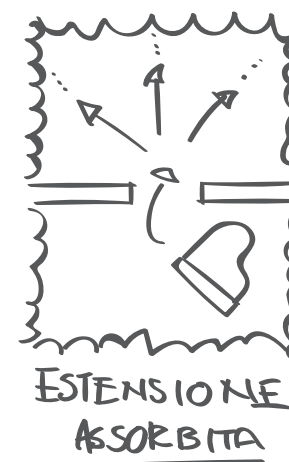
che vada in opposizione, ad esempio, che una produzione come Trono di Spade (David Benioff e D.B. Weiss, 2011 - presente), che viene ambientata in un ostile freddo invernale, inizi trasmissione ogni anno a fine primavera o metà estate, rendendo l'esperienza quella di un osservatore del tutto distaccato. Un mero voyeurista di un mondo oggettivato e fantasioso. Sono purtroppo le esigenze di mercato delle case di produzione e delle catene televisive ad avere più influenza su queste decisioni.

Forse è quindi al limite del dispositivo cinematografico che il progetto architettonico o spaziale trova un vantaggio, nell'istante che l'aptica si aggiunge allo spettro sensoriale dell'esperienza, coinvolgendo i corpi in storie propriocettive, come abbiamo già visto, ad esempio, nel museo ebraico a Berlino di Libeskind. Un esempio simile, al riguardo delle estensioni, potrebbe essere il caso della famosa installazione di Joseph Beuys, *Plight*, realizzata un anno prima della sua morte (1985), alla galleria Anthony d'Offay a Londra, e recentemente ricostruita nel dettaglio per il Centre Pompidou a Parigi. L'opera consiste in due spazi contigui, divisi in mezzo da una soglia che, essendo meno alta di un uomo in piedi, blocca la visuale e chiede a chi la vuole attraversare di piegarsi. Uno di questi spazi è vuoto, nell'altro c'è un pianoforte chiuso, in silenzio. Tutti i muri sono ricoperti da grossi rotoli di feltro, provvedendo isolamento acustico e una certa aria di protezione e intimità. Lo spazio è quindi una specie di auditorium.



Joseph Beuys, *Plight*. A sinistra: interno della stanza vuota. Vista dall'ingresso, guardando verso la stanza del pianoforte. A destra. Vista dalla stanza del pianoforte, guardando verso il primo spazio.

Rimosso ogni stimolo esterno dall'opera, resta al centro dunque il passaggio, la soglia ridotta dove il potenziale sonoro si filtra da uno spazio all'altro per poi rientrare nel silenzio, grazie all'isolamento del feltro. Il passaggio quindi funziona in un solo senso. Ogni spazio si trattiene ciò che gli arriva, e inoltre, ciò che accade nell'uno viene trasmesso solo parzialmente all'altro, in virtù del filtro senza ritorno che diventa la soglia. Ma il feltro non aiuta a contenere soltanto il suono. Un termometro lasciato a posta da Beuys sul pianoforte rende conto anche di quanto si alza la temperatura in quanto il numero di visitatori è più alto. Il calore viene quindi interpretato come estensione. Solo la soglia interna previene la claustrofobia. Ognuno dei due spazi è in qualche modo l'al di fuori dell'altro, reciprocamente. Il corto percorso, così, apre delle possibilità narrative, in quanto la soglia produce risultati diversi (e tempi diversi) dipendendo del senso in cui sia attraversata.



Come si potrebbero progettare, quindi, spazi dove l'estensione della presenza si possa usare come istanza narrativa? Dai nostri casi studio ci viene in mente, come prima cosa, controllare meglio la permeabilità degli elementi spaziali, a fine di costruire un'esperienza xilematica o interstiziale. Si può pensare ad esempio a

come luci ed ombre passano da uno spazio all'altro; come il suono può cambiare le sue qualità al momento di filtrarsi in uno spazio contiguo; come un elemento riflettente può lasciare intravedere la parzialità di una presenza evitando di rivelare la sua identità. **Questo implica aumentare il raggio di possibilità del solito schema di aperture dell'architettura tradizionale: finestre e porte.** Riteniamo di valore, ad esempio, l'idea che soggiace al **shōji** giapponese, che può assumere il valore di finestra, porta o muro a discrezione del usuario. Ma soprattutto ci interessa il modo in cui tratta la luce: "Del sole fulgente che brilla sul nostro giardino non ci raggiunge che uno spento riflesso, filtrato attraverso la carta opalescente dello shōji."⁶

Abbiamo visto come i fratelli Coen riducono la porta al mero spiraglio che filtra le ombre; e come la soglia è una semplice apertura acustica e termica per Beuys: **la funzione di questi elementi diventa propriamente comunicativa.** L'idea narrativa rimane sempre quella di evocare un mondo mentale del 'possibile' tramite la comunicazione sottile e suggestiva delle estensioni che si filtrano tra gli spazi. All'ascolto di queste idee ci sono ancora gli Orientali, che sanno come utilizzare le estensioni per arricchire le loro esperienze spaziali. Prima di salire verso il prossimo spazio, vi lasciamo un'ultima immagine del concetto spaziale della casa giapponese che cattura perfettamente il valore poetico (e potenzialmente narrativo) delle estensioni nel loro fare-spazio. Leggiamo come descrive Tanizaki i gabinetti giapponesi:

6 Junichiro Tanizaki. Libro d'Ombra. p. 41.

“Quando mi trovo in un simile luogo molto mi piace udire la pioggia che cade con dolcezza uniforme. Questo piacere è specialmente raffinato nei gabinetti della regione di Tokyo, dove, per facilitare le pulizie, è consuetudine praticare rasoterra lunghe aperture orizzontali. Consentono, questi spiragli, di percepire vicinissimo il rumore, così acquietante, delle goccioline che lente si staccano dall'orlo della grondaia o dalle foglie, rimbalzano sul basamento in pietra di un lampione, spruzzano il muschio che cresce fra i ciottoli del sentiero, sono bevute dalla terra. Qui conviene, più che altrove, tendere l'orecchio a stridii di insetti o a canti di uccelli, e godere del chiaro di luna; qui è delizioso gustare melanconicamente i segni fuggitivi delle quattro stagioni. Quanti autori di haiku devono aver trovato, alla latrina, il tema dei loro verso!”⁷

7 Ibid. p. 10.

03. EFFETUALITÀ

COMPOSIZIONI SPAZIALI



compórrre (ant. **compónere**) v. tr. [lat. *compōnĕre*, comp. di *con-* e *pōnĕre* «porre»] - **1.** Mettere insieme, ordinatamente, più cose. **2.** Concepire e dar forma, detto spec. di opere letterarie o musicali.

atterrare v. tr. e intr. [der. di *terra*; nei sign. 2 a e c, calco del fr. *atterrer*] - **1.** tr. Gettare a terra persone o cose. **2.** Posarsi a terra.

erigere v. tr. [dal lat. *erigĕre*, comp. di *e-*1 e *regĕre* «reggere»] - **1.** Innalzare, costruire. **2.** rifl. Sollevarsi, drizzarsi.



Velázquez.
Las Meninas. 1656.

(continua) INT. GIORNO. AMPIO SALONE DI VILLA.

A chi viene da lontano subito il borgo sembra scivolato, di soppiatto come da una porta, nella campagna. Esso non dà l'impressione che sia possibile raggiungerlo. Ma si se fa tanto di riuscirvi, allora il suo grembo ci accoglie e ci si perde nel concerto dei grilli e nel vociare dei bambini.

Walter Benjamin.

San Gimignano. Immagini di Città.

Ci troviamo finalmente al pianoterra, luogo del primo abitare. Qui il mondo è mondo in quanto tale, così come la terra. "Coi piedi per terra", è l'espressione che denomina l'appartenenza dell'uomo e la relazione con essa, dove viene inverata la singolarità della posizione, così come la vastità dell'orizzonte. È in questo piano che nascono i popoli, che si sviluppano le civiltà, costruendo relazioni tra individui e disponendo dello spazio. È anche il punto da dove si può percepire la verticalità, per cui resta anteriore ad essa. Bisogna in effetti avere i piedi per terra, per decidere se si sale o si scende.

Il lettore chiederà perché allora il nostro percorso non ha iniziato da qui. La risposta è semplice. L'uomo non nasce coi piedi per terra; viene invece concepito

già dentro la terra, e solo quando è pronto viene gettato fuori, nel mondo. Essere dentro l'utero materno è come essere un seme interrato, pronto per germogliare. Siamo protetti da un limite al di fuori del cui c'è il mondo. Ma comunque già dentro l'utero siamo in grado di percepire l'esterno. Il mondo inizia a comunicare la presenza. La nascita indica solo il momento in cui siamo trasferiti dall'altro lato dello staglio, gettati in esistenza. Non siamo purtroppo come le piante, che crescono verso l'alto e verso il basso, rimanendo fissate al limite. A noi il limite ci esclude proprio, non permettendoci l'ancoraggio fisico. Dopo la nascita, quindi, viene l'arduo lavoro di imparare ad erigersi, per finalmente riuscire ad avere non solo i piedi per terra, ma anche la testa in alto. Ma proprio con l'erigersi, arriva l'agorafobia, nel senso stretto della paura dell'aperto, paura di sentirci desolati, abbandonati nel vasto esterno che è il mondo. Come scrive Worringer:

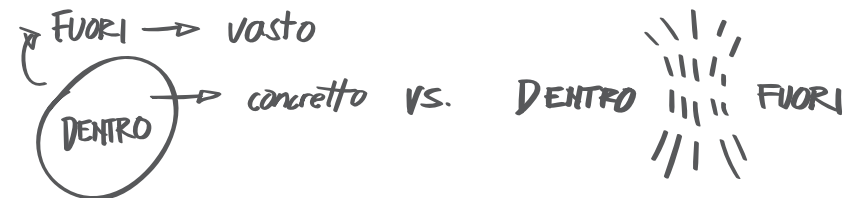
L'agorafobia fisica può venir definita il residuo di una fase normale dell'evoluzione umana, nella quale l'individuo non era ancora in grado di affidarsi del tutto alle proprie impressioni visive per familiarizzare con l'ampio spazio che lo circondava, ed era quindi costretto a ricorrere all'aiuto del tatto. Diventato bipede, e dunque guidato dalla vista, gli doveva rimanere un lieve senso d'insicurezza.¹

Da qui che il primo compito dell'architettura fosse quello di ricoprirci, di rimetterci in un interno, di proteggerci da quella angoscia prodotta dalla libera vastità incomprensibile. In questo modo, nella nostra prima casa si continua la funzione dell'utero: il proteggere. È proprio per questo motivo che Bachelard questiona il concetto di gettatezza:

1 Wilhelm Worringer. Astrazione e empatia. G. Einaudi. Torino. 1975. p. 15.

La casa è una grande culla (...) La vita incomincia bene, incomincia racchiusa, protetta, tutta tiepida nel grembo della casa.²

Così, col proteggere, si fa luogo per l'abitare, e col fare-spazio si continuano a creare le condizioni idonee per le attività umane, ancorandosi alla terra anche fuori dalla casa. E, se per Bachelard, nella casa divisa a tre piani, cantina e soffitta sono gli spazi delle solitudini e delle paure rispettivamente, cosa rimane al pianoterra? Bachelard afferma che si tratti di uno spazio banale, privo di cosmicità. Ma non per quello è meno carico di potenzialità narrative. Il pianoterra è per eccellenza lo scenario dell'uomo biologico e dell'uomo sociale. Solo lì veniamo chiamati mondani. Solo lì le scarpe di Van Gogh sono giudicate per quello che sono. La contesa tra l'interno protetto e l'esterno aperto acquisisce al pianoterra il suo proprio valore. Questo enorme palcoscenico ci permette di scrivere la nostra propria storia. È valido, dunque, affermare che ogni interno è un mondo che si staglia parallelamente all'esterno. Non è, come siamo abituati a pensare, che l'interno sia inferiore, in quanto spazio delimitato e finito, rispetto al vasto e libero aperto. Essi non possono essere ridotti a quella semplice reciprocità geometrica, come afferma Bachelard³, nel senso che anche l'interno delimitato è in grado di fare insorgere un mondo altrettanto vasto, nella misura in cui lo spazio viene operato.



2 Gaston Bachelard. La Poetica dello Spazio. Edizioni Dedalo srl. Bari. 1975. p. 35.

3 Ibid. p. 251.

Nello spazio interiore, quello che, per Heidegger, applica per i popoli istoriali nel fare-spazio, deve anche applicare per le sue suddivisioni: famiglie ed individui. Basta pensare solo alle tradizioni decorative, culturali e personali, dove l'identità viene tradotta in un linguaggio oggettuale e estetico. Da questo punto di vista, abbiamo trovato adeguato prendere come caso studio della nostra storia Occidentale il periodo che più esalta queste qualità: il barocco.

Non avremo quindi bisogno di una descrizione, come quelle che abbiamo scritto per i primi due spazi, non solo perché si tratti dell'esperienza più comune dello spazio che abbiamo - quella delle nostre case -, ma anche perché il caso studio ci fornirà un'immagine molto più precisa di quanto possiamo tentare noi di descrivere col linguaggio. Per ora basta immaginarci dentro un salone di una villa settecentesca (al piano terra), piena di arredi e dipinti d'epoca, con grandi finestre dalle quali la luce del giorno entra e delicatamente bagna ogni cosa, come nei dipinti barocchi. Immaginiamo, per esempio, di entrare in 'Las Meninas' di Velázquez o di attendere la 'Lezione di Musica' di Vermeer. Pensiamo per un momento all'esperienza di essere lì, con un punto di vista diverso da quello del dipinto, esplorando la stanza. Detto questo, prima di tutto diventa chiara l'intenzione narrativa della pittura in quanto immagine ferma. Quello che si mostra davanti ai nostri occhi diventa una vera e propria diegesi. Lo vediamo soprattutto nei periodi del realismo, del romanticismo e del barocco, quando la pittura aveva una preoccupazione autentica per documentare la storia. Almeno così erano le cose fino all'arrivo della fotografia, che da lì ha assunto quel compito, visto che era molto più precisa, più economica e più veloce;

ma i tratti narrativi sono cambiati. Della fotografia in quanto narrazione avevamo già visto come nella sua cattura dell'istante contiene di fatto il movimento, ma in pittura il passaggio occorre in un modo diverso. Prima di tutto occorre segnalare la scelta. Non è che il fotografo non scelga, ad esempio, dove mettere la camera o che tempo di esposizione usare, in funzione di ciò che vuole catturare; queste sono decisioni altrettanto importanti in cui si manifesta, di solito, un'intenzione narrativa. Ma è il pittore chi innanzitutto sceglie, giacché nel rappresentare vi sarà sempre più libertà che nel catturare. In questo modo, il pittore non è costretto ad essere presente davanti ad una realtà alla cui deve essere fedele. Egli è del tutto libero di dare posto ad ogni elemento, di decidere quanto spazio occuperà dentro l'immagine, di accordare la posizione ed il rapporto tra i personaggi. È così come la composizione serve come istanza narrativa. Il pittore, in assenza del movimento, decide il momento e lo spazio di ogni cosa; con-pone per comunicare i desideri, le intenzioni, le gerarchie, le relazioni, le personalità. Così, tutto l'insieme di circostanze, di storie e di caratteri può essere intuito dall'osservatore in presenza del riassunto che presenta l'immagine. Tutto questo, però, l'artista non lo può fare senza prima consultare lo spazio; deve partire da esso, come il suo supremo palcoscenico. Tale modo di pensiero si evidenzia più fortemente quando viene dipinta la figura intera, dove si rivela pienamente la relazione tra i corpi. Solo lì si permette allo spazio di ordinare, di dettare la posizione di ogni cosa, di offrire una coreografia che finisce per coinvolgere all'osservatore. Per tale motivo è che Las Meninas (1656) si può leggere quasi meglio di un libro. Subito capiamo il protagonismo dell'Infan-

ta dalla posizione che occupa e dalla luce che riceve. Intorno a lei viene costruito l'evento, ed ogni personaggio comunica il suo ruolo. Dall'altra parte, **l'osservatore viene invitato ad entrare nel dipinto.** In prima istanza come suggerimento dalla prospettiva, che sembra corrispondere con una scala reale (Il quadro è alto 3,18 metri e lungo 2,76); ma poi più direttamente, **dallo stesso artista, che, auto-ritrattato sulla parte sinistra del quadro, guarda direttamente verso di noi,** rompendo il "quarto muro". Ma forse non bisogna che ci mettiamo noi a descrivere al dettaglio questo capolavoro. Michel Foucault ne aveva già fatto uno splendido analisi. Nello specifico, sul fenomeno dell'inclusione dell'osservatore scrive:

Accolti sotto questo sguardo, siamo da esso respinti, sostituiti da ciò che sempre si è trovato là prima di noi: dal modello stesso. Ma a sua volta, lo sguardo del pittore diretto, fuori del quadro, verso il vuoto che lo fronteggia, accetta altrettanti modelli quanti sono gli spettatori che gli si offrono; in questo luogo esatto, ma indifferente, **il guardante e il guardato si sostituiscono incessantemente l'uno all'altro.**⁴

Questo fenomeno mistico converte allo spettatore in testimone dell'evento (uguale al caso del cinema secondo Tarkovskij), reale o fittizio, creato dalla mano dell'artista. È, in effetti, un teletrasporto. Come nel cinema, non servono le parole per convincere allo spettatore di esserci dentro, basta solo che egli lo senta così. Una volta ancora si compie di maniera sublime l'accadere della verità nell'opera: in questo caso, troviamo realizzato **l'effetto coordinatore dello spazio in quanto evento.** Da un tale punto di vista, si vede come Las Meninas riesce a riprodurre la **spontaneità** di un momento

⁴ Michel Foucault. Le parole e le cose. Rizzoli Editore. Milano. 1967. p. 10.

effimero. Ma non è la spontaneità fotografica del caso, essa invece viene progettata meticolosamente, cioè, composta dall'artista. Si rende così noto all'istante che **i personaggi presenti sembrano di essere colti a metà di un'azione, come un pendolo catturato al centro del suo oscillare,** come direbbe Foucault. In alcuni casi l'azione è lieve, come si intuisce dalla mano destra dell'infanta: non si sa se la donzella la porta verso di lei o se invece ritorna alla sua posizione naturale; oppure la mano dell'artista, che forse si muove verso la tavolozza per prendere il colore o forse torna già verso la tela per applicarglielo; in altri casi invece l'ambiguità è molto più evidente, come il personaggio più in fondo che, coi piedi posti su due gradini diversi della scala che porta dentro la stanza, forse scende o forse sale; forse è appena arrivato, forse sta andandosene via. Solo due figure sembrano di essere immobili; è la coppia reale che occupa il posto dell'osservatorie, i personaggi presenti in **"fuoricampo"**, nello spazio che si estende davanti al dipinto, ai cui vari personaggi stanno fissando, e che vengono rivelati solo dal riflesso dello specchio in fondo (estensione).

Ciò che guardano tutti i personaggi del quadro sono ancora i personaggi ai cui occhi essi vengono offerti come una scena da contemplare. Il quadro nella sua totalità guarda una scena per la quale esso a sua volta è una scena.⁵

In questo senso, Velázquez ci dimostra che **l'atto di comporre per l'artista non vuol dire semplicemente arrangiare geometricamente delle figure per ottenere un'armonia visuale, significa soprattutto conferire un tratto di spazio e di tempo ad ognuna per andare a conformare l'insieme dell'esperienza: un'armonia temporale.**

⁵ Ibid. p. 27.



Dalla parte cinematografica, non c'è un film che abbia saputo portare al grande schermo tutto ciò che finora è stato detto sulla composizione di questo spazio meglio di **Barry Lyndon, di Stanley Kubrick (1975)**, basato sul romanzo di **William Makepeace Thackeray, 'Le memorie di Barry Lyndon' (1844)**. In questo film, ambientato nel modo più realistico possibile nell'epoca del racconto, l'Europa di metà Settecento, Kubrick ha reinventato i metodi cinematografici per produrre un'opera che, nella sua grandiosità, evidenzia la posizione che inavvertitamente il cinema ha assunto nell'evoluzione delle forme di documentazione artistica della storia. **Barry Lyndon raccoglie nel suo metodo narrativo le migliori espressioni delle tecniche pittoriche, fotografiche e cinematografiche;** e dalla mano di Kubrick e John Alcott, il suo direttore di fotografia, che solo sette anni prima avevano terminato "2001: Odissea nello Spazio", marca di nuovo un punto di svolta per il cinema moderno.

L'ambizione di Kubrick per rappresentare accuratamente la realtà storica del racconto, senza dipendere dei metodi di post-produzione, lo portò in un campo mai esplorato prima. Come risultato da questo meticoloso lavoro, Barry Lyndon risalta per essere uno dei pochi grandi film girati quasi **esclusivamente con l'utilizzo di luce naturale.** Kubrick insisteva che questo fosse il modo più autentico di ricreare le scene del romanzo. Ma questa decisione supponeva grandi difficoltà tecniche. Da una parte, girare in esterni implicava essere sottoposti alle condizioni del tempo, che in Irlanda ed Inghilterra, dove è stata girata la maggior parte del film, erano abbastanza imprevedibili, supponendo fluttuazioni drastiche della luce ambientale a metà delle riprese che obbligavano a reagire rapidamente sull'apertura dell'o-

biiettivo per compensare la mancanza o l'eccesso di luce. Dall'altra parte, negli interni, Kubrick aveva optato per illuminare gli spazi alla sera esclusivamente con delle candele, come sarebbe stato realmente nel Settecento. Per catturare questa tenue luce, non c'erano obiettivi abbastanza potenti nel mercato. Il regista si fece dare un obiettivo (da 50 mm, f/0.7) fabbricato dalla Carl Zeiss specificamente per NASA per fare fotografie satellitari. Solo in quel modo è riuscito a catturare la bellezza di questi interni illuminati dalla partecipe ed intima luce delle candele.

Kubrick non organizzava gli attori intorno alla cinepresa, era piuttosto il contrario. Egli li faceva recitare, vestiti e truccati, mentre girava intorno col suo viewfinder, cercando l'inquadratura perfetta per iniziare a girare la scena. Quando l'azione gli poneva difficoltà, ricorreva alla pittura per ispirarsi. È così come il film ha ottenuto quel distintivo richiamo al mezzo pittorico che l'ha reso unico. **Artisti come William Hogarth, John Constable, Thomas Gainsborough e Johann Zoffany sono tra i più identificabili riferimenti dentro il film.** Ma Kubrick non prendeva queste decisioni solo per combattere l'esaurimento di idee. Era consapevole che il modo di **comporre e di effettuare** lo spazio in quei dipinti faceva anche parte della realtà storica alla cui voleva mantenersi autentico. **Prendere ispirazioni dai dipinti non era mai dunque un capriccio di ottenere un effetto fotografico che assomigliasse a un dipinto. Non era un copiare per copiare. Non era neanche per rendere omaggio agli artisti né per richiamare ad un mero stile. Si era fatto, in parte, perché in assenza di una documentazione fotografica degli stili di vita dell'epoca, la pittura gli offriva una risorsa accurata**

HEIDEGGER:
« in effetti »
È VERO CIÒ
CHE CORRISPONDE
ALL'EFFETTUALE

e ricca in dettagli, una finestra che dava al passato; ma soprattutto, perché in quanto metodo di rappresentazione della realtà di quel popolo istoriale, era un mezzo comunicativo a sé, un modo di vedere e trasmettere il mondo che è stato quello e non altro.

