

Università degli studi *Mediterranea* di Reggio Calabria  
Dipartimento di Architettura e Territorio – dArTe  
Dottorato di Ricerca in Architettura e Territorio – XXXIII ciclo



dArTe  
dipartimento architettura e territorio



Dottorato di Ricerca  
in Architettura e Territorio

SSD ICAR/14

## IMPLICAZIONI E APPLICAZIONI DELL'IMMAGINE IN ARCHITETTURA

*L'entrata dell'architettura nel circuito dei media: dall'uso del collage al digitale.*

*L'immagine architettonica: la predominanza della comunicazione e dei meccanismi della retorica sugli statuti tradizionali.*



*Dottorando:* Arch. Michele Bagnato

*Tutor:* Prof. Arch. Gaetano Ginex

Prof. Arch. Gianfranco Neri







Università degli studi *Mediterranea* di Reggio Calabria  
Dipartimento di Architettura e Territorio – dArTe  
Dottorato di Ricerca in Architettura e Territorio - XXXIII ciclo

*Collegio dei Docenti:*

Adolfo Santini (coordinatore)

Ottavio Salvatore Amaro  
Marinella Arena  
Raffaella Campanella  
Francesco Cardullo  
Alberto De Capua  
Francesca Fatta  
Giuseppe Fera  
Vincenzo Fiamma  
Gaetano Ginex  
Massimo Lauria  
Maria Teresa Lucarelli  
Martino Milardi  
Valerio Morabito  
Francesca Moraci  
Gianfranco Neri  
Daniela Porcino  
Venera Paola Raffa  
Ettore Rocca  
Antonello Russo  
Adolfo Santini  
Antonella Blandina Maria Sarlo  
Marcello Sestito  
Rita Simone  
Alba Sofi  
Rosa Marina Tornatora  
Michele Trimarchi  
Corrado Trombetta

*Dottorando:*

Arch. Michele Bagnato

*Tutor:*

Prof. Arch. Gaetano Ginex  
Prof. Arch. Gianfranco Neri



IT  
**IMPLICAZIONI E APPLICAZIONI DELL'IMMAGINE IN ARCHITETTURA**

*L'entrata dell'architettura nel circuito dei media: dall'uso del collage al digitale.  
L'immagine architettonica: la predominanza della comunicazione e dei meccanismi  
della retorica sugli statuti tradizionali.*

EN  
**IMPLICATIONS AND APPLICATIONS OF THE IMAGE IN ARCHITECTURE**

*The entry of architecture into the media circuit: from the use of collage to digital.  
The architectural image: the predominance of communication and mechanisms  
of the rhetoric on traditional statutes.*



## INDICE

Obiettivi e struttura della ricerca	13
Sviluppo della tesi	17
Note a proposito del metodo	19
Premessa	21
Introduzione	25
<b>PARTE PRIMA</b>	
<b>I CAPITOLO_ LA NATURA DELL'IMMAGINE E RELAZIONI CON L'ARCHITETTURA</b>	27
I.1 Immagine e comunicazione	29
I.1.1 Immagine e codificazione della rappresentazione	33
I.1.2 Relazione fra immagine e modello	37
I.1.3 Funzionamento della visione	43
I.1.4 La valenza simbolica dell'immagine	49
I.1.5 Le Avanguardie figurative e il nuovo registro visuale	55
I.2 L'uso delle immagini nella comunicazione	61
I.3 Dall'immagine analogica all'immagine digitale	73
I.3.1 I presupposti storici	75
I.3.2 Il transito nel digitale. Differenze e similitudini	77
I.3.3 L'astrazione dell'immagine tra cinema e architettura	91
I.4 L'immagine e la derealizzazione (o iperrealizzazione) della realtà	99
I.4.1 L'immagine nella contemporaneità. Alcune considerazioni sui fenomeni in atto	107
I.4.2 L'iperreale architettonico: un esempio	113
<b>PARTE SECONDA</b>	
<b>II CAPITOLO_ L'IMMAGINE ARCHITETTONICA: DECODIFICAZIONI</b>	119
II.1 Immagine e architettura, genealogie	121
II.2 Architettura e sistemi comunicativi visivi	131
II.2.1 Avanguardie del cinema e la visione piranesiana	137
II.2.2 Collage e montaggio: rapporti tra cinema e architettura	151
II.3 "Messa in scena", "messa in inquadratura e in sequenza" dell'architettura: da Atene al contemporaneo	161

II.4 Linguaggi analogici	167
II.4.1 La ricontestualizzazione dell'immagine per comunicare l'architettura: <i>Vers une architecture</i>	169
II.4.2 Sequenza e scansione dello spazio attraverso le immagini: <i>Resor House, Jackson Hole</i>	175
II.4.3 La reiterazione in immagine: l'opera russiana	191
II.4.4 Immagini pop e simulacri: relazioni fra l'opera venturiana e russiana	207
II.4.5 "Atmospheres" di analogia profonda: relazioni fra l'approccio zumthoriano e quello russo	215
II.4.6 Iconoclastia al sistema analogico: il caso delle <i>Torri Gemelle</i> e del progetto <i>The Cloud</i> (Seul)	223
II.5 La costruzione digitale dell'immagine architettonica	233
II.5.1 Modalità di lettura dell'immagine architettonica fra l'analogico e il digitale	241
II.6 Fenomenologia dell'immagine nell'architettura contemporanea: descrizioni	243
II.7 Linguaggi digitali e virtuali	245
II.7.1 La distanza zero tra lo spettatore e l'immagine architettonica: l' <i>Arizona Cardinal Stadium</i> (Mesa, Arizona)	247
II.7.2 Presenza di un'assenza: <i>Glass Pavilion</i> (Toledo, Ohio)	255
II.7.3 Amplificare abbreviando e contrapponendo: <i>CityLife</i> (Milano)	265
II.7.4 L'immagine erotica: <i>Fondazione Prada</i> (Milano)	271
II.7.5 Movimento in immagine: <i>Torre Generali</i> (Milano)	287
II.7.6 Lo spazio abbreviato e amplificato attraverso le immagini virtuali: <i>Mori Building Digital Art Museum</i> (Odaiba, Tokyo)	299
III CAPITOLO _LA PREVALENZA DELL'IMMAGINE IN ARCHITETTURA: RITORNO AL FUTURO	307
III.1 Tempo, materia e spazio in immagine, 'dialogo con Pallasmaa'	309
III.1.1 Il tempo contratto	315
III.1.2 Materia alterata	325
IV CAPITOLO _ELABORAZIONI GRAFICHE DEI CASI STUDIO	329
IV.1 Progetto per le riprese	331
Bibliografia essenziale	341
Bibliografia e sitografia citata	343
Filmografia di base	351
Indice delle figure	353
Ringraziamenti	365

Tutte le citazioni bibliografiche relative alle fonti in lingua inglese e spagnola, dove non diversamente specificato, sono tradotte dall'autore.



## Obiettivi e struttura della ricerca

Il tema della ricerca riguarda lo studio delle teorie dell'immagine applicate alla lettura dell'immagine architettonica. Tale studio muove dalla selezione di testi ritenuti fondamentali. Detta selezione non può che essere parziale e riferita a una precisa condizione culturale, essa guarda principalmente a studiosi occidentali, il cui modello iconografico esamina l'immagine artistica (e il suo sviluppo) codificata dalla classicità ai giorni nostri e il suo sviluppo.

Si ritiene che questo studio possa apportare un contributo nella comprensione della costruzione dell'immagine architettonica, nel momento di passaggio dalla rappresentazione analogica a quella digitale.

Partendo dunque dagli studi teorici sull'immagine, la ricerca individua alcune modalità di lettura utili a comprendere la costruzione dell'immagine architettonica. Alla luce della questione che «in quanto portatore di una immagine – come sostiene Franco Purini – l'edificio aspira infatti anche fisicamente alla bidimensionalità»<sup>1</sup>, la tesi ha quindi come obiettivo indagare alcune tematiche sull'immagine nella loro interpretazione e messa in atto nel progetto architettonico, in particolar modo a partire dal Postmodernismo<sup>2</sup>.