Di seguito, un parallelo tra alcune delle inquadrature più pittoriche e i rispettivi riferimenti.



*Francesco Hayez.
Il Bacio. 1859.*



Barry bacia un'altra
donna mentre Lady
Lyndon gli osserva.



*William Hogarth.
Marriage A la Mode 2,
Tête à Tête. 1743-45.*



*William Hogarth.
Assembly at Wanstead
House. 1728-31.*

Lord Bullingdon sfida
Barry a un ultimo
duello.



Barry e Lady Lyndon
rimproverando al
piccolo Lord Bullingdon





*Georges de la Tour
Il Neonato.
1645-48.*



*Joseph Wright of Derby
Esperimento su un
uccello nella pompa
pneumatica. 1760.*

Barry in casa della sua
amante tedesca.



Barry a cena con altri
nobili.





*Adolph Von Menzel
Concerto di flauto di
Federico il Grande a
Sanssouci. 1852.*

Lady Lyndon, Lord
Bullingdon e il
reverendo Rant
interpretano Vivaldi.





*Johann Zoffany.
Porträt des Sir
Lawrence Dundas und
sein Enkel Lawrence.
circa 1775.*



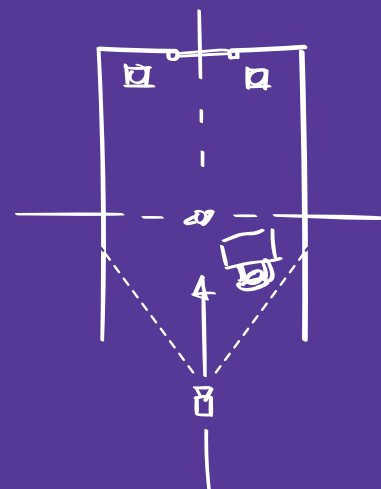
Lady Lyndon, Lord
Bullingdon e il
reverendo Rant
interpretano Vivaldi.

La pittura contiene un linguaggio proprio di ogni epoca, e come ben sappiamo, i linguaggi sono fondamentali per capire i popoli. Questo linguaggio riceve il nome di **composizione**, e lo vediamo all'opera in Barry Lyndon, come l'avevamo visto in Las Meninas. Quello che viene aggiunto, ovviamente, è il movimento. Il film non ci presenta un'azione sospesa o ambigua. Ogni azione è chiara nella sua intenzione, e in quanto tale viene incorporata nell'arco del racconto. Ma è soprattutto nelle riprese interne dove Kubrick, avendo più controllo, riesce a comporre le inquadrature in modo che lo spazio determini il carattere delle azioni. Vi è una chiara effettualità drammatica provocata dal carattere spaziale. Prima di tutto vediamo il lato **filmico**. In questo caso, come nei dipinti, le scene più dicenti in termini di composizione spaziale sono i campi medi e le figure intere. Poi c'è **l'angolo** della ripresa. A volte perpendicolare al muro di fondo e a volte leggermente obliquo. **Questo sottile cambio di prospettiva conferisce alla scena, nel primo caso, un ordine prestabilito, che funziona quando tra i personaggi ci sono gerarchie chiare e rispettate; mentre, nel secondo caso, l'ordine è meno esplicito, permettendo così una dinamica interna dove i personaggi questionano queste gerarchie e lottano per raggiungere un livello più privilegiato dentro di esse o per difendere quello già ottenuto.**

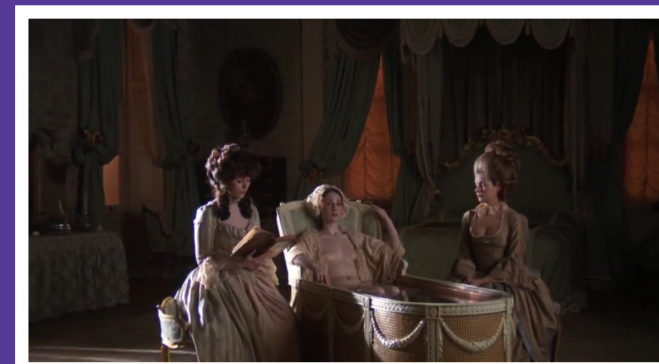
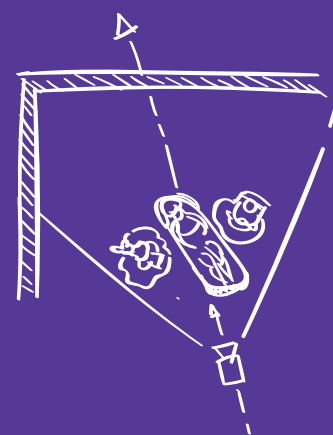
FILMICO:
COME FARE
LA RIPRESA?

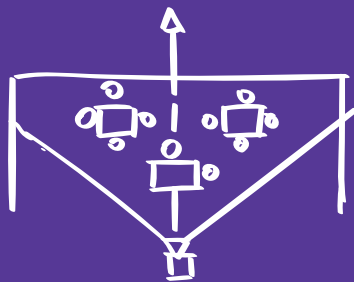


GERARCHIA

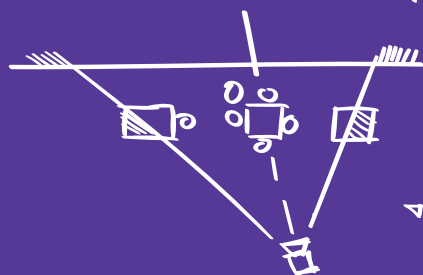


In alto, l'inquadratura perpendicolare e centrata enfatizza l'ordine interno: Barry arriva come subordinato per offrire i suoi servizi al Chevalier. In basso, l'angolazione leggermente obliqua rispetto alla stanza corrisponde col questionamento dell'ordine: Lady Lyndon, la figura più nobile e potente, è diventata gelosa dopo aver visto Barry baciare un'altra donna, adesso trova rivali anche tra le sue domestiche.



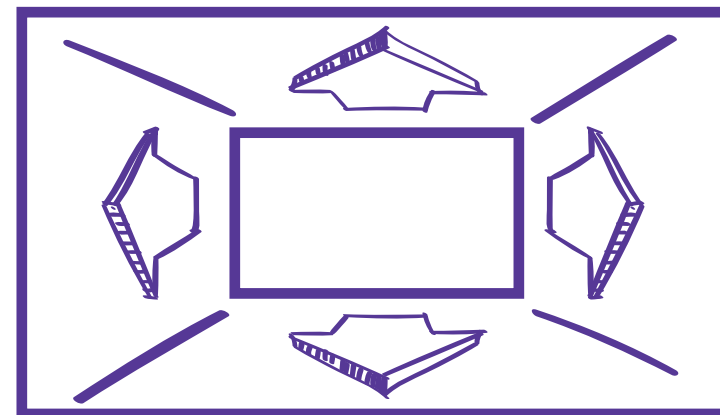


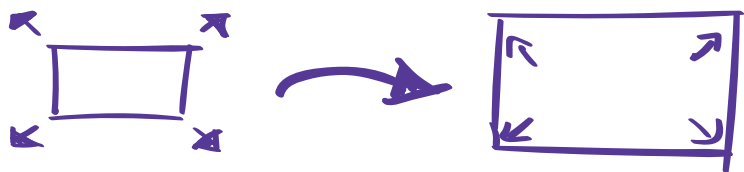
In alto ancora un'inquadratura centrata e perpendicolare. Barry si finge un alto generale dell'esercito inglese, e crede di avere convinto tutti con la sua furbizia. In basso, di nuovo un'inquadratura leggermente obliqua. Barry questiona la gerarchia. Cerca di provocare a Sir Charles, dimostrando le sue intenzioni amorose con la sua moglie, Lady Lyndon.



Un altro tratto particolare del filmico, ricorrente durante il film, è l'uso dello "zoom out". Questo tipo di movimento, lento e controllato, parte sempre da un dettaglio o da un primo piano, il quale non solo aiuta ad appiattire l'immagine ravvicinata per assomigliare ancora di più un dipinto, grazie alla lunga distanza focale, ma anche trasmette a priori il punto sul quale lo spettatore dovrà focalizzare l'attenzione, prima di aprire l'inquadratura e mostrare l'ampio campo dell'azione. In tale modo, attraverso lo zoom out il film riesce a fare diverse cose, come ad esempio indicare un effetto prima di rivelare la causa, o suggerire uno stato emozionale prima di trasmettere l'azione fisica. Nel senso opposto, lo zoom in, utilizzato con meno frequenza, funziona in modo induttivo, mostrando prima una situazione generale e poi dirigendo l'attenzione verso l'elemento d'importanza. In entrambi i casi, comunque, si evidenzia come la cinepresa svolge chiaramente il compito dell'istanza narrativa, aiutando a comporre l'immagine dalla stessa dimensione tempo.

ZOOM-OUT

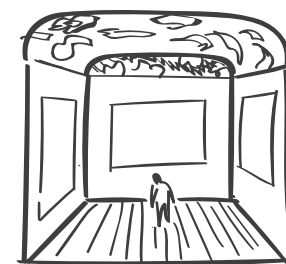




Riprese realizzate con lo "zoom-out".

PROFILMICO:
Cosa registrare?
Ciò che accade nella ripresa

Per quanto riguarda al **profilmico**, il modo di comporre la scena è altrettanto calcolato a modo di trasmettere l'ordine interno di poteri. Ogni stanza diventa effettivamente un mondo a sé, con condizioni proprie per la contesa che lì prenderà luogo. La sua dimensione permette osservare chiaramente le proporzioni tra personaggi e spazio libero. Nel caso della stanza nobile risalta particolarmente il tratto cerimoniale che riceve ogni atto dalla grande proporzione di vuoto che avvolge i personaggi. **Opulenza e povertà vengono rispettivamente assegnate allo spazio ampio e allo spazio minimo.**



Schema di proporzionalità dello spazio.

Gli arredi accuratamente collocati trasmettono subito i potenziali eventi che in ogni spazio si possono svolgere. Per quanto sia ovvio che, ad esempio, nella stanza matrimoniale ci sarà un grande letto, forse si tratta di qualcosa che viene un po' dato per scontato in altri scenari, tenendo in conto i numerosi protocolli ai quali il nobile in quell'epoca era abituato. Una stanza, ad esempio,

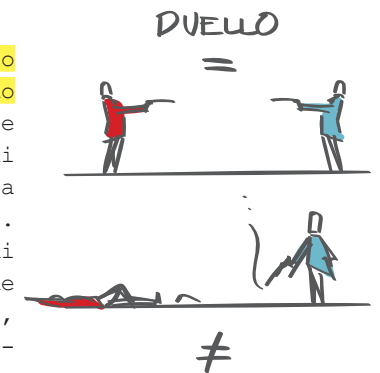
può comunicare facilmente il suo carattere sociale dalla quantità di arredi presenti, mentre altre possono dimostrare subito più riservatezza. Viene applicato anche accuratamente su ogni superficie il principio del rivestimento di cui parlava Loos, riempendo lo spazio di stimoli tattili che trasmettono visceralmente l'effetto voluto dal lavoro scenografico; e, sebbene non si può dire che il team abbia potuto fare molto per intervenire questi interi, dato che si trattava spesso di siti storici, vediamo comunque un'assoluta coerenza tra rivestimento ed effetto drammatico, come suggeriva Loos. Alcune scene specificamente risaltano per le loro qualità tattili-sonore, ad esempio, quella in cui il figlio e il figliastro di Barry, il piccolo Bryan e Lord Bullingdon, entrano nella sala da concerto. Lord Bullingdon è scalzo, mentre Bryan indossa le sue scarpe che le stanno troppo grandi, producendo un enorme rumore mentre cammina sul parquet e interrompendo così i musicisti.

Lord Bullingdon e Bryan interrompono il concerto.



Completando il codice compositivo ci sono gli attori, che entrano a occupare lo spazio una volta le condizioni sono poste e i ruoli sono assegnati. Lo spazio diventa un'eventualità dinamica di contrasti con la presenza dei personaggi. Anche in questo caso, tutto è un prodotto dell'effettualità delle gerarchie. C'è chi è seduto e chi è in piedi. C'è chi arriva e chi riceve. C'è chi comanda e chi aspetta gli ordini. C'è chi richiede e chi approva. C'è chi si distingue e chi lo condecora. C'è chi questiona l'ordine stabilito e chi si offende dall'audacia. C'è chi oltraggia e chi domanda soddisfazione. Tutto ciò non viene quasi comunicato nei dialoghi, ma invece viene reso esplicito nel rapporto compositivo dei corpi in posizioni di contrasto. Solo nel duello i personaggi hanno parità, entrambi eretti, paralleli, uguali; almeno finché si decide un vincitore.

Il duello è la dimostrazione di quanto la parità sia insostenibile in questo mondo dove soprattutto si deve imporre l'ordine gerarchico. Lo spazio del duello quindi non può essere l'ordinato interno della villa dove regna il dominio prestabilito. Per questo motivo vediamo come nei primi casi il duello ha luogo all'esterno, come unico spazio imparziale; ma, curiosamente, in queste inquadrature la simmetria procurata dai personaggi si contrappone all'arbitrio geografico del paesaggio. Forse si tratta qui della stessa contrapposizione tra destino e caso. Lo vediamo con enfasi nella prima scena del film, dove si riporta la morte del padre di Redmund. In questa scena, siamo allontanati, spettatori nascosti dietro un muro di pietra. Questo è per rendere evidente il fatto che si tratti di un evento passato.





Questo primo duello viene inquadrato tra i due alberi e il muro di pietra. L'asimmetria tra questi elementi sembra di comunicare già da prima un favoritismo. Ogni albero rappresenta uno dei duellisti, ma uno occupa molto più spazio dell'altro. È evidente anche come il muro ci sottrae, ci spinge fuori dalla scena.



Il secondo duello invece non è più un ricordo, sta accadendo proprio davanti ai nostri occhi. I personaggi sono posizionati simmetricamente e occupano il primo piano. Gli alberi anche qui creano un quadro-dentro-il-quadro, ma invece qui aiutano a equilibrare la scena. In fondo, le montagne, però suggeriscono un favore nascosto.



Solo nel duello finale tra Barry e Lord Bullingdon lo spazio scelto è finalmente un interno imparziale: un pagliaio anonimo.

Con due campi lunghi dai lati opposti della stanza, Kubrick rivela la simmetria quasi perfetta dell'incontro, lasciando intravedere come la vittoria non sarà decisa dal caso. Dopo che Bullingdon perde il suo turno, Barry si trova con l'opportunità di vincere, regalata dal destino come tutto ciò che ha avuto finora; ma la sua risoluzione è quella di concedere finalmente giustizia al suo figliastro.



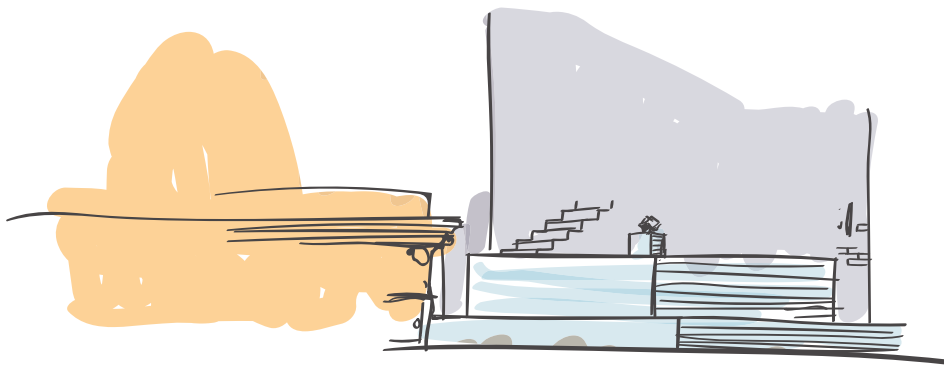
Duello finale. Visto dalla parte di Barry.



Duello finale. Visto dalla parte di Lord Bullingdon.

04. CHIARO- VEGGENZA

LO SPAZIO DELL'IPERREALISMO



osservare v. tr. [dal lat. *observare*, comp. di *ob-* e *servare* «serbare, custodire, considerare»] - **1.** Guardare, esaminare, considerare con attenzione, al fine di conoscere meglio, di rendersi conto di qualche cosa, di rilevare i particolari. **2.** Notare, rilevare.

conoscere (ant. *cognoscere*) v. tr. [lat. *cognoscĕre*, comp. di *co-* e (*g*)*noscĕre* «conoscere»] - **1. a.** Avere notizia di una cosa, sapere cioè che essa esiste. **b.** Avere cognizione esatta e precisa di una cosa.

constatare (o *costatare*) v. tr. [dal fr. *constater*, der. del lat. *constat*, voce del verbo *constare* «esser noto»] - acquisire cognizione certa di un fatto, di una realtà.



Hanabusa Itchō.
Monachi ciechi ispezionando un elefante.

(continua) EXT. GIORNO. UN ATRIO INACCESSIBILE.

Non ci sono fatti, solo interpretazioni

Friedrich Nietzsche

Iniziamo a salire, lasciando dietro il dominio dell'orizzontalità. Troveremo davanti a noi quindi un ampio pianerottolo, una piattaforma percorribile al centro di cui c'è lo spazio che andremo a visitare. Questo spazio, però, è inaccessibile. Ha un perimetro chiuso, senza porte, ma anche sprovvisto di tetto, completamente scoperto. Solo salendo sul pianerottolo, quindi, diventa possibile scoprire l'interno guardando sopra le grosse mura di cemento. Dentro questa specie di atrio, livellato ancora sulla terra, c'è un grande giardino. Esso non ha, però, dettagli particolarmente interessanti. Nessun fiore, nessun cespuglio, niente a parte l'omogeneità del prato appena tagliato. Al centro, l'unico spazio innalzato, un modesto altare, di ornamenti minimi, si poggia su una grande lastra di marmo. Sul altare riposa una figura, un poliedro nero di ossidiana. Se fissate lo sguardo su di esso e non vi muovete, dopo trenta secondi esatti vedrete qualcosa di insolito: senza cambiare posizione, starete guardando l'altare simultaneamente da tutti gli

angoli possibili del perimetro. Non avrà nessun punto cieco, nessun dubbio, nessuna ambiguità, nessuna interpretazione falsa su ciò che lo spazio è. I vostri occhi saranno moltiplicati all'infinito. Avrete raggiunto lo stato di spettatore-dio. Ma basterà un semplice battito delle palpebre per perdere il vostro dono e tornare al vostro corpo, al vostro punto di vista imperfetto e orientato. Tornerete ad ignorare eternamente tutto ciò che si nasconde dietro a quell'altare.

Questo particolare luogo non si caratterizza, come gli altri, in dimostrare come lo spazio possa contenere una funzione comunicativa. Qui invece si questiona precisamente il bisogno di tale funzione. Anziché considerare lo spazio come una istanza narrativa, che stabilisce una relazione mittente-destinatario, qui siamo invitati a diventare noi lo spazio, a prendere il suo corpo e a sentire, anziché descrivere, la sua topologia. Qui, l'ostacolo fondamentale da superare è quindi la percezione stessa, poiché nega la possibilità di una oggettività pura. La natura delle onde (la luce e il suono) è disperdersi in tutte le direzioni. L'organismo sensibile (per non dire l'osservatore, limitato alla mera visione) nel percepire fa l'opposto: raccoglie in un solo punto la sfera di onde circondanti e si crea delle immagini, cioè, delle rappresentazioni di ciò che il mondo è, ma solo da quel punto di vista -di raccolta- specifico. È per questo che le immagini non rendono il tutto dello spazio, esso rimane sempre nascosto. Le figure si ostacolano tra di loro. Prospettiva dunque implica sempre tendenziosità, induce nel percettore l'illusione di essere al centro

PERCEZIONE
COME OSTACOLO

del universo.¹

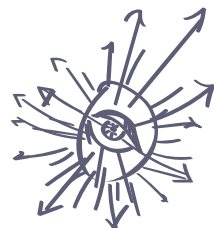
Il mezzo cinematografico propone un modo di evitare questo problema. Dal momento in cui l'inquadratura si rende impersonale, l'osservatore acquisisce un modo di percepire che non è assegnabile a nessuna entità dentro la diegesi. I personaggi sono inconsapevoli di essere osservati e noi riusciamo ad assistere alla loro realtà senza interferire in nessun modo, guardandola da una finestra eterea. Questo tipo d'inquadratura si conosce come il "nobody's shot", che indica un punto di vista non soggettivo. Un punto dello spazio dove la luce si filtra ed esce da un'altra parte, dallo schermo, in uno spazio-tempo diverso.

Quest'impersonalità del punto di vista, è comunque ancora lontana da una chiarezza vera. Ciò che l'inquadratura ci mostra è assegnabile all'istanza narrante, cioè, ad un'intenzione comunicativa e, perciò, parziale. C'è anche l'elemento della prospettiva, che cerca di presentare l'immagine in un modo simile a come vede il nostro occhio, e anche se l'ottica della camera non coincide mai esattamente con quella oculare (si pensi alla distorsione di un grandangolo o il movimento ottico dello zoom), la nostra logica tridimensionale ci permette di comprendere l'angolo e la posizione della cinepresa. Una vera chiarezza ci permetterebbe di abbandonare il singolo punto di vista, in favore di una percezione molteplice, simultanea ed infinita. Per tale fine, purtroppo gli occhi non ci servono.

Simultaneità

¹ Già da decenni la meccanica quantistica studia il particolare effetto che l'atto di osservare ha sulla realtà. Quando si misura un fenomeno, si cancella la sovrapposizione di stati possibili e si decide per una sola via. Ogni volta che osserviamo la realtà, la stiamo in effetti modificando.

Un'altra cosa sarebbe se noi riuscissimo a vedere in modo tattile, cioè, se la visione potesse avvolgere le forme, come una mano che prende un oggetto piccolo abbastanza da poter avvolgerlo chiudendo il pugno: ci renderemmo conto di quanto la sua forma diventa intelligibile quasi nella sua totalità. Nessuna parte della sua superficie nascosta. Nessun angolo cieco. Detto questo, ci rendiamo conto di quanto il cinema e la letteratura siano incapaci di incorporare autenticamente un tale modo di percepire. Essa è contraria alla natura del racconto. Al massimo possono offrirci delle **simolazioni**, rivelando sequenzialmente ciò che dovrebbe essere percepito in simultaneo. Tra queste simulazioni ci viene da ricordare **l'Aleph di Borges**, quel punto dello spazio che contiene tutti i punti, visti da tutti gli angoli possibili. Prima di provare a descriverlo, Borges ci avvisa chiaramente di quanto sia difficile tale impresa: **"Il problema centrale è insolubile: l'enumerazione, sia pure parziale, di un insieme infinito."**² Non è quindi colpa dell'oggetto in sé, ma un nostro problema quando tentiamo di rappresentarlo.



Aleph. Prima lettera dell'alfabeto ebraico.

Nella pittura moderna troviamo tentativi meno dipendenti della sequenzialità narrativa. Questo lo possiamo attribuire al fatto che, come avevamo già fatto notare nel capitolo anteriore, grazie allo sviluppo della fotografia, la pittura è riuscita a liberarsi del suo dovere rappresentativo. Sono state le avanguardie del Novecento quindi a dare i passi decisivi verso la pura astrazione. Alcune, però, si dedicarono ad esplorare nuove forme di rappresentare la realtà, reinventando il paradigma della percezione. Da una parte, movimenti come **il futurismo** esplorarono modi di includere dinamicamente nella loro opera il tempo,

² Jorge Luis Borges. L'Aleph. p. 165.

evitando l'immagine ferma come la raccolta di un istante. I loro dipinti raccoglievano i diversi momenti delle figure in movimento. Veniva suggerita l'idea di un occhio che guarda in simultaneo al passato, al presente e al futuro. Dall'altra parte, **i cubisti**, liberati finalmente delle costrizioni della prospettiva, iniziarono a includere dentro la stessa immagine i diversi punti di vista che poteva avere il suo modello. Uno dei più grandi capolavori dell'epoca è senza dubbio **"Guernica" di Picasso (1937)**. Un'immagine che contiene tutte le immagini di un disastroso evento: il bombardamento terroristico della città di Guernica in Spagna, occorso lo stesso anno. Tutta la tragedia in questo grande quadro viene riportata simultaneamente allo spettatore. Non si tratta di una scena specifica, anche se la si può leggere come tale; bensì di una raccolta di momenti simbolici di valore variabile, ma quello che in fondo cerca di trasmettere è la totalità dell'orrore che è la guerra, vista da una molteplicità di angoli. In qualche modo il quadro ci riporta un piccolo Aleph.



Pablo Picasso.
Guernica.
1937.

Come avrete visto, l'iperrealismo in questo spazio quindi ha poco a che fare con lo stile pittorico che porta lo stesso nome. Per noi resta chiaro che quell'iperrealismo che conosciamo non è altro che l'esacerbamento minuzioso del paradigma dell'osservatore, al cui la fotografia è già riuscita da più di un secolo. Noi invece usiamo il termine per riferirci ad un modo più ampio di percepire, non limitato ai sensi, che ci permetta di conoscere la realtà al di fuori dell'interpretazione individuale. La pittura abbandona il suo carattere figurativo per aprire il raggio di possibilità di manifestazioni della verità, cosicché la materia-colore viene portata alla luce nella sua essenza. A questo punto dobbiamo forse ringraziare alla storia per fornirci un paragone preciso e conveniente per la nostra ricerca. Stiamo parlando di quando lo stesso Picasso decise di fare la sua versione di 'Las Meninas' di Velázquez, quadro in cui ci siamo immersi nello spazio dell'effettualità e avevamo esplorato le sue qualità spaziali. Racconta la storia che, nel 1957, Picasso si propose di copiare il magnifico quadro del suo compaesano. Ne uscirono 58 dipinti, ma una sola opera.

Nelle parole dell'artista:

Se uno si mettesse di buona lena a copiare Las Meninas, mettiamo per caso, all'arrivare ad un certo punto e se colui che copiasse fosse io, mi direi: come verrebbe se metessi a quello un pochettino più a destra o a sinistra? E proverei a farlo al mio modo, dimenticando Velázquez. La prova mi porterebbe di sicuro a modificare la luce o a cambiarla, in seguito al cambio di posizione di un personaggio. Così, pian piano, starei dipingendo le damigelle d'onore che sembrerebbero detestabili a un pittore che copiasse opere antiche in modo tradizionale; non sarebbero quelle che lui crederebbe di aver visto nella tela di Velázquez, ma sarebbero le mie damigelle d'onore (mis Meninas).³

3 Jaime Sabartés. Dans l'Atelier de Picasso. 1957.



Pablo Picasso.
Las Meninas.
1957.

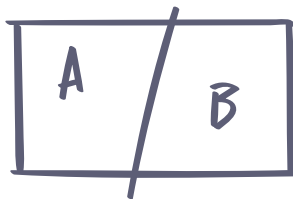


Sebbene qui è ancora presente il problema della rappresentazione segnalato da Borges, dato che 58 punti di vista sono ancora insufficienti rispetto all'infinito, il solo fatto che ci sia più di uno, e che l'opera sia allo stesso tempo tutti i 58 quadri, ci porta già fuori dal paradigma della prospettiva univoca. Partendo da questa idea vedremo come più avanti artisti come Francis Bacon utilizzeranno il trittico e l'isolamento delle forme viste da diversi angoli, in un modo simile al cubismo, come metodo per "rompere con la rappresentazione, spezzare la narrazione, impedire l'illustrazione, liberare la Figura: attenersi al fatto."⁴

Riportiamo adesso la nostra attenzione sul caso del cinema per vedere se un tale approccio è possibile. Eravamo rimasti a concludere che una simultaneità chiaroveggente non poteva essere riprodotta nella sequenzialità di cui ha bisogno la narrazione. Adesso vedremo alcuni metodi che il cinema ha esplorato per simulare la chiaroveggenza attraverso il montaggio, mettendo insieme delle "nobody's shots", sia simultanea che sequenzialmente, per offrire una percezione non solo impersonale ma anche molteplice della realtà, non ancorata ad una riduzione né di prospettiva né di narrazione. Alcuni registi hanno trovato utile ad esempio l'idea di dividere lo schermo (split-screen) in due o più parti per trasmettere simultaneamente diversi eventi. Questa ormai è diventata un'immagine ricorrente soprattutto nelle scene di conversazioni telefoniche. Lo schermo si taglia in due e ad ogni lato ci viene mostrato ogni interlocutore nel suo corrispondente spazio, con un rapporto di distanza spesso indeterminato. La scena poi raccoglie l'unità di spazio tempo grazie

⁴ Gilles Deleuze. Francis Bacon, Logica della Sensazione. Quodlibet. 1995. p. 15.

p. 188-189:
Pablo Picasso.
Las Meninas.
1957.
29 dei 58 dipinti,
includendo una delle
versioni composta con
uccelli e alcune delle
versioni di paesaggio.



Scene da In linea con l'Assassino



al dialogo, ovvero, all'unità sonora. Uno degli esercizi cinematografici più particolari sull'uso di questa tecnica è "In linea con l'assassino" (Phone Booth), dal criticato regista Joel Schumacher (2002). Un intero film costruito intorno a una chiamata telefonica: il protagonista riceve una chiamata anonima in una cabina telefonica per strada. Dall'altro lato della linea, un tiratore armato con un fucile di precisione l'osserva e minaccia di ucciderlo qualora non segua le sue istruzioni. L'assassino sa tutto su di lui, e vuole obbligarlo a confessare i suoi oscuri segreti. Così, la scena inizia ad espandersi, coinvolgendo nuovi interlocutori. Nel trattarsi di una sola scena in tempo reale, il film utilizza lo "split screen" con frequenza per offrire allo spettatore delle immagini simultanee di ciò che accade da diversi punti di vista. Alla fine è solo lo spettatore chi riesce ad avere un grado di conoscenza della situazione superiore al di qualsiasi personaggio.

Il film probabilmente prende ispirazione della serie TV "24", uscita due anni prima, e famosa per utilizzare lo stesso schema: scene in sincrono per riportare il tempo reale⁵ e uso costante dello "split screen" per mostrare varie inquadrature in modo simultaneo. In ogni caso, noi crediamo che tale metodo sia limitato, visto che lo schermo può essere diviso solo poche volte (il film mette come limite 4 suddivisioni), dopodiché la quantità di azioni occorrendo allo stesso tempo sullo schermo diventa troppo difficile da eseguire per lo spettatore. Poi, è chiaro che lo "split screen" serve solo a mantenere la linearità temporale del racconto, cioè, un tempo realista. **Quello che mantiene insieme la narrativa non è in questo caso l'unità continua dello spazio, che non richiede lo stesso rigore, bensì la coesione cronologia e cronometrica verso la quale punta questa simultaneità.**



La conclusione è forse che per un iperrealismo cinematografico o progettuale, bisogna rinunciare ad ogni intenzione personale di narrare e permettere allo spazio e al tempo di farlo per noi. Il nostro compito, quindi, sarà semplicemente quello di svelarli nella loro natura, al di fuori di come noi li percepiamo. Per fare ciò, occorrerebbe forse rivisitare gli eventi volta dopo volta, da diversi angoli, in diverse istanze, a fine di installare e soffermare un'unità di spazio vera e non solo realistica. Per tale motivo ci convince di più l'approccio del "cinéma vérité", che cerca di costruire un'istanza narrativa imparziale dove non venga mediato il tempo. Questo stile cinematografico evita a tutti i costi **l'ellisse**, che Nepoti interpreta giustamente come **"un'operazio-**

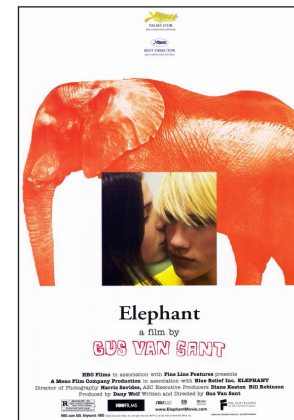
⁵ Secondo la teoria di Genette, ogni episodio corrisponde ad una sola scena: tempo della storia = tempo del racconto.

Cinema
vérité
↓
non ci sono
ellissi

ne chirurgica consistente nell'escludere dalla rappresentazione i tempi morti della diegesi (...) Essa elimina sia tratti temporali, sia tratti spaziali.⁶ Nel "cinéma vérité", quindi, non si tagliano le scene. Non interessa quanto sia banale o assente di azione narrativa, la ripresa va avanti, non si interrompe né si risparmia. Si lascia così che tempo e spazio parlino da soli. Nonostante ciò, lo spettatore deve ancora essere spinto al di fuori della percezione. Per tale motivo, si propone che quest'idea sia potenziata con l'aiuto del montaggio; particolarmente, come esso è concepito da Vertov:

Ciò che il montaggio fa, secondo Vertov, è portare la percezione nelle cose, mettere la percezione nella materia, in modo tale che qualsiasi punto dello spazio percepisca da sé tutti i punti sui quale agisce o che agiscono su di lui, per quanto lontano possano estendersi queste azioni e queste reazioni. Tale è la definizione dell'oggettività, "vedere senza frontiere né distanze".⁷

Con tutti questi elementi raccolti, non ci resta più che svelare l'opera cinematografica centrale di questo analisi. Il nostro piccolo Aleph filmico: **"Elephant" di Gus Van Sant (2003)**. Un film che riassume i principi del "cinéma vérité" e applica inoltre la teoria del montaggio di Vertov, per offrire una **testimonianza di un evento visto da tutti gli angoli e in tutti i tempi**. Certo, è ancora una simulazione, ma da tutte quelle che abbiamo considerato, questa è quella che si avvicina di più alla chiaroveggenza.



⁶ Roberto Nepoti. L'Illusione Filmica. p. 260.

⁷ Gilles Deleuze. L'immagine Movimento. Cinema 1. Ubulibri. Milano. 1984. p. 102.

Il film è ispirato al massacro della Columbine High School nel 1999. Riceve il nome da una parabola originaria dell'India che parla precisamente del paradigma della percezione.

In questa storia, un gruppo di uomini ciechi sentono parlare dell'arrivo di uno strano animale, chiamato elefante, la cui forma è sconosciuta a tutti. Spinti dalla curiosità, vanno a cercare l'animale. Quando lo trovano, iniziano ad esplorare la sua forma col tatto e a descrivere ciò che gli sembra. Quelli che toccano la proboscide dicono che l'elefante ha forma di serpente. Per quelli che toccano la testa l'elefante rassomiglia una caldaia. Quelli che toccano le orecchie dicono che l'elefante è come un enorme ventaglio. Quelli che toccano le zanne sostengono che abbia forma di lancia. Quelli che toccano la coda pensano che assomigli ad uno scacciamosche. Per quelli che toccano le zampe l'elefante sembra un tronco d'albero. Così gli uomini continuano a discutere, ognuno credendo di avere ragione; tutti ignorando la forma autentica dell'elefante.

L'elefante, quindi, è una metafora della **verità**, che può anche in questo caso corrispondere al concetto di **Aletheia**: L'elefante si offre e si rivela ad ogni uomo in un modo particolare, ma la sua forma totale rimane nascosta. Più parti dell'elefante si possono rendere vere attraverso la constatazione di ciò che gli altri uomini affermano, ma perciò bisogna che ognuno abbandoni la sua posizione e cerchi attraverso la percezione che l'ente riveli qualcosa in più.

Il film prende come tema una delle realtà più allarmanti degli Stati Uniti, che nelle ultime decadi sembra di essere accresciuta: le sparatorie nelle scuole, di solito perpetrate dagli stessi studenti incitati dall'odio. Un problema molto reale al cui continuamente si tenta di mettere mano per

capire le cause e i modi di prevenzione. Alcuni sostengono che il problema sia l'assenza di regolazione per l'acquisto di armi di fuoco. Altri invece pensano che manchi assistenza psicologica direttamente nelle scuole per aiutare ai giovani con problemi. Altri attribuiscono la responsabilità al bullismo. Il problema è ampiamente discusso, narrato, rappresentato, trasmesso alla comunità nelle notizie; si cerca di promuovere una formazione preventiva in tutte le scuole. Tutti sentono comunque che una cosa del genere non può capitare a loro, finché capita. La realtà, quindi, evade la rappresentazione, non può essere comunicata, solo sentita. Sono tutti come i ciechi che tentano di descrivere l'elefante.

Elephant cerca appunto di essere la verità, attenendosi ai fatti. Non vuole né narrare né contaminare l'evento di morale o di linguaggio. Vuole che lo spettatore diventi gradualmente il tempo e lo spazio, che li senta per quello che sono, senza mediazione. Perciò evita un rapporto falso di simultaneità. Invece di utilizzare lo "split screen", decide di ripetere le azioni. Così, l'evento centrale del film, cioè, la sparatoria contro gli studenti, che dura solo una decina di minuti, viene decomposto in varie scene che insieme fanno quasi un'ora di film. Attraverso il metodo di **constatazione**, ci vengono presentati i fatti varie volte da diversi punti di vista, seguendo i diversi personaggi con lunghi piani sequenza che s'incontrano per caso e poi si lasciano. La cosa più importante qui è ovviamente non tagliare, non solo per consegnare un'immagine non manipolata del tempo, ma per permettere allo spettatore, che tra poco diventerà chiaroveggenza, di constatare i nodi sincronici degli eventi percettivi. Prendiamo ad esempio una delle scene iniziali, quella dove Nathan

e Carrie vengono introdotti: Un gruppo di ragazzi si trova a giocare al football nel campo sportivo dietro l'edificio principale della scuola. La cinepresa è ferma mentre i ragazzi entrano ed escono dell'inquadratura. Vediamo passare una ragazza (Michelle, che più avanti avrà la sua introduzione in piano sequenza) che si ferma per un attimo a guardare il cielo, dimostrando qualche preoccupazione per tempo cambiante. La ragazza lascia il quadro, dopodiché uno dei ragazzi che gioca entra in scena per prendere la sua felpa e andarsene. È Nathan. La camera inizia a seguirlo da dietro mentre se ne va. Si dirige verso l'edificio. Attraversa la soglia che lo porta in uno dei corridoi principali. Gira al primo angolo per prendere le scale e salire alla pianta alta. Attraversa un lungo corridoio alla fine del cui gira a sinistra per uscire alla terrazza. Passa davanti ad un gruppetto di ragazzi che praticano il



A-B

B-C

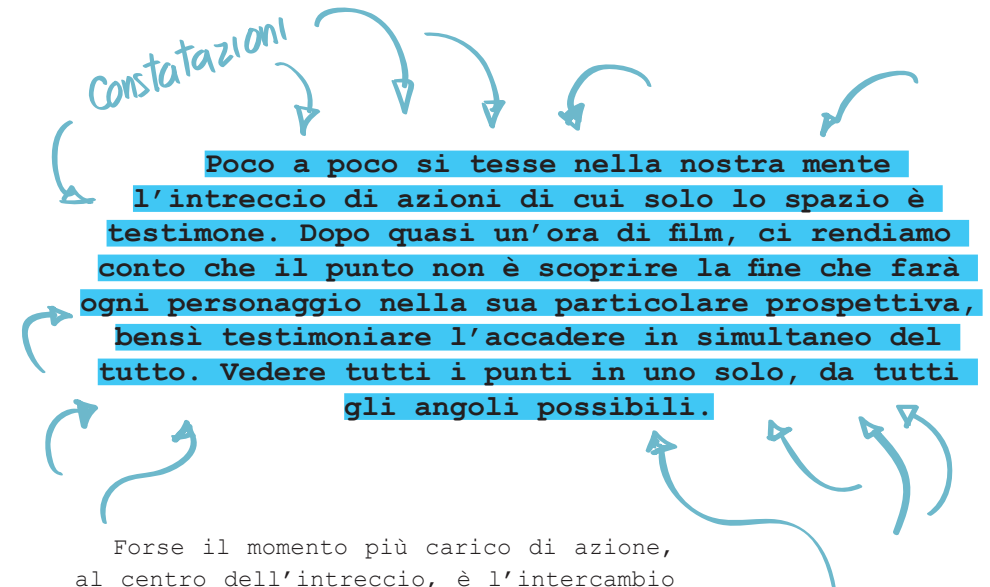
C-D



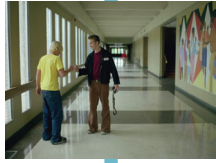
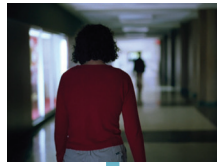
break-dance. Entra di nuovo nell'edificio, ancora in un lungo corridoio. Gira a destra e ai pochi passi si trova tre ragazze che gli fanno segni di trovarlo bello. Sono **Brittany, Jordan e Nicole**, tre amiche che avranno anche la loro sequenza a parte. Alla fine del corridoio Nathan incontra la sua ragazza **Carrie**, ed entrambi si dirigono verso lo sportello dell'entrata principale per firmare il controllo dell'uscita. In questa stanza è anche presente John, il personaggio che viene introdotto nella prima scena, incluso qui dalla sua voce in fuoricampo, in un dialogo che risentiremo nella scena successiva che lo riprenderà. **In totale questa sequenza dura 6 minuti e 10 secondi, seguendo l'intero percorso, senza tagliare via un solo passo.**

In questa lunga scena il film utilizza il personaggio appena introdotto con due scopi ben chiari: il primo è promettere una storia. **Lo spettatore si aspetterà qualcosa da lui, si domanderà per il suo legame con gli altri personaggi, vorrà sapere se è buono o cattivo, se avrà qualche interesse per le altre ragazze che lo trovano bello. Il pubblico vuole uno sviluppo narrativo, un dramma da crearsi, una missione da compiere. Niente di ciò accadrà.** Non si tratta qui di un racconto a tre atti, ma di presentare una realtà che non ha interesse per eroi o miracoli. Il secondo scopo è **trovare in Nathan una scusa per percorrere lo spazio, per lasciar parlare al prato, alle porte, ai corridoi, alle terrazze.** Non è tanto un personaggio con un ruolo da svolgere, quanto un veicolo, un punto da seguire per la nostra visione a fuoco, a fine di permettere alla nostra visione periferica di immergersi dentro la scena e muoversi con la camera. Lo spazio, la configurazione dell'edificio, in questo piano sequenza riceve più attenzione del personaggio, del cui oltre il nome, il

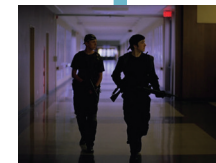
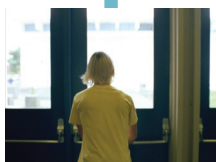
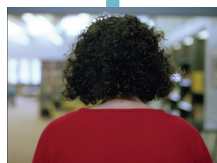
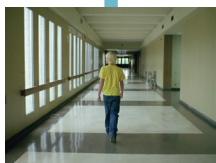
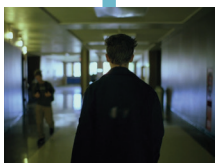
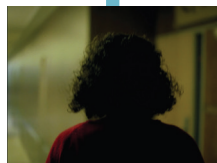
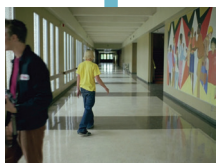
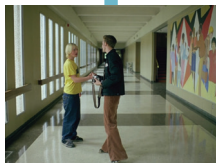
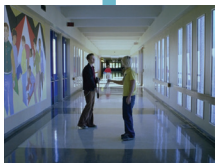
modo di camminare e alcune parole superficiali non ci viene mostrato nient'altro. Il film dimostra così che non si centra sulla drammaturgia. Vuole solo catturare un'impressione degli eventi, colta cruda e presentata cruda.