Il lavoro di tesi tiene conto e individua i nessi tra la modalità di costruzione dell'immagine nell'ambito architettonico e nelle altre discipline che si occupano di comunicazione visiva (fotografia, collage, tecnologie digitali e in particolar modo il montaggio cinematografico) con le quali l'arte del costruire ha da sempre dialogato. Tale riflessione muove anche dall'assunto generale che, poiché «le immagini influenzano altre immagini, e che immagini statiche possono influenzare immagini in movimento e viceversa»<sup>3</sup>, come asserisce David Hockney, tale principio può essere trasposto nell'ambito dell'immagine architettonica, la cui figurazione spaziale è di per sé ferma.

La ricerca è strutturata in due parti generali, la prima raccoglie le argomentazioni relative all'immagine e spiega il metodo con cui si è elaborato le nozioni e i concetti derivanti dal dibattito in atto sull'argomento. Le analisi e gli esempi teorici sono stati adottati primariamente in funzione alla tesi fondata sulle relazioni tra immagine e architettura, col fine di definire dei possibili nessi.

Nella seconda parte, in cui viene trattata la relazione tra i “termini” e i “temi” dell'immagine e l'architettura, i riferimenti teorici sono presi in prestito per spiegare come l'arte del costruire, principalmente a partire dal Postmodernismo, sia legata ad alcune questioni interne al campo d'indagine dell'immagine. In altro modo, si indaga come determinati temi speculativi che lavorano sull'immagine (architettonica) abbiano agito direttamente sulle modalità utilizzate per concepirla. Il metodo adottato è di tipo comparativo e analogico tra i temi generali dell'immagine e quelli dell'immagine di architettura. La tesi intende stabilire delle relazioni tra gli aspetti teorici dell'immagine stessa e rileva come questi siano tradotti nell'ambito della disciplina architettonica. Nello stabilire queste connessioni, l'immagine architettonica è interpretata in stretta relazione con le idee e i concetti che essa esprime e rappresenta attraverso la sua figurazione.

Essendo di per sé «vasto, poco uniforme e discontinuo»<sup>4</sup> il territorio dell'immagine, la ricerca rileva e organizza alcuni dei codici con i quali è possibile leggere le cifre espressive nell'ambito architettonico, restituendo un possibile modello teorico di decodificazione.

---

<sup>1</sup> Franco Purini, “Le nuove immagini architettoniche tra superficie ed istantaneità”, apparso per la prima volta in *Metamorfosi*, n. 12, 1989, (ora in Franco Purini, *Dal progetto*, a cura di Francesco Moschini e Gianfranco Neri, Kappa, Roma 1992).

<sup>2</sup> Si ritiene sia importante questa tematica poiché, alla luce dei dibattiti internazionali sulla condizione antropologica e culturale, conseguente al tramonto della modernità e alle oramai dimensioni planetarie dell'economia, agevolate principalmente dai messaggi pubblicitari, dalla televisione e dal flusso delle informazioni sulle reti telematiche, nel 1994 la commissione europea, guidata da Jacques Delors, diede l'incarico a un gruppo di studiosi per individuare *Le vie di entrata nel XXI secolo*. Dal rapporto stilato emerse che il mondo si accingeva a entrare nella “società dell'informazione” dove la “comunicazione”, attraverso l'immagine, e la “partecipazione all'informazione” sarebbero stati il corollario di una “trasformazione paragonabile alla prima rivoluzione industriale”. In particolare, questa rivoluzione sarebbe stata garantita dalla possibilità che le tecnologie digitali avrebbero consentito:

---

l'«integrazione di un solo sistema di comunicazione della trasmissione dei dati dell'informazione: suono, testo e immagini» (Commissione europea, *Crescita, competitività, occupazione – Le sfide e le vie da percorrere per entrare nel XXI secolo, Libro Bianco*, Ufficio delle pubblicazioni ufficiali delle Comunità europee, Lussemburgo 1994, p. 23). Tale paradigma, si aggiungeva nel rapporto, avrebbe comportato un naturale cambiamento nelle abitudini dei consumatori.

Altresì, la tesi tiene fede ai dibattiti, agli sviluppi storici e ai temi attorno la questione delle immagini che si sono aperti in particolar modo a partire dal