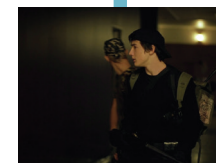
Forse il momento più carico di azione, al centro dell'intreccio, è l'intercambio sequenziale: **John incontra Elias, Elias fa una foto a John, da un lato passa Michelle, John incontra Alex e Eric, Alex e Eric incontrano e uccidono Michelle e Elias.** Mettendo insieme le quattro sequenze, solo per questo intervallo, lo spettatore constata quanto può accadere in meno di 3 minuti. Ogni sequenza è come una parte dell'elefante: le zanne, la proboscide, la coda, le orecchie. **Solo noi, chiaro-veggenti dall'altra parte dello schermo, riusciamo a ricomporre l'immagine intera dell'animale: l'unione indissociabile di spazio e tempo.**



ERIC &
ALEX



JOHN



ELIAS

MICHELLE

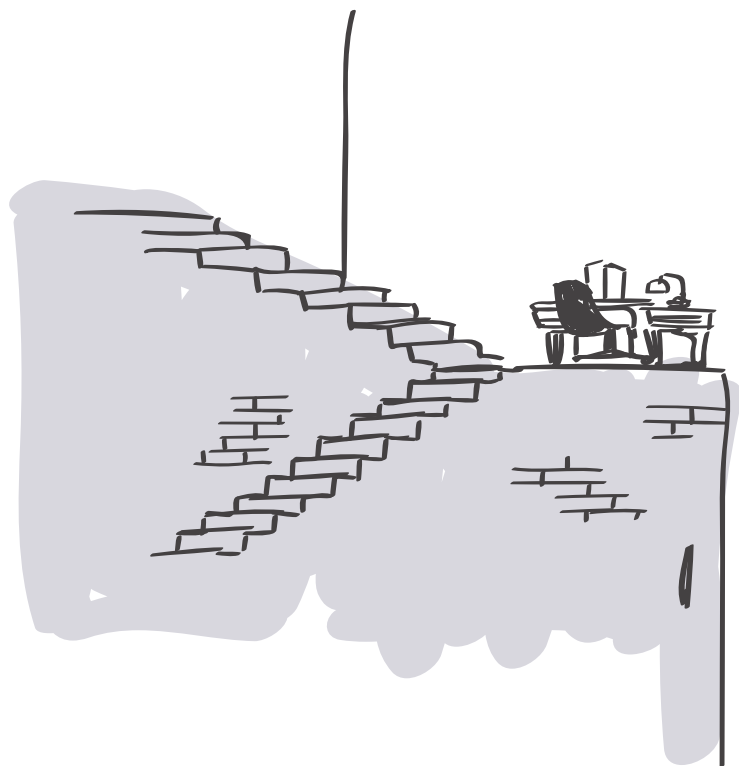


Portando la percezione nello spazio, finalmente riusciamo ad avere occhi dappertutto. L'edificio entra in uno stato liquido e viene mappato grazie al fluire del tempo dentro i suoi corridoi. I rapporti topologici vengono incisi nella memoria come un'architettura organica che non contempla una misurazione esatta, ma relativizza le sue distanze coi movimenti interni. Solo un'immagine-tempo ha la possibilità di mostrarci tutto ciò; dal momento in cui dimentichiamo i nostri occhi e accettiamo il punto di vista impersonale e molteplice della cinepresa onnipresente. Elephant è un'impressione irripetibile di una realtà ineludibile, cioè, un film che si gode davvero solo la prima volta che lo si vede. La transizione da osservatore a chiaroveggente non è replicabile. Capita una sola volta e dura ciò che deve durare, non di più. Mentre altri grandi film, come ad esempio quelli di Kubrick, continuano a rivelare nuove cose incessantemente ogni volta che li guardiamo, e sono dunque film da essere visti più di una volta, Elephant ci consegna tutto ciò che c'è da scoprire in una sola seduta. Questo viene dimostrato anche nella poca preparazione che hanno gli attori. Van Sant è molto più interessato a trovare persone con storie vere, che non devano recitare ma essere loro stessi. Non si preoccupa neanche di procurare una sovrapposizione esatta delle azioni nelle riprese ovviamente girate separatamente. L'incontro dei tre personaggi nel corridoio principale non coincide perfettamente e dopo l'analisi è chiaro che neanche la luce esteriore coincide. Non è questo il punto. È chiaro, come abbiamo già detto, che si tratta di una simulazione.

Questo grandioso esperimento di architettura viva apre grandi domande per il progettista di spazi, che non può evadere la percezione nello stesso modo in cui lo

fa il regista. Ma come abbiamo visto, ogni mezzo deve assumere il problema in modo unico, dato che i <mondi> e le <terre> non sono concepiti ugualmente per tutti i mezzi di espressione. Immaginiamo noi che la ricerca si dovrebbe condurre soprattutto col tatto e col senso propriocettivo, dato che sono senza dubbio la base dell'esperienza del fare-spazio.

Si può progettare un "nobody's touch" o un "nobody's weight"? Esiste da qualche parte un Aleph tattile nel cui si possano toccare con una sola mano tutte le superfici del mondo?



05. CHIAVI CHE APRONO LABIRINTI

OGGETTI CHE COLLEGANO TEMPI

realizzare v. tr. [der. di reale², secondo il fr. *réaliser* e, per il sign. 3, l'ingl. (to) realize]. - Far diventare reale, tradurre in realtà

biforcare v. tr. [lat. *bifurcare; cfr. *bifurcatus*, der. di *furca* «forca», col pref. *bi-* «due volte»] - Dividere in due a guisa di forca.

convergere v. intr. e tr. [dal lat. tardo *convergĕre*, comp. di *con-* e *vergĕre* «volgersi»]- intr. Tendere, muovendo da punti diversi, verso un unico punto o limite.

divergere v. intr. [dal lat. mod. *divergere*, foggia- to in contrapp. a *convergere*; cfr. il lat. tardo *devergĕre* «tendere in basso»]- **1.** Muovere in direzioni diverse, detto soprattutto di semirette, raggi, vie, ecc. che partendo da uno stesso punto si vanno via via allontanando l'uno dall'altro. **2.** In matematica, tendere all'infinito, detto, per es., di una variabile (continua o discreta).



David Lynch.
Hello. 2012.

(continua) EXT. GIORNO. UN LABIRINTO MINIMO.

Continuiamo a salire. Un gradino più in alto dello spazio dell'iperrealismo. Stiamo pian piano abbandonando la sicurezza del piano terra, che ci mette a livello con l'orizzonte della realtà del nostro mondo, per andare ad esplorare gli spazi che mediano tra realtà e pensiero. Questo spazio non è quindi ancora una soffitta; si può dire che è molti più vicino alla terra di quanto pare, anche se già di fatto diverge dalle sue regole. Le leggi della fisica qui iniziano a rivelare delle fessure. Un pensiero logico-scientifico, quindi, servirà a poco se si cerca una verità assoluta. Inizieremo qui a mettere in questione cos'è il reale, cos'è il verosimile e cos'è il probabile.

Questo luogo è la riproduzione di un famoso labirinto, costruito senza muri. Si tratta del "Giardino dei Sentieri che si Biforcano", progettato in 1941 da uno dei più noti architetti di labirinti, Jorge Luis Borges (tra cui alcuni gli abbiamo

citati anteriormente). Durante la visita scopriremo la corrispondenza dello spazio con un mondo cinematografico ben preciso, quello di David Lynch, che è, forse, il regista che meglio riproduce i labirinti borgesiani. In virtù dell'infinita applicabilità narrativa che, come andremo a scoprire, il giardino ritiene, troveremo in Lynch la figura del guardiano della chiave, che aprirà per noi le porte necessarie, ogni volta che arriviamo in un vicolo cieco.

Siamo lieti di poter dedicare questo spazio alla corrispondenza tra queste due grandi figure, che ci hanno influenzato in diversi punti della nostra ricerca. Borges, attraverso il racconto, e Lynch, attraverso l'immagine-tempo, hanno espresso, ognuno al suo modo, nella sua opera una profonda preoccupazione per lo spazio, e, nel farlo, sono riusciti svelare i segreti di mondi dove l'impossibile diventa verosimile.

Partiamo quindi dal giardino. Per arrivarci, nel racconto, Borges usa una strategia -comune nella sua opera- per rendersi lui in quanto narratore il più impersonale, più invisibile possibile. Si tratta di usare vari livelli di meta-narrativa sovrapposti - un personaggio racconta all'altro, quest'ultimo detta una deposizione dell'incontro in uno scritto, che si aggiunge al caso di una strategia militare, riportata in un testo storico reale sulla Guerra Europea; e tutto ciò Borges narra al lettore -, in questo modo, pare che siano non le parole di Borges, ma di un verace testimone giornalistico o cronista. Questo di per sé ci introduce già in un mondo: il testo in quanto tale diventa diegetico. Ma torniamo al punto del nostro interesse. Al centro della storia si svolge l'incontro dei due personaggi principali: Yu Tsun, uno

META-RACCONTO

NARRATORE

↳ **STORIA**

↳ **NARRATORE**

↳ **STORIA**

...

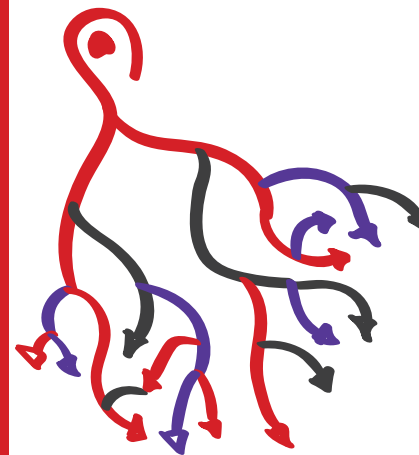
spia in fuga, e il dottore Stephen Albert, che è in carico di custodire il giardino. Nella loro discussione, viene detto che il creatore del giardino, Ts'ui Pên, antenato di Yu Tsun, "tutto abbandonò per comporre un libro e un labirinto."; ma che alla sua morte, unanimemente s'era detto che aveva fallito in entrambe imprese. Il labirinto non fu trovato e il libro non era altro che una serie incessante di testi caotici e contraddittori: "Una volta l'esaminai: nel terzo capitolo l'eroe muore, nel quarto è vivo."¹ Conferma Yu Tsun.

Albert, segnalando a Yu Tsun uno scritto di lacca, come il luogo dove si conserva un segreto, lo porta a realizzare che il labirinto non era una costruzione spaziale, ma temporale; cioè, che il libro e il labirinto erano la stessa cosa. Questo l'aveva già realizzato Albert, quando lesse in una lettera di Ts'ui Pên: "Lascio ai diversi futuri (non a tutti) il mio giardino dei sentieri che si biforcano". Da questo Albert aveva concluso che le biforcazioni occorreano nel tempo e non nello spazio:

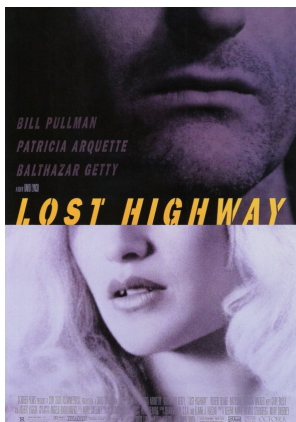
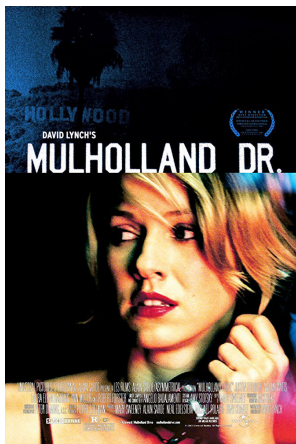
In tutte le opere narrative, ogni volta che s'è di fronte a diverse alternative ci si decide per una e si eliminano le altre; in quella del quasi inestricabile Ts'ui Pên, ci si decide - simultaneamente - per tutte. Si creano, così, diversi futuri, diversi tempi, che a loro volta proliferano e si biforcano. Di qui le contraddizioni del romanzo.²

¹ Jorge Luis Borges. Finzioni. Biblioteca Adelphi. Seconda edizione. 2003. p. 42.

² Ibid. p. 43.

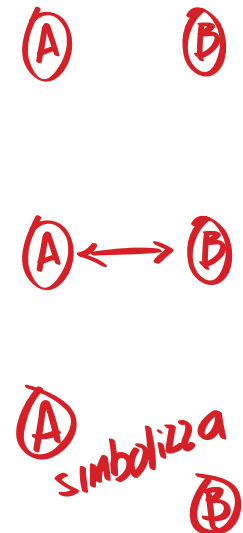


Sotto questa prospettiva, David Lynch è una versione di Ts'ui Pên, un compositore di labirinti di tempo, e, riconoscendo questa sua missione, non c'è motivo per trovare i suoi film confusi o incoerenti. È un evento comune nei suoi film che un personaggio venga ucciso e poi in una scena successiva ricompaia di nuovo, o che si perda all'improvviso e poi ritorni con un'altra identità o in un altro ruolo, oppure che alla fine della storia si trovi di nuovo esattamente nella situazione iniziale; tutti questi personaggi, senza stupirsi e con la maggior naturalità, viaggiano per il giardino dei sentieri che si biforcano.



Ma allora perché il pubblico oppone così tanta resistenza a questa pluralità temporale? Non possiamo prescindere dal fatto che la teoria più diffusa e accettata di **Mulholland Drive (2001)** affermi che tutta la storia di Betty e Rita, che corrisponde ai primi tre quarti del film, occorre solo nella mente di Diane Selwyn, che semplicemente ha fatto un lungo sogno. Con lo stesso approccio si tende ad analizzare **Lost Highway (1997)**, affermando che una parte del film è una fantasia del protagonista che idealizza la sua vita amorosa. **Questa distinzione tra realtà oggettiva e sogno soggettivo è solo conveniente per giustificare una struttura di tempo lineare dentro il film.** Forse questa è la spiegazione più accettata solo perché è quella che meno questiona la logica della nostra realtà, cioè, che lo spazio-tempo sia un continuum lineare sotto le leggi di causa-effetto. Due questioni importanti partono da qui. La prima: **Come identificare il reale all'interno di una narrazione?** Avevamo già spiegato perché una diegesi non è obbligata a coincidere con la nostra realtà, ma

che al interno di essa ci devono essere comunque **condizioni identificabili del reale.** Attraverso l'evoluzione della narrativa, si è dimostrato che la condizione che regna al di sopra di tutte è la **unità continua dello spazio-tempo.** Non posso in una storia, ad esempio, raccontare due eventi completamente separati: **un uomo tradisce sua moglie e un cane attraversa la strada.** Se non li collego in qualche modo, ho due fatti isolati, due possibili diegesi, ma non ho una storia. Per unirli ho varie possibilità. La prima è quella più ovvia, metterli nello stesso tempo spazio: **il cane attraversa la strada e sale sul marciapiede dove marito e moglie litigano.** Un'altra sarebbe insinuare il carattere simbolico dell'una in riguardo all'altra: **Il cane che attraversa la strada rappresenta lo stato emozionale dell'uomo che lascia la moglie.** In questo caso, però, è del tutto irrilevante per la storia se il cane è un cane reale o meno, diventa una mera risorsa retorica che può esistere in uno spazio-tempo a sé.



Andiamo al caso estremo: un cartone animato, ad esempio, è del tutto una costruzione immaginaria, con carta bianca per questionare ogni logica, sia temporale che fisica. Ma prima di sbizzarrirsi con l'assurdità, si devono porre le basi di una realtà identificabile. Nei mondi animati, ad esempio, applicano quasi sempre i principi della gravità e dell'inerzia, anche se in modo particolare. I personaggi sono creati a mano o da un computer, per cui hanno libertà di forma. Molti sono completamente alieni, ma di solito si fa un grande sforzo per fare sì che abbiano una voce naturale. Si registrano uno a uno i dialoghi con doppiatori professionali e si prosegue con un meticoloso processo di 'lip-sync', dove si animano le bocche dei cartoni sillaba a sillaba. Ciò non è altro

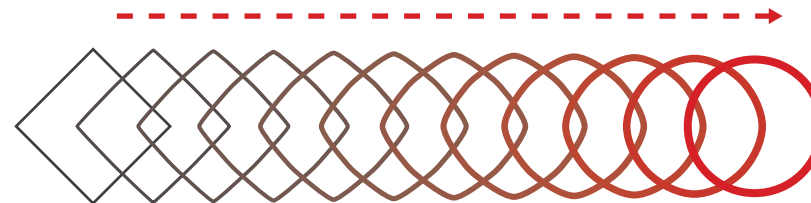
che un intento per riuscire alla naturalità del rapporto movimento-voce. Secondo la teoria di Worringer, si potrebbe dire che l'immagine viene prodotta dall'impulso di astrazione, mentre che movimento e suono arrivano dall'impulso di empatia³, ma come spiegherebbe Heidegger, entrambi impulsi partono dal rivelarsi del reale e dal volere artistico di installare la sua verità. Gli animatori, dunque, che possono fare di tutto in teoria, devono attenersi a lavorare con un forte naturalismo, soprattutto per quanto riguarda al movimento, perché il pubblico accetti quel mondo che essi propongono.⁴ Sono queste le regole di una realtà identificabile di cui parliamo.

La seconda questione, quindi, rimane così: **È l'unità continua di spazio-tempo l'unica condizione non negoziabile di un racconto?** È questa l'unica regola che garantisce l'intelligibilità dell'opera? Ci risulta già interessante vedere come, per noi spettatori, è più facile da accettare una diegesi che rompa le regole della fisica, da una diegesi che rompa quelle del tempo o della causalità. Ci pare logicamente tollerabile l'idea di un supereroe che lancia ragnatela dai pugni, ma un cavallo che compare all'interno di una stanza all'improvviso senza motivi di causa (**Twin Peaks**) appare come una inverosimiglianza minacciosa. A quanto pare, **sembra che abbiamo imparato come umani a manipolare la materia eccezionalmente, ma una stessa conoscenza e controllo della natura del tempo non ce l'abbiamo ancora,**

3 Wilhelm Worringer. *Empatia e Astrazione*. G. Einaudi. Torino. 1975.

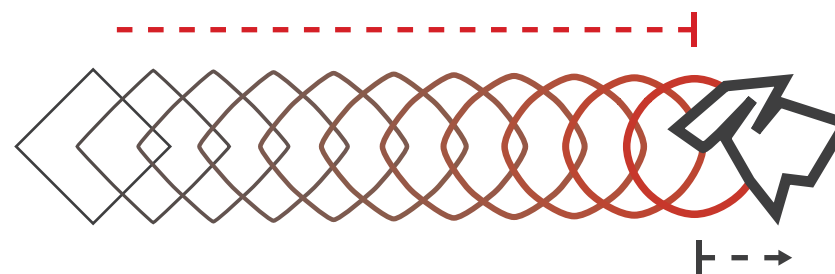
4 Ci viene da ricordare le prime epoche di Topolino, quando Walt Disney chiese ai suoi animatori di essere più "realisti", non intendendo con questo che il personaggio somigliasse di più un topo vero, ma che i suoi gesti fossero più naturali, che ci fosse peso, che pensassero in termini di scheletro e muscoli.

per cui nostra logica rimane intimamente legata alla causalità e al determinismo. Lynch, che non si aderisce mai alla regola dei tre atti, è perfettamente consapevole di questa nostra condizione, e sa usarla eccezionalmente per giocare con le nostre **aspettative** di coerenza, di causa e di risoluzione.



Aspettativa causale

Solo quando siamo più coinvolti, quando abbiamo fede assoluta in quello che ci è stato presentato come veritiero, solo in quel momento Lynch attacca, ci toglie il terreno da sotto i piedi. Di colpo, scopriamo con imbarazzo che non avevamo capito niente, e che non eravamo per niente preparati per sentir crollare il mondo davanti a noi.



Effetto della biforcazione

Le avvertenze, però, si fanno notare, come le regole di un gioco. L'atteggiamento dei personaggi di solito è un indizio che quello che stiamo guardando non corrisponde alla nostra realtà. Conversazioni e gesti fuori luogo, sorrisi che non provengono dall'allegria, trucco stravagante, serietà pietrificante, indifferenza davanti a fenomeni insoliti. Pure in *Club Silencio* (ancora Mulholland Dr.) ci viene detto

esplicitamente: "No hay banda! There is no band. Il n'est pas de orquestra! This is all a tape-recording." E viene dimostrato davanti ai nostri occhi, la musica non proviene né dagli strumenti né dalle voci; e comunque una parte di noi resiste, vuole credere disperatamente nel modo più logico e verosimile. In quel momento ci teletrasportiamo da un'altra parte del labirinto.

Come si svolgono, quindi, i labirinti di tempo nei film di David Lynch? La prima cosa che bisogna riconoscere è che il percorso lineare della causalità non è l'unica struttura continua di tempo possibile per una narrativa. A continuazione esploreremo alcune altre possibilità:



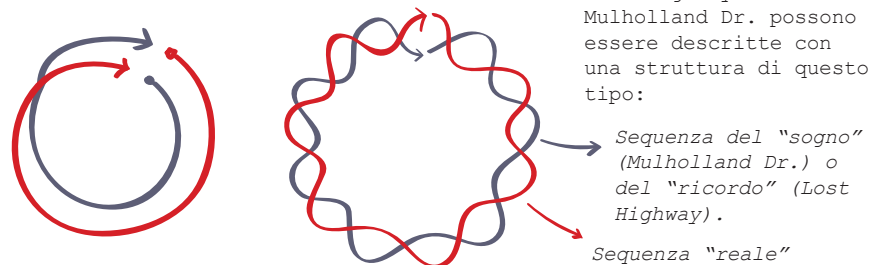
Linea di tempo convenzionale



Narrativa circolare



Due linee di tempo che si biforcano e convergono continuamente



Due narrative circolari incrociate

Lost Highway e Mulholland Dr. possono essere descritte con una struttura di questo tipo:

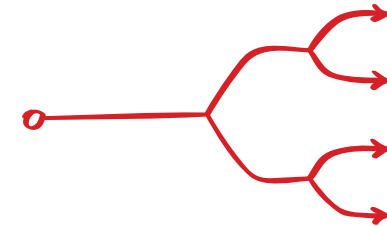
Sequenza del "sogno" (Mulholland Dr.) o del "ricordo" (Lost Highway).

Sequenza "reale"

Nel testo di Borges si analizzano anche alcune strutture, tra cui esce come prima, chiaramente quella ramificante:

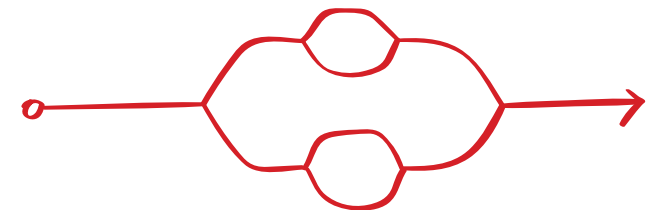
Fang può uccidere l'intruso, l'intruso può uccidere Fang, entrambi possono salvarsi, entrambi possono restare uccisi, eccetera. Nell'opera di Ts'ui Pên, questi scioglimenti vi sono tutti; e ognuno è il punto di partenza di altre biforcazioni.⁵

Tale struttura si potrebbe rappresentare in questo modo:



Talvolta i sentieri di questo labirinto convergono: per esempio, lei arriva in questa casa, ma in uno dei passati possibili lei è mio amico, in un altro è mio nemico.⁶

La struttura sarebbe una riflessione convergente di quella anteriore.



È valido anche pensare che queste strutture si possano collegare tra di loro. Al interno di una narrativa circolare ci può essere una biforcazione a modo di albero che converge e rientra nel cerchio, o forse crea altri cerchi. Si può arrivare fino a una struttura completamente eterotopica e

5 Borges. Finzioni. p. 43.

6 Ibid.

decentralizzata come il **rizoma di Deleuze e Guattari**⁷. Le combinazioni sono infinite.

Quello che interessa di più a noi è il modo in cui avviene la biforcazione. Come interviene qui l'oggettualità? Ricordiamo che nel giardino di Borges viene segnalato uno scrittoio di lacca. Una struttura fisica minima di significato metafisico, dove il tempo esiste in tutta la molteplicità dei possibili presenti, che convergono tutti lì. Quello che **Richard Martin** descrive come il **locus di un segreto**:

Per Lynch, luoghi intensamente prescritti sono maturati per la distorsione; ambienti portanti di un eccessivo carico simbolico sono propensi ad andare in frantumi. I rozzi dintorni del cinema possono diventare distintamente inquietanti.⁸

Mulholland Dr. e Lost Highway ci presentano una chiara lettura degli oggetti che rendono stabile il tempo-spazio, nel suo apparente caos. La camera spesso si avvicina e si ferma a lungo su questi oggetti, per rendere più chiaro il fatto che essi siano chiavi di lettura. Nel primo caso, a parte le due chiavi vere e proprie, quella un po' astratta che apre il misterioso cubo blu, e quella convenzionale, ma ancora blu, che l'assassino lascia a Diane; ci vengono enfaticamente inquadrati dalla cinepresa altri oggetti: un posacenere, una borsa, una fotografia, un teschio di bue dal quale pende una lampada.

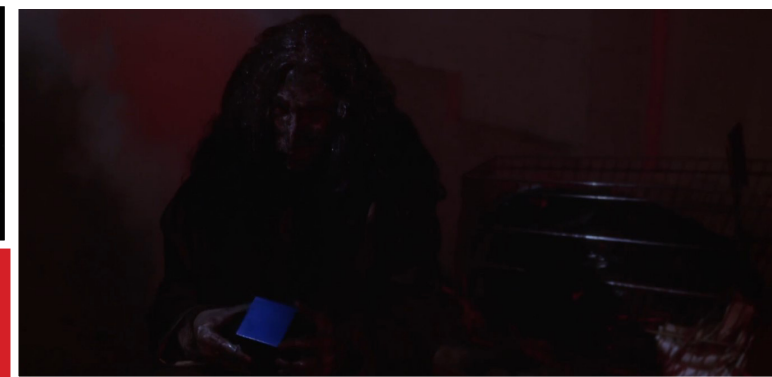
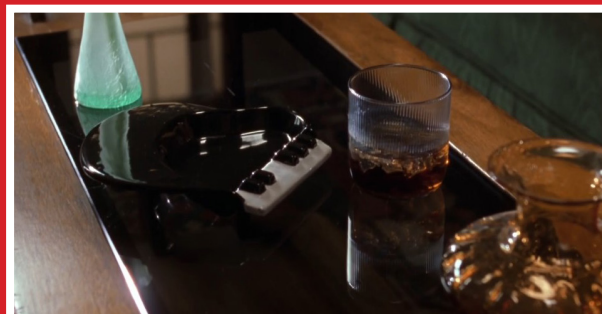
Sono tutti chiavi, in qualche modo, che permettono talvolta ai personaggi di viag-

7 Gilles Deleuze e Félix Guattari. Mille piani. Capitalismo e schizofrenia, a cura di Paolo Vignola. Orthotes Editrice, Napoli-Salerno. 2017.

8 Richard Martin. The Architecture of David Lynch. Bloomsbury. Londra. 2014. p. 14

giare tra i due universi, e talvolta allo spettatore di tenere sotto controllo il tempo del racconto. Nei nodi dove detonano siano delle divergenze che delle convergenze si trovano questi 'objet trouvé' che sincronizzano le due realtà e tengono insieme la narrazione.

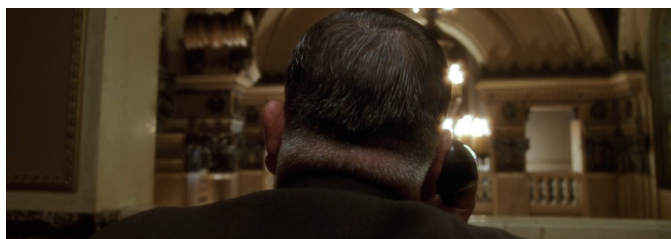
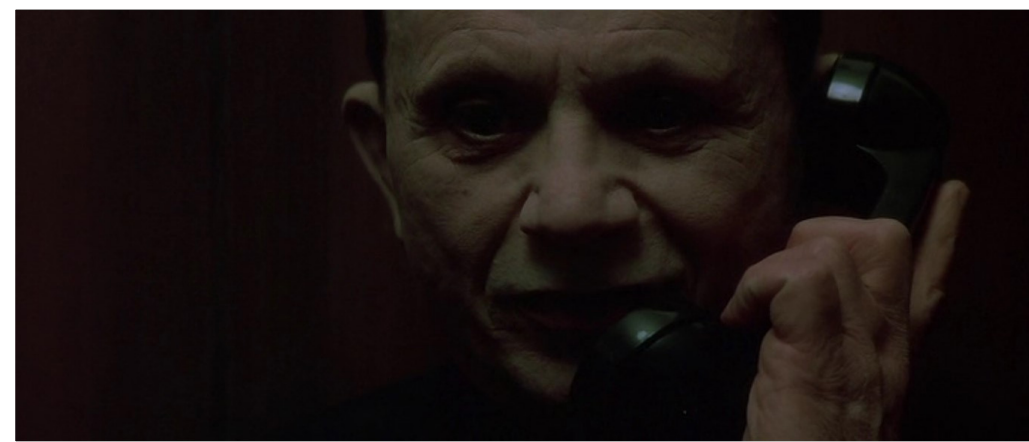
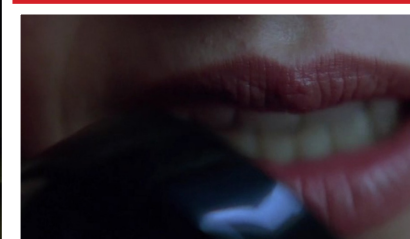
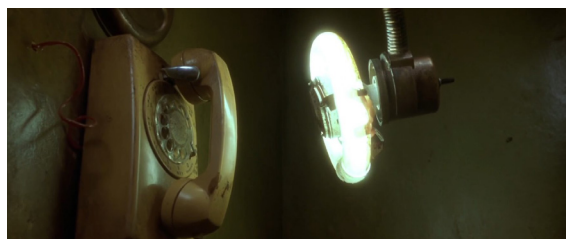
Dettagli di oggetti in Mulholland Dr.



Tra questi oggetti, riceve speciale attenzione il **telefono**, sia in Mulholland Dr. Come in Lost Highway. Il telefono è soprattutto un connettore virtuale di presenze: non sappiamo esattamente da che parte del labirinto (da quale biforcazione) ci stanno chiamando.



Telefoni-chiavi in Mulholland Dr. e Lost Highway



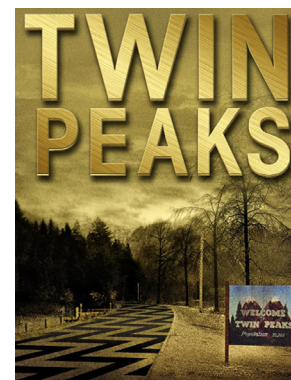
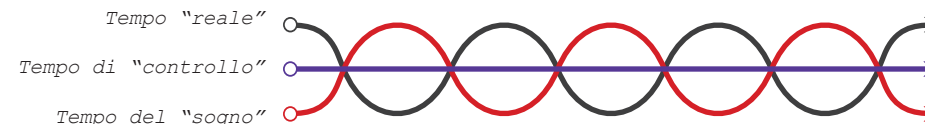
Ma oltre a questi oggetti, esiste sempre un **luogo concreto** da dove gli architetti del tempo pianificano con cautela il labirinto. Questo luogo è il segno distintivo dello spazio lynchiano. **Una stanza che ormai tutti sappiamo riconoscere: grandi tendoni di velluto al posto di muri, un interno arredato minimamente, illuminazione suggestiva, ricorrenti motivi 'art deco' osservabili per terra o in tappezzerie.** Uno spazio composto così perfettamente da segnalare la più minima alterazione, per il cui Lynch intelligentemente nega allo spettatore il modo di accederne. Non viene mostrato mai come questo luogo si raggiunge fisicamente, indicando così la sua possibile esistenza al di sopra della realtà (senza scollegarsi del tutto di essa). **Un mezzanino metafisico.** In Mulholland Drive, questa stanza viene mostrata solo un paio di volte e brevemente, ma non per quello il carico narrativo che ha è minore. Una presenza, un uomo misterioso, che viene solo chiamato una volta da un subordinato come il **Sig. Roque**, resta immobile nella sua sedia in mezzo alla stanza, dove viene informato da tutto ciò che accade e gli è chiesto il modo di procedere. Tutto indica che sia lui la persona dietro gli sviluppi del film, un supremo agente di controllo osservando ogni movimento e cospirando per creare il **punto di congiuntura**: concedere il ruolo di attrice principale a Camilla Rhodes. Questo ruolo catalizzatore e cospiratore viene anche condiviso con **il palcoscenico**, anche esso presente con frequenza nei film di Lynch, e presentato in quest'occasione nel Club Silencio. La relazione tra la stanza del Sig. Roque e il palcoscenico, però, non viene mai specificata - neanche con l'altrettanto misterioso 'cowboy' o la coppia di anziani che accompagnano Betty -. **Alla fine l'unica conclusione è che i personaggi non controllano il proprio destino. Sono gli architetti del tempo, come una**

forza misteriosa, a muovere i fili.



Stanza del Sig. Roque.
Mulholland Dr.

Nel seguente grafico osserviamo come potrebbe venire inserito questo livello spaziale dentro la struttura temporale proposta, in quanto sembra di essere un terzo spazio-tempo da dove gli agenti di controllo sorvegliano ciò che accade nelle altre due.



L'archetipo sul quale si basa questa stanza metafisica ricorrente negli spazy lynchiani, rimarrà per sempre l'iconica Stanza Rossa di **Twin Peaks (1990 - 91)**, che appare per la prima volta nel secondo capitolo della serie, quando l'agente Cooper riesce ad entrarne in un sogno. Quello che la stanza rivela, anche se di nuovo in questo caso viene mostrata solo poche volte e per poco tempo, è che si tratta di un luogo dove tutto è possibile, e che i personaggi che riescono ad entrare acquisiscono un nuovo livello di coscienza, polivalente e poli-temporale. Come spiega lo stesso Lynch: **"Una zona franca, completamente imprevedibile e per tanto**

molto eccitante ma anche spaventosa”⁹. Richard Martin aveva già paragonato questo spazio a un labirinto borgesiano, quello che abbiamo utilizzato nel capitolo precedente, l’Aleph, e in qualche senso anche lo è, ma in quanto punto dello spazio che contiene tutti i punti, manca che contenga anche le biforcazioni del tempo per essere più analogo. Per quel motivo sosteniamo noi che corrisponda meglio al giardino. Così, nella Stanza Rossa Lynch porta alla luce la verità del mondo sognato. Si tratta di un plesso ilemorfico definitivo e minimo, che installa come mondo la pluralità di



Stanza Rossa.
Twin Peaks.

realtà temporali e che usa come terra la natura del tempo stesso, al di fuori della percezione umana. Non per essere sognato da Cooper diventa una finzione, anzi, esso in quanto sogno diventa il ponte con una meta-realtà, ancora più reale del mondo materiale.

Ma la Stanza Rossa ha un’attitudine molto più intensa di quella di Mulholland Drive: le tende del rosso forte, il pavi-

⁹ Chris Rodley. Lynch on Lynch. Farrar, Straus and Giroux. 2005.



Cooper invecchia dentro la stanza

mento decorato a righe bianche e nere a zig-zag che richiama pensieri labirintici, la statua classica della Venere, le due lampade a terra che contraddicono l’illuminazione del luogo e le poltrone disposte in modo teatrale, per l’ubicazione precisa dei personaggi. Ma soprattutto colpisce il modo in cui il tempo si esprime. Dopo alcune immagini sognate di contenuto criptato che si succedono velocemente a colpo di stroboscopio, Cooper compare dentro la stanza, ed è invecchiato drasticamente. I personaggi che l’interpellano, il nano e la ragazza identica alla defunta Laura Palmer, parlano in un modo che suggerisce che il suono precede alla vibrazione delle corde vocali, come se viaggiasse al contrario, contraendosi dall’infinito verso la bocca del mittente (o recettore in questo caso). L’effetto viene ottenuto facendo agli attori recitare al rovescio e poi facendo retrocedere la ripresa, ma viene soprattutto delineato dal fatto che non riguarda Cooper, che parla normalmente. In questo modo viene comprovato che nella Stanza Rossa confluiscono tutti i tempi, oltreché tutti i punti, concordando con l’idea di labirinto non spaziale ma temporale. Ma anche nel senso narrativo, il mito classico del labirinto viene anche così chiaramente ricostruito nella Stanza Rossa, come ce lo dimostra sinteticamente Martin, dopo ricostruire tutta la storia della serie:

LYNCH
=
DEDALO

COOPER
=
TESEO

Costruito per alloggiare un mostruoso ibrido metà umano, metà animale, con un permanente bisogno di sacrificio (il Minotauro/Bob), da un acclamato architetto (Dedalo/Lynch), ordinato da alti poteri (il Re Minosse/i capi della televisione), la Stanza Rossa seduce un intrepido esploratore da parti lontane (Teseo/Cooper), ispirato da una donna (Arianna/Laura Palmer), per entrare nei suoi pericolosi muri.¹⁰

¹⁰ Ibid. p. 156.

È inevitabile comunque pensare che uno spazio (un fare-spazio) così strutturato non abbia avuto dei precedenti cinematografici. Quest'ultima sezione la dedicheremo ad esplorare, oltre la relazione Borges - Lynch, una delle scene più note dei proto-labirinti di tempo.



Il caso a venire in mente è senza dubbio quello di Luis Buñuel. Specificamente "Il fantasma della Libertà" (1974). Un labirinto di tempo dove la figura del Minotauro corrisponde precisamente a noi spettatori. Più alla lettera dei manoscritti lasciati da Ts'ui Pên, senza il Locus del segreto la realtà diventa un assurdo confluire di tempi paralleli. Buñuel, a differenza di Lynch, non è il guardiano della chiave, e non ci provvede di nessuna mappa né di nessun oggetto di ancoraggio multi-cronologico -oltre il quadro di Goya, la fucilazione del '3 maggio 1808' (1814) che sin dal primo momento determina la tematica storica

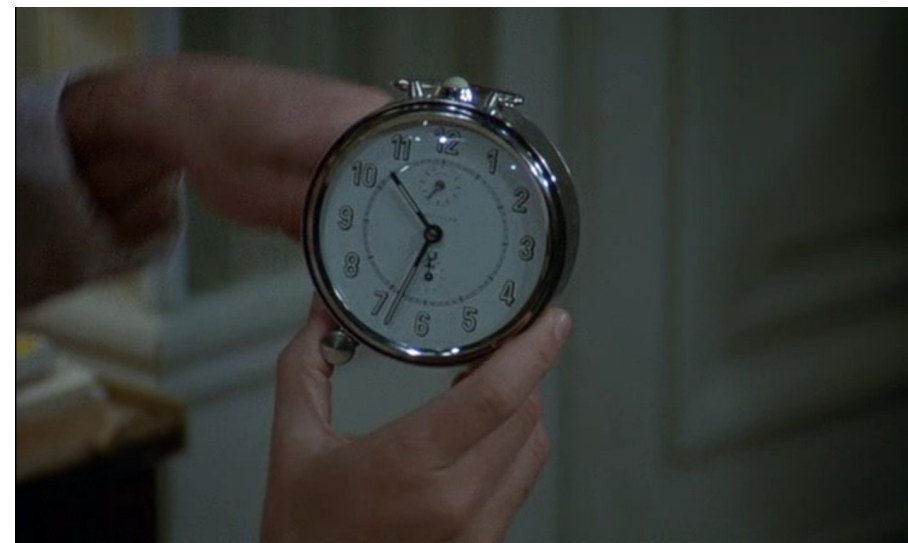


Francisco Goya.
3 maggio 1808.

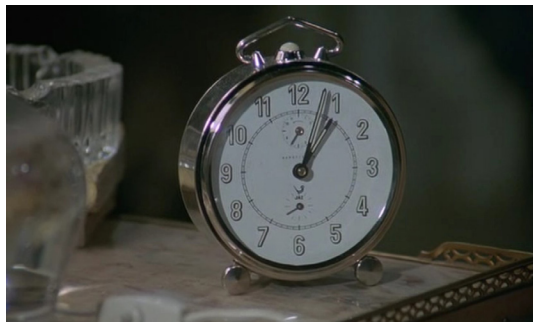
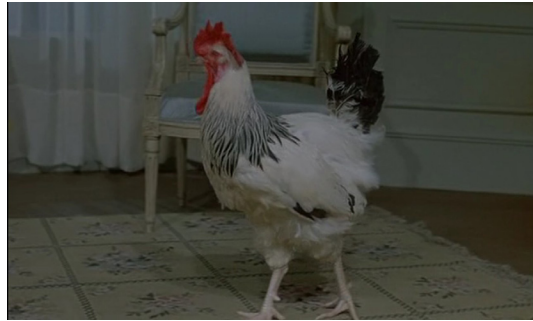
del film, e compare di nuovo solo a metà per ricordare la premessa-. In questa maniera, il labirinto viene vissuto anziché spiegato. Sprovvisto di protagonista, il percorso narrativo si sposta di mano in mano tessendo un'apparente linea causale di tempo, ma le incoerenze andranno a rivelare quanto siamo persi veramente. Particolarmente ricordiamo una delle prime scene, quando i genitori della bambina -che ha ricevuto le foto dallo sconosciuto al parco- vanno a dormire. La camera da letto diventa quindi inspiegabilmente un iper-luogo permeato da altre linee di tempo, che la realtà inizia a raccogliere, ma solo lì. Il marito imposta l'ora sull'orologio, segnalando le 22:30. Pochi istanti dopo, si rialza per bere un po'

SPETTATORE
=
MINOTAURO

d'acqua. Si stupisce quando vede l'ora. È già l'una del mattino. Lo conferma il suono della campana, anche se il ticchettio dell'orologio tiene conto dei pochi secondi che sono passati. Un gallo entra nella stanza e poi esce. Ai pochi secondi, le campane e l'orologio confermano che sono le due. La stanza è buia all'improvviso. Una donna indossando un cappotto nero entra con una candela in mano. Insegna al marito un orologio da taschino e spegne la candela. Immediatamente campane e orologio indicano le tre. Un postino in bicicletta entra nella stanza e gli consegna una lettera, che gli resta come prova fisica che non è stato un sogno. Quattro del mattino. Uno struzzo entra, si passeggia per la stanza guardando intorno e finalmente esce dal lato opposto.



L'orologio, prima di andare a dormire.



Lo struzzo diventa curiosamente l'unico 'personaggio' ricorrente del film, quando compare proprio nell'ultima inquadratura, passeggiandosi all'aperto. Fuori dal simbolismo che un approccio meramente psicoanalitico potrebbe fare del mistero dello struzzo, per noi che abbiamo un approccio fenomenologico, resta semplicemente come testimone partecipe di un insospettato confluire di linee di tempo. Un nodo contingente del labirinto che mette a prova i limiti del verosimile e che inverte i valori percepiti tra presenze e assenze, tra comune e straordinario, tra duplice e unitario. Così Buñuel ha deciso di lasciare ai diversi futuri (non a tutti) il suo fantasma della libertà.



- Io non ho desideri né paure, - dichiarò il Kan, - e i miei sogni sono composti o dalla mente o dal caso.

- Anche le città credono di essere opera della mente o del caso, ma né l'una né l'altro bastano a tener su le loro mura. D'una città non godi le sette e le settantasette meraviglie, ma la risposta che dà ad una tua domanda.

Italo Calvino

Le Città Invisibili.



06. SPAZIO- PERSONAGGIO

SPAZI SENSIBILI, OGGETTI DRAMMATICI

traspirare v. intr. [dal lat. mediev. *transpirare*, comp. di *trans-* «trans-» e *spirare* «esalare»] - **1. a.** Esalare, di umori che escono attraverso i pori, allo stato liquido o in forma di vapore, soprattutto con riferimento a organismi animali o vegetali. **b. fig.** Trapelare, palesarsi, di sentimenti, intenzioni, progetti, ecc., che si manifestano attraverso indizi, senza o contro la volontà della persona

trapassare v. tr. e intr. [comp. di *tra-* e *passare*] - Passare oltre, andare da una parte a un'altra.

esteriorizzare v. tr. [der. di *esteriore*]. - **1. a.** Rendere esteriore, manifestare esteriormente. **b.** Trasferire fuori di sé la causa delle sensazioni, la propria sensibilità.



René Magritte.
I valori personali.
1952

(continua) INT. GIORNO. CAMERA DA LETTO.

“Con le metafore è meglio non scherzare. Da una sola metafora può nascere l'amore.”

Milan Kundera.

L'insostenibile leggerezza dell'essere.

In questo spazio abbandoniamo finalmente la sicurezza della terra e ci imbarchiamo nello spazio levitante del pensiero. Da questo punto in avanti gli spazi occuperanno propriamente la categoria che Bachelard assegna alla soffitta dentro la sua casa onirica. Ascenderemo verso la più tranquilla solitudine. In questa prima versione della soffitta, troviamo il modo più razionale, in quanto analogo alla realtà, di esplorare i nostri sogni. Si potrebbe dire che questo luogo ci permette di sognare con gli occhi aperti e di trovare una realtà che risponda conseguentemente coi nostri desideri alle nostre paure. In

questo senso, non si tratterà qui tanto di un sogno quanto di una realtà alterata, un'allucinazione. Ma non tenteremo neanche qui di distinguere tra ciò che è reale e ciò che è creato dalla mente. Quello che intendiamo è assumere oggettivamente questa metamorfosante diegesi proposta in qualità di verosimiglianza.

Immaginatevi di ritrovarvi completamente isolati in una camera da letto dove il vostro stato emozionale venga materializzato, portato al di fuori di voi e reso manifesto nel cambiante colore delle tende, nella luce che entra dall'unica finestra, ora nitida e abbagliante, ora tenue e diffusa; nell'inconsistente lucido del legno del comodino; nel letto che a volte è duro come una pietra e a volte è così morbido da inghiottire il dormiente; nell'altrettanto variabile scricchiolare sull'assito di legno; nel ventilatore che spinge verso di voi il profumo di una buona notizia e la puzza di quella brutta. Immaginatevi di essere osservati da ogni oggetto e di ritrovare in essi i sintomi segreti di ogni vostra paura e di ogni vostra allegria. Siete in uno spazio sensibile dove potrete confrontare il vostro subconscio.

Nello spazio dell'iperrealismo avevamo visto come si poteva portare la percezione nelle cose. In questo spazio vedremo come portare in esse le emozioni; un esercizio altrettanto delicato e altrettanto condizionato dalle chiavi di interpretazione. Certamente, il rapporto specifico tra sensibilità e emozione, implica la costruzione di uno spazio ad-hoc per ogni individuo. Un luogo spirituale assegnato a ognuno di noi e non accessibile a nessun'altro. Il nostro nascondiglio personale e personalizzato, ma che non ci appartiene, al meno non alla nostra mente razionale. Dentro uno spazio come questo, una parte

di noi viene alienata, portata al di fuori del dominio dell'Io. Chi potrebbe essere quindi il custode di tale spazio? Diverse entità potrebbero essere qualificate: come prima, il subconscio, in termini psicoanalitici, oppure anche il cervello limbico, se vogliamo individuare un autore con precisione scientifica; ma forse ci conviene di più, per una fenomenologia dell'immaginazione, accreditare a Genius, il dio latino a cui "ciascun uomo viene affidato dal momento della nascita."¹ Secondo Giorgio Agamben, questo dio è la parte impersonale che esiste in ognuno di noi, il riconoscimento di una forza interna creatrice anteriore all'identità, e che percepiamo dunque come un'estranea dualità interna:

Genius è la nostra vita in quanto non ci appartiene. Dobbiamo allora guardare al soggetto come un campo di tensioni, i cui poli antitetici sono Genius e Io. Il campo è percorso da due forze coniugate ma opposte, una che va dall'individuale all'impersonale e l'altra che va dall'impersonale all'individuale. Le due forze convivono, s'intersecano, si separano, ma non possono né emanciparsi compiutamente l'una dall'altra né identificarsi perfettamente.²

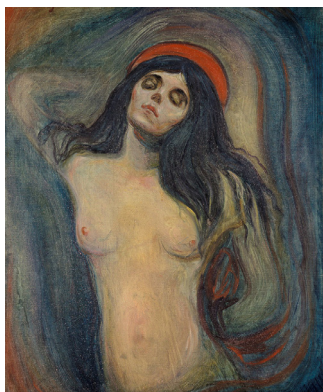
*Genius di Antonino Pio.
Dettaglio base colonna
antonina.
Musei Vaticani.*



¹ Giorgio Agamben. Profanazioni. Nottetempo. 2005. Roma. p. 7.

² Ibid. p. 12.

L'espressione artistica, secondo Agamben, è quindi una esteriorizzazione di Genius, eseguita da Io. Questa è senza dubbio un'ipotesi che possiamo costatare nell'Espressionismo, dove l'artista cerca non tanto di rappresentare oggettivamente un modello quanto di rendere palese uno stato interno attraverso lo stesso atto rappresentativo. In fare ciò, tanto Koko-schka come Munch hanno ceduto il pennello ai rispettivi Genius, cercando di non razionalizzare il risultato ma comunque rimanendo figurativi nella loro ricerca.



Edvard Munch.
Madonna. 1894.



Oskar Kokoschka.
La Moglie del Vento.
1913.

Forse per azione di questo volere artistico emozionale che soggiaceva alla figura, era l'espressionismo destinato all'astrazione, perché solo con Pollock <<Io>> sarebbe del tutto cancellato in quanto appropriazione di Genius, il cui non voleva affatto raffigurare nulla. Pollock è stato il primo quindi a traspirare le sue emozioni, il suo Genius, senza mediazione di Io, cioè, con totale sincerità.



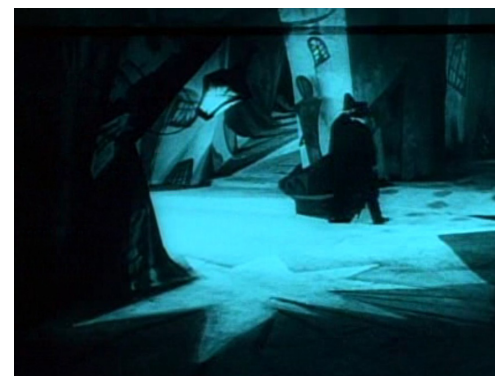
Jackson Pollock.
Convergence. 1952.

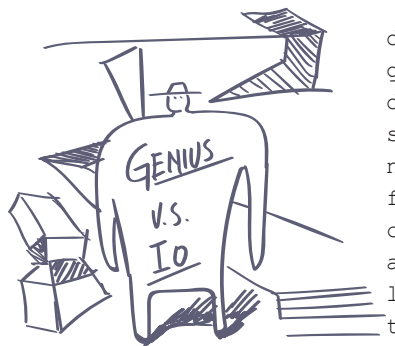


Jackson Pollock.
Autumn Rhythm (number 39). 1950.

Questo è l'approccio che ha funzionato per la pittura, dove l'artista usa a sé stesso come modello, ma un'altra cosa sarebbe se l'autore volesse **esteriorizzare lo stato emozionale di un altro**, sia come finzione o come effetto reale della contemplazione della sua opera. **Ciò implicherebbe, nel primo caso, l'intervento della narrazione.** In questo caso l'autore può controllare, nella realtà in vitro che conforma la diegesi, il livello di permeabilità emozionale tra personaggio e spazio. **I mondi narrativi dell'espressionismo, quindi, sono quelli dove, in virtù dei mistici atteggiamenti che l'autore si può immaginare, le emozioni trascendono grazie al potere di Genius, che è libero di passeggiarsi fuori da Io, manifestando esternamente lo stato interno attraverso un mondo che è reattivo alla sua presenza.**

Questa idea la vediamo realizzarsi già nel cinema espressionista tedesco. In **"Il gabinetto del dottor Caligari"** (Das Cabinet des Dr. Caligari), di Robert Wiene è evidente come gli spazi servono come esteriorizzazione della vicenda drammatica. Essa trapassa al personaggio. Muri storti, finestre irregolari, prospettive bizzarre, angoli vertiginosi che sembrano minacciose punte di coltelli. Si presentano come **espressioni involontarie** di un essere pericoloso e manipolatore. La cattiveria psicopatica del suo Genius è così forte da contaminare lo spazio.





Al pubblico di oggi, Il gabinetto del dottor Caligari può sembrare un caso esagerato, troppo dipendente dalla figura, dall'impatto visivo; ma considerando che si tratta di un film muto, bisogna riconoscere la necessità di enfatizzare la funzione narrativa dell'immagine come compensazione per l'assenza della voce, alla cui Genius ci tiene abbastanza - le parole sono creazione di Io, ma il timbro unico della voce appartiene da sempre a Genius -. L'eredità di questo film come influenza per la scenografia e il cinema moderno è comunque innegabile. Oggi lo spazio-personaggio prende spunto dallo stesso concetto da cui è partito l'espressionismo, ma ha imparato a utilizzare delle metafore più implicite, rendendo così più sottili e simboliche le manifestazioni di Genius, come in una sorta di sensualità oggettuale che interpella allo spettatore, lo seduce poeticamente, lo porta in quelle direzioni dove Io non vuole andare.

Lo spazio-personaggio, come avevamo accennato, consiste nell'esercizio di progettare l'habitat di Genius (Genius loci), che viene esplorato da Io. Tra i diversi rapporti che, come suggerisce Agamben, ci sono tra i due, esiste in cui Genius offre a Io un nascondiglio, che, come vedremo, è forse il più adeguato per la nostra ricerca di una vera oggettualità metaforica:

A nascondersi i bambini provano un piacere particolare. E non per essere, alla fine, scoperti. Vi è nello stesso essere nascosti, nel ficcarsi nel cesto della biancheria o in fondo a un armadio, nel rannicchiarsi in un angolo della soffitta fin quasi a sparire, una letizia incomparabile, un batticuore speciale a cui non sono disposti a rinunciare per nessuna ragione.³

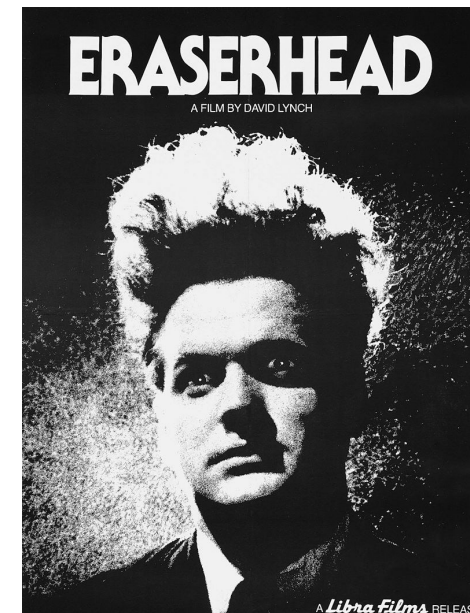
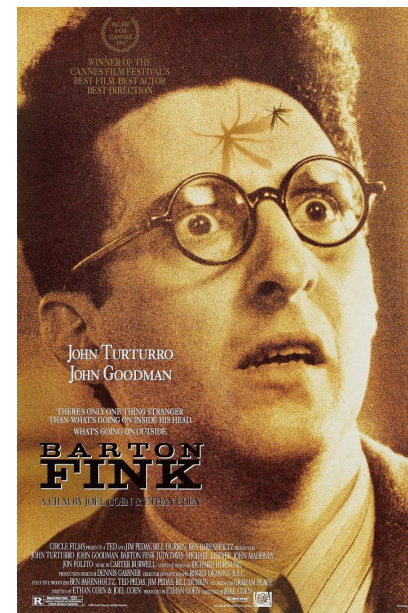
Questo ha molto a che fare con l'idea

NASCONDERSI
↓
DARSI A GENIUS

3 Ibid. p. 14

che proponevamo all'inizio di ritrovare nello spazio-personaggio lo spazio delle nostre passate solitudini che espone Bachelard. Di conseguenza, per trovare gli spazi narrativi dove abita Genius, analizzeremo adesso due film particolari che studiano l'idea dell'uomo solitario che è allo stesso tempo protagonista e antagonista, nel senso che sviluppa drammaticamente il conflitto tra Io e Genius in un luogo sensibile.

Questi due film risaltano particolarmente per la notoria somiglianza tra di loro, narrativa, drammatica e stilisticamente. Si tratta di *Eraserhead* (1977) e *Barton Fink* (1991), diretti da registi di cui abbiamo già parlato in spazi precedenti, *David Lynch* (spazio 05. Chiavi che aprono Labirinti) e *i fratelli Coen* (spazio 02. L'Estensione) rispettivamente. Dalla cronologia possiamo intuire quale dei due film ha ispirato l'altro. Già dall'aspetto fisico dei due protagonisti si capisce la somiglianza.



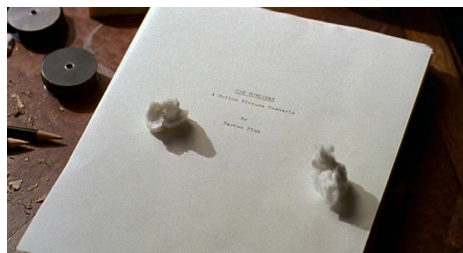
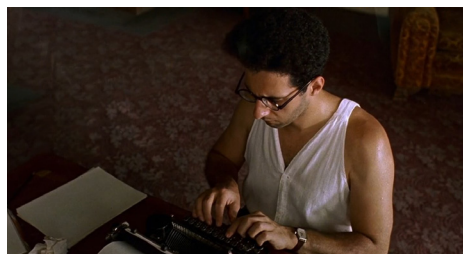
Eraserhead ci presenta a Henry, un uomo insicuro, che ha una tremenda difficoltà per dare un senso al mondo che lo circonda. Lo vediamo di solito sproteetto, vagando senza direzione in vasti ambienti industriali desolati. Sembra l'unico abitante di una città fantasma. Barton, dall'altra parte è uno scrittore che, non appena inizia a ricevere riconoscimento nel mondo del



In alto: Henry camminando la città.
In basso: Barton, arrivando all'Hotel Earle

teatro, viene commissionato per scrivere la sceneggiatura di un film sul wrestling in Hollywood. Si ritrova quindi in una città che non è sua, in un ambiente che non riesce

a capire, o meglio, che sfugge al suo intelletto. Barton trova la città desolata poiché non c'è nessuno che pensi come lui. Entrambi sono come dei bambini in corpi di adulti, esitanti, spaventati dalle responsabilità. Entrambi finiscono con un compito in mano non richiesto: Henry, col compito di prendersi cura del suo figlio deformato; Barton, con quello di scrivere, per un mezzo e su un tema al cui non ci tiene molto. La corrispondenza simbolica è evidente: avere un figlio è un atto creativo, così come scrivere è come portare al mondo un figlio. La macchina da scrivere piange giorno e notte esigendo scrittura tanto come il figlio di Henry piange per ricevere attenzione ed essere alimentato. Dall'altra parte, il piccolo bimbo di Henry non è in una culla, ma su un tavolo, una scrivania, denotando la sua esistenza operata, manufatta, su uno spazio di lavoro creativo uguale a quello dove riposa la macchina da scrivere di Fink.



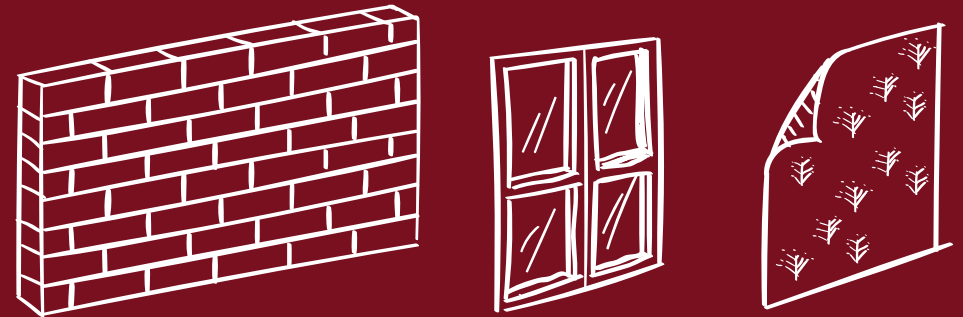
“Si scrive per diventare impersonali, per diventare geniali e, tuttavia, scrivendo, ci individuiamo come autori di questa o quell’opera, ci allontaniamo da Genius, che non può mai avere la forma di un Io, e tanto meno di un autore. Ogni tentativo di Io, dell’elemento personale, di appropriarsi di Genius, di costringerlo a firmare in suo nome è necessariamente destinato a fallire.”

Giorgio Agamben
Genius (Profanazioni)

Tanto Barton come Henry trovano nella stanza il locus del loro Genius. Uno spazio che lascia intravedere tutto ciò che loro sono ma non sono capaci di esprimere da soli. Tutto ciò che soggiace alla loro pelle, ai loro vestiti, al loro linguaggio, ai loro gesti. Questo spazio fatto di pura solitudine inizia a rispondere ai desideri e alle paure occulte. Contradice le apparenze, non ammette la menzogna dell'ego che finge, rimane autentico alla verità profonda e nascosta di questi personaggi e la porta alla luce, la rende manifesta attraverso atteggiamenti oggettuali. È quindi naturale che si ribelli quando l'individuo mente a sé stesso e giustifica razionalmente le carenze evidenti con argomenti falsi. Il blocco emozionale di Henry viene portato alla luce dallo spazio espressamente nella finestra bloccata dal muro di mattoni, esteriorizzando l'incapacità che egli ha per vedere oltre sé stesso. Un atteggiamento simile capita nella stanza di Barton, quando la carta da parati inizia a scollarsi dal muro, come esigendogli di strappare l'apparenza, di essere più autentico e coerente tra il modo di trattare agli altri e ciò che realmente pensa di essi. Barton si nega comunque a farlo, e tenta di riattaccare la carta con degli spilli, cioè di credere falsamente nell'apparenza. In entrambi casi si tratta di un elemento tectonico, forte e duro, che soggiace dietro una delicata coperta morbida, sottile.



Eraserhead. Muro dietro la finestra nella stanza di Henry



Barton Fink. Carta da parati scollandosi e lasciando vedere il muro dietro.



Poi si rendono manifesti anche i desideri in due immagini anche paragonabili. Una è la donna che abita nel termosifone della stanza di Henry, che sente attonito il suo richiamo dal letto. Con la stessa perplessità Barton si ferma davanti al piccolo quadro appeso sopra la scrivania, ritratta una donna di spalle, in una scena di spiaggia, che guarda assorta verso l'oceano. Questo dipinto assomiglia lo stile di Edward Hopper -Al cui David Lynch e i fratelli Coen accreditano una parte della loro ispirazione-, dove i personaggi sembrano di essere colti sempre in uno stato di riflessione, contemplando un ambiente che non offre altro che indifferenza in riguardo alla loro presenza. Forse è questo il desiderio nascosto di Barton, cioè, abbandonare ogni impresa e vivere il momento, riconoscendo la banalità inerente in ogni tentativo di successo. Il film conclude con questo momento onirico, dove Fink ritrova la scena del dipinto perfettamente ricreata davanti ai suoi occhi, come se si trattasse di una benevolente predizione di Genius.



Eraserhead.
Il palcoscenico dentro
il termosifone.



Barton Fink. Il quadro
appeso sul muro davanti
alla scrivania dove
lavora Barton.

Barton, come Henry, restano spettatori dei loro desideri. Neanche avendoli proprio davanti riescono a coglierne il senso. Vorrebbero solo cancellare la personalità per cedere il controllo a Genius.



Edward Hopper.
Morning Sun. 1952.

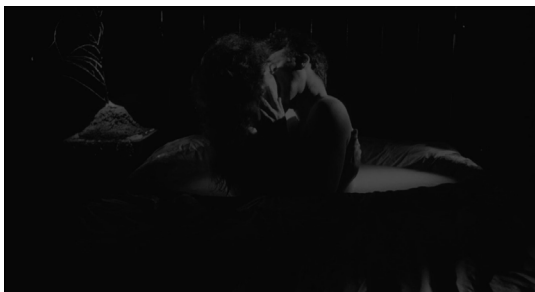


Edward Hopper.
Westen Motel. 1957.



Un'analisi di tutte le corrispondenze e paragoni tra questi due spazi sarebbe troppo lungo da includere in queste pagine e ci obbligherebbe ad addentrarci di più nei campi della psicoanalisi. Se come quello che interessa a noi è semplicemente capire il funzionamento dello spazio, chiuderemo col tema del **letto**. In entrambi film, i protagonisti trovano al letto il luogo della lussuria, che implica ultimamente nei due casi dei comportamenti bestiali. Henry viene inghiottito dal letto quando fa l'amore con la sua vicina. Tradire la moglie lo manda in quel incubo dove la sua testa si separa e viene trasformata in

gomme per matite. Per Barton, l'uccidere la zanzara finisce per uccidere anche la donna con la cui ha dormito: la segretaria e amante dello scrittore Bill Mayhew.



A sinistra: Eraserhead. Henry dorme con la sua vicina.

A destra: Barton Fink. Barton dorme con Audrey a la uccide.



Concludiamo con due aspetti particolari di entrambi spazi che vengono resi manifesti in Barton Fink: **Il primo è che la personalità deve per forza essere lasciata fuori.** Essa serve solo al mondo esteriore. Questo lo vediamo nel corridoio dell'albergo, dove ogni ospite lascia fuori le scarpe, e non dobbiamo dimenticare la funzione di esse: coprire i piedi per permettere all'uomo di percorrere e abitare il mondo. In questo modo, la persona che entra nella stanza trascende in una nuova realtà, che è quella dove Genius e Io si separano. Io resta nel corpo, Genius si prende lo spazio.



Barton Fink. Corridoio dell'albergo dove gli ospiti lasciano fuori le scarpe.



L'altro aspetto ci viene direttamente spiegato con parole. Può facilmente passare inavvertito, ma nei fogli provvisti dall'albergo che Fink trova sulla scrivania appena arriva, c'è scritta una frase interessante: **"Hotel Earle. A day or a Lifetime"** (un giorno o una vita). Questo slogan è in realtà un'avvertenza chiara: **se si sta per più di un giorno, se si trova intimità e familiarità in questo spazio, si rimarrà lì per il resto della vita.** La camera diventerà lo spazio unico e personale dell'eterna solitudine dove il tempo non accade.

Il viso da giovinetto di Genius, le sue lunghe, trepide ali significano che egli non conosce il tempo, che vicinissimo lo sentiamo in noi rabbrivire come quando eravamo bambini, respirare e battere alle tempie febbrili come un presente immemorabile.⁴

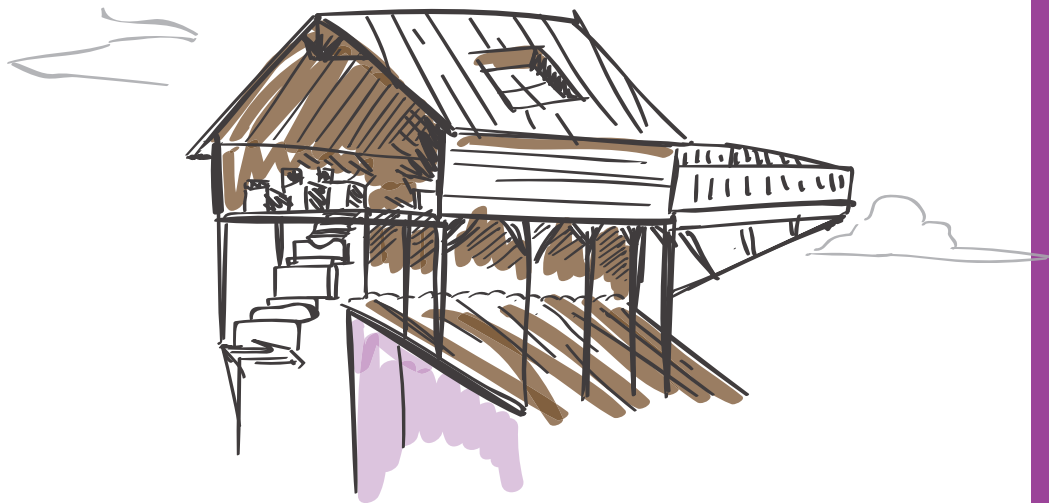


Barton Fink. Fogli dell'Hotel Earle.

4 Ibid. p. 10.

07. TOPOGRAFIE INSTABILI

SPAZIO DEL SOGNO, LA MEMORIA E IL DELIRIO



riordinare v. tr. [comp. di ri- e ordinare] - Mettere in ordine diverso, dare diverso assetto e diverse norme, con l'intenzione di migliorare l'ordine e in genere la situazione precedente.

assemblare v. tr. [dal fr. assembler] - **1.** (tecn.) [produrre mediante assemblaggio] ≈ montare. **2.** (estens.) [combinare alla meglio] ≈ mettere insieme.

indurire v. tr. e intr. [der. di duro] - tr. Rendere duro; far perdere la morbidezza, l'elasticità, la flessibilità; conferire durezza.

sciogliere (pop. o letter. **sciòrre**) v. tr. [lat. ex-solvère, comp di ex- e solvère «slegare, sciogliere»] - Disfare un nodo, un legame, un intreccio, liberando, rendendo indipendenti gli elementi che lo costituivano. Aprire disfacendo i legami.



*Philippe Halsman.
Dali Atomicus. 1948.*

(continua) INT. UNA SOFFITTA SCURA PIENA DI SCATOLE.

Il seguente spazio si trova più in alto ancora della stanza-personaggio. Giungiamo pienamente lo stato onirico. Perderemo tutto contatto con la terra ed inizieremo a guardare in alto, verso il pensiero. Guardando verso il basso si relativizza la scala-corridoio, non si sa più quanti gradini abbiamo superato a questo punto, non c'è più modo di contarli. Gli altri spazi che abbiamo visitato visti da qui sembrano fuori dimensioni. Alcuni giganti, altri minuscoli. Abbiamo perso la capacità di misurarli. Sembra pure che si riaccomodino ad ogni sguardo. Mentre continuiamo a salire pure i gradini iniziano ad avere altezze incostanti. Finalmente giungiamo una pianta, una tipica mansarda, con delle finestre sul tetto ad angolo, che non ci permettono più di guardare in basso. Solo verso il vasto cielo. In giro si sono sollo delle scatole piene di fotografie vecchie. Forse anche troppe. Neanche l'archivio di un prolifico fotografo ne avrebbe così tante. Sono in disordine. In una ci sono delle foto di città lontane, come memorie

TOPOGRAFIE INSTABILI | 255

di tutti i viaggi di una vita; insieme a delle foto di animali selvatici sfilando lungo una strada. In un'altra ci sono delle foto di famiglia, di tante famiglie. Matrimoni, funerali, cene natalizie, vacanze in spiaggia, una bambina su un cavallo, un vecchio nel giorno della sua Prima Comunione, una festa in costumi, la stessa foto di madre padre e figli ripetuta centinaia di volte; poi fotografie di terribili ma impossibili accidenti: un aeroplano naufragante, un barco caduto in un bosco, una macchina schiantata contro un piccolo cespuglio. In fondo troverete una porta di legno. Non si sa mai con certezza cosa c'è dietro. Può essere una cantina, un grande salone di un albergo, oppure la stessa soffitta ripetuta in ogni dettaglio, con un'altra porta di legno in fondo. Si può chiedere **come mai ci può essere una cantina dall'altra parte, se siamo in alto.** È possibile che la terra semplicemente abbia deciso di alzarsi soli in quel punto dello spazio, in virtù di un vostro desiderio incosciente. A volte invece dalla porta parte un lungo corridoio con tante porte enumerate ad ogni lato, ognuna ugualmente misteriosa. Una di queste porte si apre verso la cucina della casa di quando avevate dieci anni. Un'altra comunica coi servizi del bar dove avete fatto colazione l'altro giorno. Un'altra sulla vostra aula di terza elementare. A volte sul terrazzo dove avete visto quel bel tramonto l'estate scorsa.

Siamo in presenza, quindi, di una **topografia magmatica, che si riaccomoda mentre si raffredda e indurisce.** Lo spazio qui è di natura instabile, i luoghi si spostano, si scambiano, si collegano momentaneamente all'improvviso e poi sfuggono. Rispondono ad una **articolazione gassosa dello spazio-tempo**, composta di scene della nostra vita che servono come unità, come molecole in percorso libero. Ma la cosa veramente

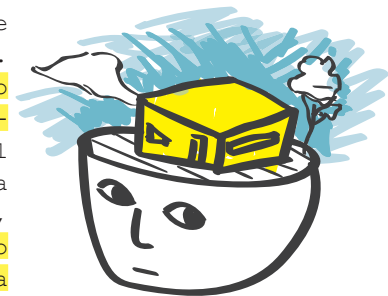
insolita è capire che **il nostro sguardo è ciò che raffredda e solidifica immediatamente il topos.** Mentre ci spostiamo, la materia si assembla davanti a noi e poi **si scioglie alle nostre spalle.** Questo ci offre una continuità percepita che sembra di seguire qualche logica, a dietro a ogni porta e sotto ogni copertura tutto continua a fluire, resta indeterminato, etereo, in sovrapposizione quantistica finché l'occhio lo porti alla luce. La contiguità e dunque illusoria.



Scioglimento

Materializzazione

I film del regista francese **Alain Resnais** si ambientano in questo tipo di spazi. Non è una coincidenza qui che essi producessero nel loro tempo una stranezza e confusione simile a quella che producono attualmente i film di **David Lynch**, ad esempio. E, sebbene il carattere onirico è di fatto innegabile nei film di Lynch, non viene affrontato nella stessa maniera. Come abbiamo fatto notare anteriormente nello spazio dedicato alla sua opera (05. Chiavi che aprono labirinti), **il sogno lynchiano è una realtà a sé, un tempo-spazio parallelo con le sue regole chiare,** al cui i personaggi entrano abbandonando la loro realtà precedente. Dall'altra parte, **nei mondi di Resnais, viene dichiarato dalla diegesi che lo spazio accade nella mente di qualcuno,** e non solo nella figura



del **sogno**, ma anche come **ricordo** e come **delirio**, tenendo in mente che ognuno di questi modi è instabile in un grado minore o maggiore, ovvero, presenta una condizione particolare di viscosità. In determinare ciò, interviene precisamente la mente creatrice con diversi gradi di coscienza: **quando si ricorda, la realtà non è tanto malleabile come quando si sogna**. In realtà potremmo anche contemplare questi stati assieme dentro una sfumatura tra cosciente e subcosciente, con dei punti medi dove è possibile ricordare sognando o sognare delirando; e per delimitare lo spettro, **potremmo posizionare nel punto più alto l'epifania daliniana**.

Epifania
Delirio
Sogno
Ricordo

In ogni caso, il fatto che Resnais produca i suoi film dentro la mente dei suoi protagonisti non deve essere un impedimento per noi come spettatori per assumere questi spazi fenomenologicamente. Dobbiamo solo avere sempre presente l'intenzione creatrice del **narratore-autore**, e con questo intendiamo: **quella voce diegetica che mentre narra - in soliloquio o interpellando qualcuno - crea simultaneamente la diegesi che vediamo e sentiamo**, cioè, l'istanza narrativa assoluta. Ne **'L'anno scorso a Marienbad'** (1961), si tratta di un uomo che cerca insaziabilmente di far ricordare alla donna con la che parla che i due si erano conosciuti l'anno scorso. Questo discorso che ci guida è sempre in fuori campo, ma corrisponde alla voce del protagonista (narratore diegetico). L'intero film si può vedere dunque come un solo **'flashback'**, dove si dimostra - realisticamente - **la natura flessibile ed imprecisa della memoria**. In effetti, al film non interessa affatto **cos'è accaduto in realtà**, se i due si erano conosciuti o meno. **La storia gira intorno alla capacità della voce di convincere alla donna (e al pubblico) di avere un ricordo autentico**. È



diegeticamente che Resnais riesce a catturare tale natura, dimostrando la fragilità del reale, la plasticità del tempo e l'in-convenzionalità delle condotte delle persone che abitano questi ricordi. Particolarmente è la spazialità l'aspetto che si dimostra più inquietante a prima vista, come scrive Sandro Bernardi:

I luoghi non sono legati da una contiguità spaziale classica, quella costruita dai movimenti dei personaggi, al contrario dissilludono continuamente le attese, cerchiamo una figura in un punto e la troviamo in un altro, sembra che un personaggio arrivi da un luogo mentre sta venendo da un altro (...)¹

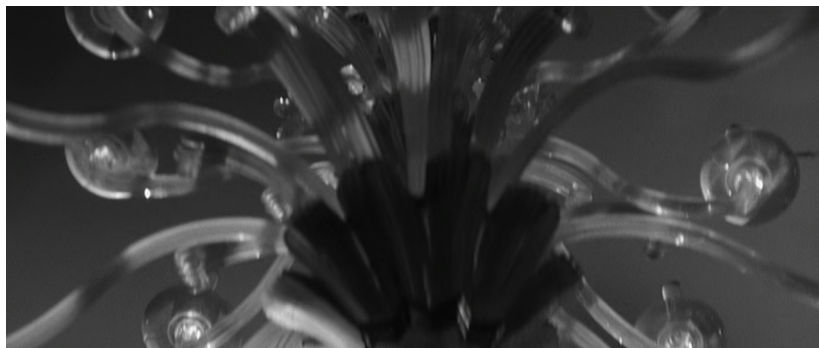
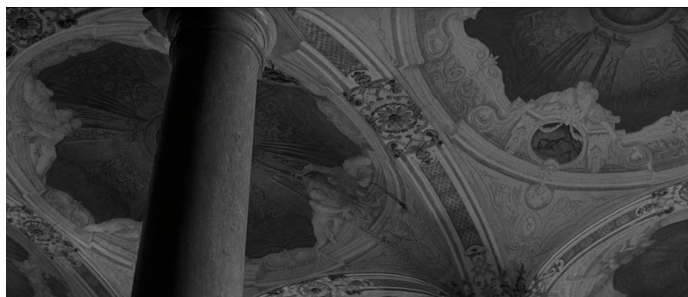
Già dall'inizio il film presenta allo spettatore le regole del gioco. Lunghe carrellate attraverso gli spazi vuoti, come la preparazione o l'assemblaggio dello spazio per ciò che sta per accadere. **Sono dieci minuti di spazio senza tempo, materializzato in virtù di queste spasmodiche parole, ripetute continuamente da un interlocutore sconosciuto:**

...in sale silenziose, dove i passi di colui che le attraversa sono assorbiti da tappeti così pesanti, così spessi che nessun rumore di passi arriva alle sue orecchie, come se le stesse orecchie di chi cammina, ancora una volta, lungo questi corridoi, attraverso questi saloni, queste gallerie, in questo palazzo di un'altra epoca... in quest'albergo immenso, lussuoso, barocco, lugubre, dove corridoi interminabili succedono ad altri corridoi, silenziosi, deserti, sovraccarichi di una decorazione fredda e dura, di stucchi, di pannelli intagliati, marmi, specchi neri, quadri dalle tinte scure, colonne, riquadri scolpiti delle porte, prospettive di porte, di gallerie, di corridoi trasversali, che sboccano a loro volta in saloni deserti, saloni sovraccarichi di decorazioni d'altri tempi, in sale silenziose, dove i passi di colui che le attraversa sono assorbiti...

Questa intricata descrizione non è altro

¹ Sandro Bernardi et al. Cinema e Architettura. Angelo Pontecorboli Editore. Firenze. 2003. p. 19.

che la riproduzione del modello mentale di chi ricorda. Si rimuove la sagoma della concretezza dello spazio e rimangono solo le mere relazioni. La natura ipnotica di questo discorso introduttivo cerca di promuovere questo stesso abbandono della razionalità nella mente dello spettatore.



L'anno scorso a Marienbad. Inquadrature introduttive mostrando frammenti dell'albergo.



Già entrati nella storia dell'uomo e la donna, iniziamo a constatare la relazione intrinseca tra la retorica del narratore e ciò che succede nella memoria ricostruita di cui lo spettatore diventa testimone. Lo spazio dunque cerca di evidenziare quanto sia selettiva e inaffidabile la memoria. Lo vediamo nel grande giardino, dove in un momento gli alberi tagliati perfettamente a forma di piramide non proiettano nessun'ombra mentre i personaggi immobili

invece lo fanno. Oppure nel apparentemente repentino silenziarsi extradiegetico di alcuni personaggi a metà di una conversazione irrilevante per il narratore (le loro labbra continuano a muoversi, quindi siamo solo noi che non li sentiamo più). Questo spiega persino ai personaggi immobili: **la memoria ha registrato la sua presenza, ma non ha avuto interesse in identificarli né in conoscere i loro rapporti.** Restano come statue, come semplici elementi spaziali che riempiono ciò che la memoria ha lasciato indeterminato in quanto non direttamente relazionato con l'azione principale. Per la memoria, dunque, si devono definire solo gli elementi che fanno parte della storia, il resto è solo provvisoria, come una sorta di impalcatura mentale.

L'anno scorso a Marienbad. Giardino.



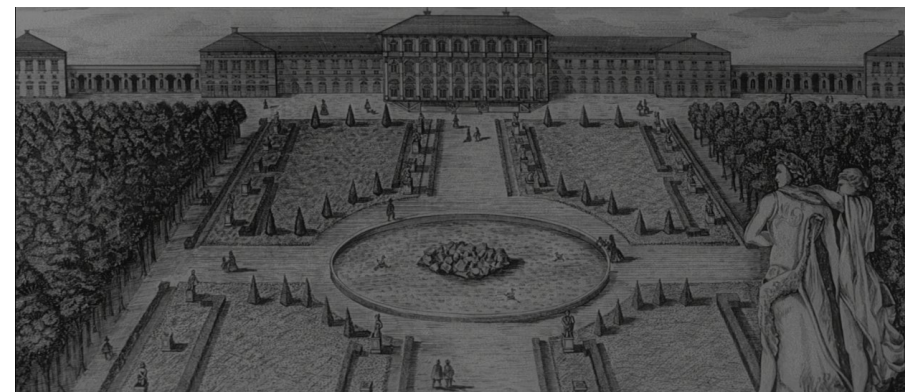
L'anno scorso a Marienbad. Personaggi immobili.

Lo stesso narratore conferma questa ipotesi più avanti. Per lui è chiaro che ricordare implica scegliere:

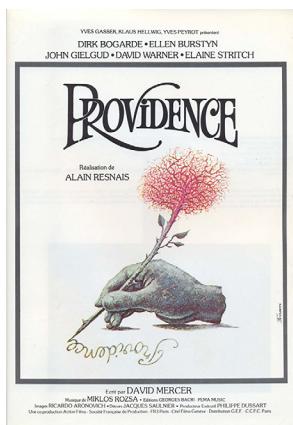
"Non ho mai sentito nessuno alzare la voce in questo albergo. Nessuno. Le conversazioni si svolgevano a vuoto, come se le frasi non significassero niente. Non dovessero comunque significare niente (...) Non aveva alcuna importanza"

La possibilità di mappare l'albergo con precisione è deliberatamente negata, allontanata. Il film ci offre solo delle immagini rappresentative, delle illustrazioni incorniciate, che, sebbene sono precise nel mostrare lo spazio, sono solo da osservare, dimostrando quanto sia inutilizzabile un approccio razionale.

L'anno scorso a Marienbad. Disegni dello spazio.



Queste immagini sono un modo diretto di ingannare allo spettatore. Promettono uno spazio organizzato e invece ciò che accade nelle inquadrature rende conto di quanto manchi un ordine logico.



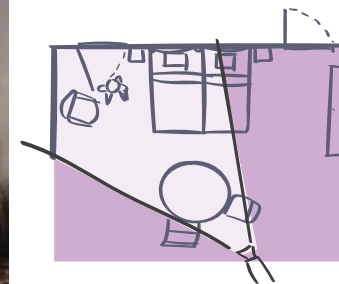
Resnais continua a esplorare queste idee nei suoi film successivi. Posteriormente, in 'Providence' (1977) affrontiamo una tematica molto simile: un narratore-autore diegetico. Ma in questo caso non è più il ricordo storto dal tempo indefinito, o al meno non senza la mediazione del delirio. La storia si svolge in una notte di insonnio del vecchio e malato scrittore Clive Langham. Avendo forse anche bevuto troppo vino, inizia a riordinare la storia dei suoi figli e della moglie morta in una storia immaginata di cui loro sono i personaggi, ripensandoli dentro eventi drammatici dove lui come sognatore esplora i desideri nascosti, le paure respinte, i traumi messi via nella cantina dell'oblio. In una sorta di auto-psicoanalisi, di interrogatorio dell'inconscio, Clive rivela a sé stesso il modo in cui realmente vede la sua famiglia:

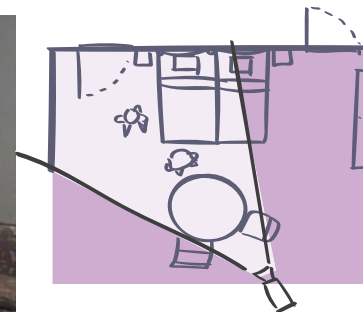
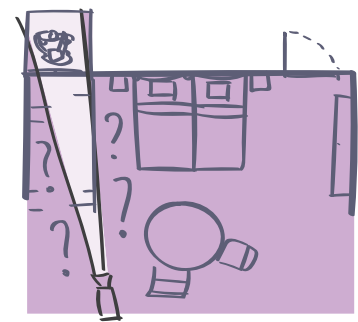
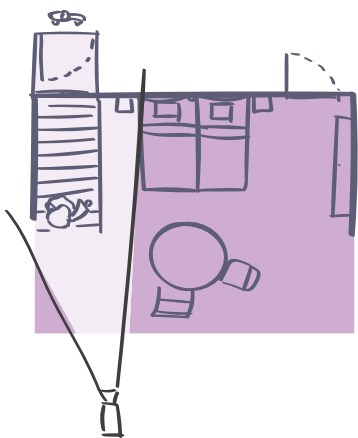
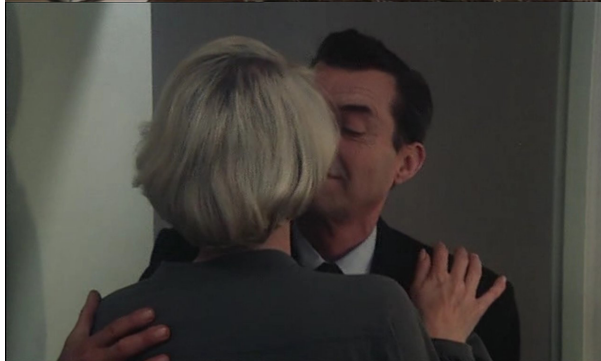
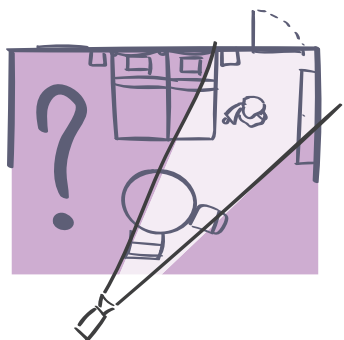
Il figlio Claude, un avvocato freddissimo, sorretto da un moralismo veramente presbiteriano, ha un'alterigia crudele, una smorfia stampata sul volto; l'altro figlio, Kevin, appare più fragile, più comprensivo, ma debole, esposto fino a sfiorare il ridicolo, la goffaggine, l'amarrezza. Altri sono soltanto ombre del rimorso, comparse del desiderio, figure dell'assenza che compongono una città della memoria.²

Ma per quanto riguarda lo spazio, in Providence Resnais innalza ancora l'instabilità delle possibili configurazioni. Non è più solo l'episodio in quell'albergo frammentario, ma un mondo intero. I ricordi di una vita, rivisitati in uno stato inebriato e delirante, dove Clive inizia a vedere l'avvicinarsi della morte. Per questo motivo, la configurazione dei suoi spazi mentali è ancora più magmatica

² Ibid. p. 22.

di quella dell'uomo dell'albergo, il cui ha un proposito retorico chiaro. Dentro la mente di Clive, siamo sottoposti a cambiamenti immediati, riordinamenti dello spazio che accadono nel fuoricampo, non appena guardiamo da un'altra parte. Un esempio di questo fenomeno accade nella scena dove Claude incontra in un albergo la sua amante Helen, che nella mente di Clive ha la faccia della mamma, cioè, della sua moglie morta, Molly. In questa scena, vediamo una stanza di albergo vuota. Dalla porta a sinistra entra Kevin, l'altro figlio. Subito il narratore lo manda via "Not you! ... Out! Out!" e come se Kevin sentisse questa voce, segue l'ordine ed esce al momento. Entra nella scena dunque Helen. La cinepresa fa una panoramica verso destra per inquadrarla mentre organizza i vestiti. Suona il campanello e la cinepresa gira a sinistra per riprendere la porta, ma questa volta essa non si trova nello stesso luogo. Adesso è di sotto, e compare dal nulla una scala dalla quale Molly scende per ricevere Claude. I due si abbracciano. L'inquadratura dunque passa a un primo piano della coppia sulla soglia e procede con uno zoom-out, per rivelare che la scala è scomparsa di colpo e la porta si trova dov'era all'inizio.





È interessante pensare a quanto poco interesse abbia avuto Resnais nella sua opera per il presente, ovvero, per il verosimile. La sua opera è sprofondata nella memoria, nelle costruzioni mentali, nello spazio instabile. Al riguardo di questa postura, non c'è un'analogia migliore di quella che propone Deleuze:

Nel cinema di Resnais, qualcosa deve avvenire attorno all'immagine, dietro all'immagine e perfino all'interno dell'immagine (...) Lo schermo stesso è la membrana celebrale in cui si affrontano immediatamente, direttamente, il passato e il futuro, l'interno e l'esterno, senza distanza assegnabile, indipendentemente da qualsiasi punto fisso. L'immagine non ha più come caratteri primi lo spazio e il movimento, ma la topologia e il tempo.³

Per **topologia** intendiamo lo spazio in quanto un insieme di relazioni, rinunciando alla specificità della misura. In tale senso, per poter dire che un corridoio è lungo, esso deve essere, dal punto di vista topologico, talmente lungo da non finire mai. La soglia è un semplice buco

³ Gilles Deleuze. L'immagine Tempo. p. 142.

che permette la comunicazione tra interno ed esterno, topologicamente non interessa che sia direttamente accanto il letto o che talvolta si sposti sotto e aggiunga una scala. La funzione è ciò che interessa. **La materialità che percepiamo non è altro che una enorme impalcatura mobile che serve a tenere insieme le relazioni topologiche.**

Chi arriva a Tecla, poco vede della città, dietro gli steccati di tavole, i ripari di tela di sacco, le impalcature, le armature metalliche i ponti di legno sospesi a funi o sostenuti da cavalletti, le scale a pioli, i tralicci. Alla domanda: - Perché la costruzione di Tecla continua così a lungo? - gli abitanti senza smettere di issare secchi, di calare fili a piombo, di muovere in su e in giù lunghi pennelli – Perché non cominci la distruzione, rispondono. E richiesti se temono che appena tolte le impalcature le città cominci a sgretolarsi e a andare in pezzi, soggiungono in fretta, sottovoce: – Non soltanto la città.

*Italo Calvino.
Le Città Invisibili.*

08. L'ESILIO

SPAZIO DELL'ANIMA



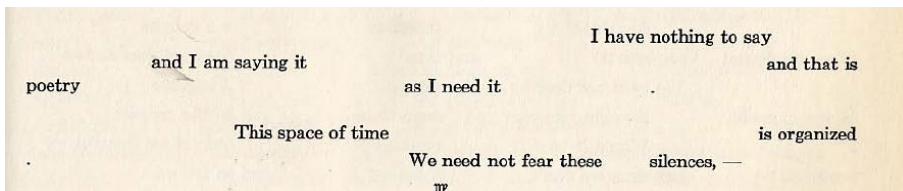
abbandonare v. tr. [dal fr. abandonner, der. della locuz. ant. a bandon «alla mercé», derivante a sua volta dal franco bann «potere»] - Lasciare definitivamente e per sempre.

rimuovere v. tr. [lat. removēre «allontanare», comp. di re- e movēre «muovere»] - **1.** non com. Muovere di nuovo. **2. a.** Muovere una cosa dal luogo dove era posta o collocata; quindi, spostare, togliere via, levare. **b.** non com. Riferito a persona (o essere personificato), allontanare.

(continua) EST. UNA ESTENSIONE INFINITA DI BIANCO.

*Exile is not a material thing, all corners of
the earth exactly the same. And anywhere one can
dream is good. Providing the place is obscure, and the
horizon vast.*

Victor Hugo



*John Cage.
Lecture on Nothing.
1949-50.*

Per trovare l'uscita dell'irrazionale labirinto del sogno, non possiamo fare altro che continuare ad attraversare i lunghi corridoi che si succedono, aprendo porta dopo porta, sperando di trovare un'uscita. Non c'è ritorno, tornare in dietro è proseguire in avanti. Abbiamo solo la sicurezza che eventualmente una delle porte si aprirà verso un grande terrazzo bianco, assolutamente vuoto. La porta si chiude dietro di voi, non vi è un modo di proseguire in avanti. In mezzo, un filo dorato sottilissimo che pende dall'alto. Volgendo lo sguardo verso il cielo azzurro, scopriamo che il filo collega il terrazzo con un'ultima stanza sospesa nell'aria. Vista da sotto è facile confonderla con una nuvola o con un uccello. O forse siete già troppo allontanati dalla terra come per questionare o definire la forma o la natura di ciò che

vedono i vostri occhi. Il filo vi permetterà di salire, dovete solo diventare leggeri. Una volta siete entrati, scoprirete un'estensione infinita e omogenea di niente. Semplicemente niente. Potete camminare in qualsiasi direzione per giorni e non troverete nulla, solo il bianco più puro che abbiate mai visto e un silenzio totale che non avevate mai creduto possibile. Bianco dappertutto. Nessun tipo di rumore. Siete arrivati alla fine del percorso.

Qui concludiamo il nostro viaggio attraverso gli spazi narrativi. L'impegnativa salita ci ha portato dagli spazi primigeni delle prime presenze e assenze, attraverso le relazioni terrene dell'uomo mondano e fino agli intricati labirinti di tutti i tipi prodotti dal pensiero. Ora troviamo una botola nascosta in quella soffitta bachelardiana, ma superarla implica uscire dalla casa e abbandonare la terra, significa per noi l'esilio.

I romani, in un primo momento, consideravano l'exilium come una decisione volontaria, la "rinuncia alla comunione giuridica già goduta di fronte ai cittadini"¹ proseguita dall'abbandono della città. Più avanti è diventata pena, prendendo persino il posto della pena di morte. O forse già da prima entravano nella stessa categoria: la morte è un modo di esilio. Di sicuro l'unico definitivo.

In spagnolo si utilizza intercambiabilmente il termine "destierro", riferendosi alla patria come la terra dove si nasce. Ma lo si potrebbe anche interpretare più letteralmente come un "rimuovere dalla terra", da tutti i luoghi allo stesso tempo. Qui, nel rimuovere o nel raccogliere si ascolta l'opposto del gettare in

¹ Enciclopedia Treccani online. <http://www.treccani.it/enciclopedia/esilio>

esistenza (Geworfenheit), cioè, un evento approssimato a ciò che Heidegger chiama il nulla (das Nichts). Cosa implicherebbe, quindi, essere obbligato a non essere da nessuna parte? Arriviamo di nuovo a una conclusione fatale. Ma forse c'è un altro modo. Il silenzio, il deserto, il ghiacciaio, la grotta. I luoghi non abitati o non abitabili, dove nessuno possa notare la presenza. Oppure l'allontanamento verso l'interno sprofondato. I luoghi della meditazione, della solitudine spirituale.

Uno spazio di questo tipo viene esplorato nel primo film diretto da George Lucas, THX 1138 (1971), in italiano: "L'uomo che fuggì dal futuro". Il film si ambienta in un futuro distopico, dove l'umanità è sotto il controllo di un regime autoritario che obbliga agli individui a sopprimere le emozioni, gli impulsi, gli atti di amore, insomma, tutto ciò che ci rende umani. Persino all'identità viene ridefinita in questa società iper-razionale. I nuovi uomini e donne sono omogeneizzati in un solo tipo di essere senza tratti particolari. Tutti indossano la stessa tuta bianca. tutti hanno i capelli rasati. Nessuno ha un nome, vengono identificati attraverso un codice. THX 1138 è di fatto il codice che identifica al nostro protagonista, che si ribella contro le regole quando scopre l'attrazione verso la sua coinquilina LUH 3417. I due s'innamorano e finiscono per fare l'atto sessuale, il cui è assolutamente vietato.

THX viene arrestato e portato in uno spazio recluso, completamente bianco, apparentemente infinito, senza mura, senza entrata né uscita. Un vero esilio. Uno spazio sprovvisto di contrasti dove nulla accade e non si può quasi tenere conto del tempo. Uno spazio che non è nessun luogo, un'antitesi totale dell'abitare.



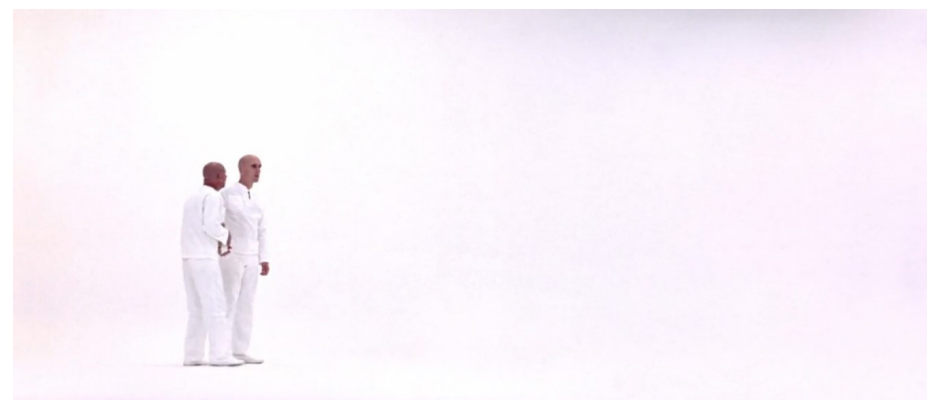
(Spagnolo)
DESTIERRO
= LASCIARE
LA TERRA



impedisce all'anima di alzarsi e fondersi con l'infinito - Questo ci fa ricordare ai trogloditi immortali del racconto di Borges, che decedono di dimenticare il mondo materiale e andare ad abitare nel pensiero -.



Come ben sappiamo, il Dasein non può esistere in tale condizione. Ma in questo luogo, allo stesso tempo che nulla può accadere, tutto è possibile. Solo in quanto estensione infinita, il bianco dis-densificante permette una comprensione totale del significato dell'esistenza. Uno stato eterno di riflessione. Un abitare nella pura speculazione. L'unico ostacolo è il proprio corpo; l'unica materialità continua che



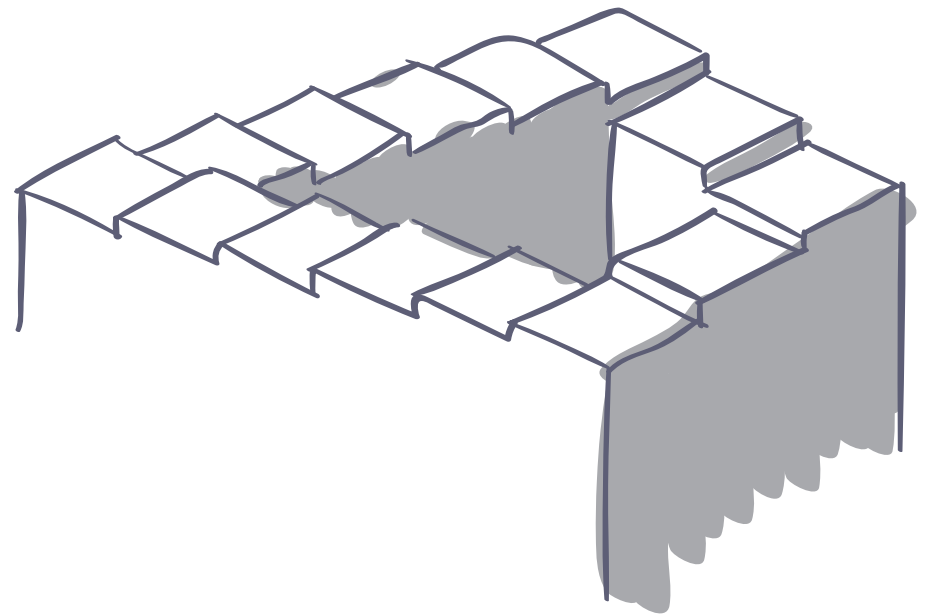
Lo spazio dell'anima è narrativo per definizione: contiene tutte le storie, tutti i colori, tutte le forme, tutti gli eventi. Eppure non è niente di quelle cose. Possiamo dunque usarlo a nostra discrezione per iscrivere in esso qualsiasi nostra storia. Una prova irrefutabile di tale conclusione ce la dà Bruno Munari, nel suo piccolo racconto "Cappuccetto Bianco": le pagine bianche illustrano con precisione gli eventi che l'autore descrive con le corte frasi relegate alla parte più bassa del foglio:

Stamattina ci siamo svegliati e, aprendo la finestra, siamo stati accecati da tanto bianco, la neve era caduta durante tutta la notte e aveva coperto ogni cosa.

Mai vista tanta neve...²

Ci ritroviamo inquietantemente come i primi uomini che non videro niente avendo il mondo davanti ai loro occhi. Solo una grande estensione omogenea. Una vasta apertura inconcepibile sprovvista di contrasto. Fino al giorno in cui le figure sono ricomparse, di nuovo stagliate. Aprirono gli occhi e stupiti scoprirono un monolito nero che si era creato dal nulla, proprio davanti a loro. Rinacque l'umanità.

Vi chiediamo scuse in anticipo. Stavate segretamente percorrendo la scala-corridoio di Penrose.



² Bruno Munari. Cappuccetto Bianco. Corrani Edizioni. 1981. p. 3-4.

EPILOGO

Speriamo che il nostro percorso sia stato effettivo soprattutto nel offrire ai progettisti e a tutti i creativi a cui possa interessare, dei concetti utili per la costruzione di un nuovo metodo progettuale. Siamo consapevoli della difficoltà che può presentarsi al momento di tradurre alcune di queste idee in progetti architettonici o di design (in generale, in progetti spaziali), ma sosteniamo che siamo tutti creativamente liberi di interpretarle nel modo che più si adatti al proprio pensiero e alle proprie maniere. La creatività in sé è universale, e può dunque trovare sempre una strada unica da percorrere in ogni individuo.

Nonostante ciò, abbiamo considerato pertinente aggiungere quest'ultima sezione per scrivere le proprie conclusioni, che certamente non saranno mai definitive, come mai lo sarà lo stesso percorso. Siamo sicuri che farlo di nuovo implicherebbe un nuovo ordine di spazi, chiamati con altri nomi e costituiti in un modo del tutto diverso. Forse ne uscirebbero quaranta o cinquanta spazi, o forse si potrebbe conoscere tutto lo spettro senza uscire dalla prima stanza. Quando si ricerca in questo modo non si sa mai cosa ci si troverà davanti, esiste un inerente agire della casualità, al di sopra della causalità. Il modo singolare in cui è stato costruita questa versione del percorso risponde quindi ad un accadere, ha avuto anche esso il carattere di evento. Giusto per quello questa sezione si presenta come epilogo, come il "dopo". Ed è solo nel dopo che si può riflettere, osservando la strada fatta. Da questo punto, siamo lieti di presentarvi queste osservazioni finali.

Prima di tutto, bisognerebbe chiarire il motivo di alcune

scelte di stile che sono state utilizzate. Come prima cosa, l'aver scritto in plurale. Abbiamo parlato da Noi anziché da Io. Questo perché come ricercatori sentiamo il dovere di dirigere la parola dall'umanità all'umanità. Io, Leonardo, non mi sento in grado di considerarmi autore unico di questa tesi. È nella pluralità del pensiero che ho trovato le domande e le risposte qui riportate. Solo attraverso il dialogo, interno ed esterno, ho trovato le voci che hanno guidato il percorso. Non sarebbe stato giusto, dunque, ridurre tale valore alla mera individualità del singolo autore.

Come secondo elemento, lo stile di questo testo, che s'ispira alle sceneggiature dei film, vuole trasmettere l'idea di un testo in lavorazione, giusto perché di quello si tratta una ricerca, di andare avanti continuamente, di questionare le parole scritte, di riscrivere, di evidenziare, di aggiungere qualche nota con la matita, di fare qualche schema o qualche schizzo da qualche parte vuota del foglio per catturare al momento l'idea e depositarla lì in quel momento. Questo non lo avrebbe trasmesso un testo elaboratamente chiuso.

Finalmente alcune riflessioni di contenuto. Sebbene abbiamo cercato di includere già qualche conclusione dentro ad ogni capitolo, sarebbe necessario qui parlare di alcune cose di cui ci siamo resi conto solo dopo la fine del percorso.

Come prima cosa occorre riprendere il concetto di "target", di cui abbiamo parlato brevemente nella sezione "Esperienza e Design". Il target è la persona che possiede le caratteristiche determinate per essere il consumatore di un prodotto o un servizio specifico. Di solito ciò implica soprattutto un escludere: Il "target" di questo prodotto è un giovane tra 20 e i 30 anni, con una condizione economica particolare e un interesse per x o y attività. Noi invece ci siamo resi conto che i "target" della nostra ricerca erano gli spazi in quanto eventi. In questo senso, abbiamo pensato in scene, in piccole storie, anziché in persone che raccolgono determinate caratteristiche. Nel fare ciò abbiamo scoperto tutte le possibilità che offriva lo spazio, semplicemente esplorando i diversi scenari che si erano aperti ad ogni passo. Consideriamo quindi di grande importanza abbandonare l'idea del "target" come individuo o gruppo di individui, ed accettare che la poltrona ergonomica progettata per l'adulto in bisogno di comfort è destinata a diventare eventualmente la fortezza del bambino che gioca a nascondersi (ed ecco come fare sì che un cuscino diventi un oggetto narrante).

Vogliamo anche usare l'occasione per insistere sulle tesi su cui abbiamo costruito il percorso. Innanzitutto le tre principali: Lo spazio è un evento, gli oggetti sono anche lo spazio e, finalmente, ciò che crea un progettista sono delle esperienze spaziali. Solo dentro queste condizioni è stato possibile parlare di spazi narranti e l'abbiamo constatato ad ogni tappa del percorso. In effetti, questa compiutezza spaziale del progetto l'abbiamo vista realizzarsi nel cinema, come sospettavamo all'inizio: nell'interezza della composizione spaziale in "Barry Lyndon", nel dialogo tra oggetti e personaggi in "Barton Fink" e "Eraserhead", nella scoperta di presenze e assenze attraverso le impronte e le estensioni riportate in "Non è un paese per vecchi" e nel "mostro di Düsseldorf", così come in tutti gli altri casi proposti. Ma anche questi film sono stati scelti in modo casuale. Siamo sicuri di poter trovare le stesse (o anche nuove) categorie scegliendo una serie di film del tutto diversa.

Finalmente, vogliamo risaltare l'importanza di un elemento presente tanto nel mondo cinematografico come in quello progettuale. Ne abbiamo già fatto alcuni cenni prima. Parliamo infatti della retorica; ogni regista e ogni progettista ha la sua propria. In cosa consiste? Classicamente, la retorica parla di un modo di organizzare il discorso, verbale o scritto, ma è implicitamente presente in tutte le forme di espressione: non solo con le parole si persuade. La retorica è il modo in cui il mago ci convince di aver fatto sparire la colomba. Quello che il progettista vagamente definisce come stile è in realtà un elemento retorico: il modo in cui organizza le forme e dispone degli stimoli costituisce, nel suo insieme, il potere persuasivo che spinge allo spettatore a credere, ad accettare i patti di uso e di percorso, a trovare il bello nascosto nell'esperienza. Siamo invitati, quindi, come progettisti ad arricchire le nostre retoriche con nuovi linguaggi, imparando da quelli narrativi, per produrre sempre esperienze che riportino lo spazio nella sfera dove veramente appartiene: quella dell'arte.

BIBLIO GRAFIA

- ÁBALOS I. 2000. *La buena vida*, Editorial Gustavo Gili SL, Barcellona.
- AGAMBEN G. 2005. *Profanazioni*. Nottetempo. Roma.
- BACHELARD G. 1975. *La Poetica dello Spazio*. Edizioni Dedalo srl. Bari.
- BORGES J. L. 1959. *L'Aleph*. Feltrinelli. Milano.
- BORGES J. L. 2003. *Finzioni*. Biblioteca Adelphi. Seconda edizione.
- CALVINO I. 2011. *Le città invisibili*. Mondadori. Milano.
- CHION M. 1991. *La voce nel cinema*, Pratiche, Parma.
- COATES N. 2012. *Narrative Architecture*. John Wiley & Sons, Ltd.
- CRESTI C. 2003. *Cinema e Architettura*. Saggi di: Carlo Cresti, Marco Bertozzi, Chiara Tognolotti, Sandro Bernardi, Marco Pistoia, Rosanna Larocca, Cristina Jandelli, Angelo Pontecorboli, Costantino Maiani. Angelo Pontecorboli Editore, Firenze.
- DELEUZE G. 1984. *Cinema 1. L'immagine-movimento*. Ubulibri. Milano.
- DELEUZE G. 1989. *Cinema 2. L'immagine-tempo*. Ubulibri. Milano.
- DELEUZE G. 1995. *Francis Bacon, Logica della sensazione*. Quodlibet. Macerata.
- DELEUZE G. GUATTARI F. 2017. *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, a cura di Paolo Vignola. Orthotes Editrice, Napoli-Salerno.
- FOUCAULT M. 1967. *Le parole e le cose*. Rizzoli Editore. Milano.
- HEIDEGGER M. 1979. *L'arte e lo spazio*, *Il Melangolo*, seconda edizione.
- HEIDEGGER M. 1950. *L'origine dell'opera d'arte*, a cura di Gino Zaccaria e Ivo De Gennaro, Christian Marinotti Edizioni, edizione del 2000.
- LIBESKIND D. 1998. *Line of Fire*, in *Nouvelle impressions d'architecture 3*, Electa, Milano - Centre d'Art Contemporain, Genève.
- LOOS A. 1972. *Parole nel Vuoto*. Adelphi Edizioni. Seconda edizione. Milano.
- MAMET D. 2002. *I Tre Usi del Coltello*. Saggi e lezioni sul cinema. Edizioni Minimum fax. Roma.
- MARTIN R. 2014. *The Architecture of David Lynch*. Bloomsbury. Londra.
- MIOTTO L. 2004. *Carlo Scarpa, I musei*. Testo & Immagine Srl, Roma.
- MUNARI B. 1981. *Cappuccetto Bianco*. Corrani Edizioni.
- NEPOTI R. 2005. *L'illusione filmica*, UTET Libreria, Novara.
- PALLASMAA J. 2007. *Gli Occhi della Pelle*. Editoriale Jaca Book SpA. Milano.
- PALLASMAA J. 2014. *L'Immagine Incarnata*. Immaginazione e immaginario nell'architettura. Safarà Editore. Pordenone (PN).
- RICOEUR P. *Tempo e Racconto*. Volume 1. Editoriale Jaca Book SpA. Milano. 1983
- RODLEY C. 2005. *Lynch on Lynch*. Farrar, Straus and Giroux.
- RONDOLINO G. TOMASI D. 1995. *Manuale del film*. UTET. Torino.
- SACCHI L. 1998. *Daniel Libeskind*, Museo Ebraico, Berlino. Testo & Immagine.

SOBCHACK V. 2001. Screening Space: The American Science Fiction Film. Rutgers University Press.

TANIZAKI J. 1982. Libro d'Ombra. Bompiani. Milano.

TARKOVSKIJ A. 1988. Scolpire il tempo, Ubulibri, Milano.

WORRINGER W. 1975. Astrazione e empatia. G. Einaudi. Torino.

SITI WEB

<http://www.imdb.com/>

<http://www.triennale.org/>

<http://www.treccani.it/>

<https://www.giannipetena.it/>

<http://landscapeofdesires-indayear2.blogspot.it/>

<http://www.modernedition.com/art-articles/absence-in-art/empty-art-gallery-shows.html>

[http://catalogue.drouot.com/ref-drouot/fiches-ventes-aux-encheres-drouot.jsp?id=438195&r=Jacques+CARELMAN\(1929-2012\)](http://catalogue.drouot.com/ref-drouot/fiches-ventes-aux-encheres-drouot.jsp?id=438195&r=Jacques+CARELMAN(1929-2012))

<http://www.blogmuseupicassobcn.org/2015/08/the-chronology-of-las-meninas-of-picasso/>

FILMOGRAFIA

2001 A Space Odyssey. Stanley Kubrick. 1968.

Barry Lyndon. Stanley Kubrick. 1975.

Barton Fink. Ethan Coen, Joel Coen. 1991.

Blade Runner. Ridley Scott. 1982.

Close Encounters of the Third Kind. Steven Spielberg. 1977.

Elephant. Gus Van Sant. 2003.

Eraserhead. David Lynch. 1977.

L'Année dernière à Marienbad. Alain Resnais. 1961.

Le Fantôme de la liberté. Luis Buñuel. 1974.

Lost Highway. David Lynch. 1997.

M. Fritz Lang. 1931.

Memento. Cristopher Nolan. 2000.

Mulholland Drive. David Lynch. 2001.

No Country for Old Men. Ethan Coen, Joel Coen. 2007.

Phone Booth. Joel Schumacher. 2002.

Providence. Alain Resnais. 1977.

THX 1138. George Lucas. 1971.

Twin Peaks (series). David Lynch. 1990 - 91.

RINGRAZIA- MENTI

Questo progetto non sarebbe mai stato possibile senza il supporto delle persone che mi sono state vicine in quest'ultimo anno.

Prima di tutto ringrazio alla mia famiglia. A mia madre che ha sempre creduto in me e mi ha saputo incoraggiare anche nei momenti più difficili di quest'esperienza. Al mio padre che è sempre stato disponibile per aiutarmi e non esita mai ad offrire la sua mano. A Roger, il mio fratello architetto, professore dell'Università Nazionale di Colombia, che è stato per me come un secondo relatore e ha avuto un'influenza diretta sulle pagine qui scritte. Grazie per le discussioni e per i consigli. A Michel, l'altro mio fratello, senza il suo incondizionato supporto non mi troverei dove mi trovo adesso.

Ringrazio anche infinitamente al mio relatore, Luigi Bellavita, che sin dall'i-

nizio si è mostrato interessato al progetto. È stato davvero un piacere lavorare con Lei e nutrirmi delle sue conoscenze nell'ambito narrativo e cinematografico. Ricorderò per sempre e con molto piacere le nostre revisioni in quel bar di via Moscova a Milano, e spero di poter ritornarci in un'altra occasione per i miei futuri progetti. Ringrazio anche al professore Walter Mattana, che, nelle poche occasioni in cui è venuto a revisione per invito del prof. Bellavita, ha saputo orientarmi e risolvere i miei dubbi con chiarezza.

Ringrazio finalmente a tutti i miei amici, che mi hanno ascoltato e hanno contribuito in diverse maniere a costruire questo progetto. Grazie Mack, Germán, Ángela, Manuel, Annyi, Carlotta, Lulú, Mine, Hankang. Ritengo che siate le persone più creative di cui mi possa essere circondato.

Questo progetto non è mio, è di tutti noi e per tutti noi. Vi ringrazio infinitamente.

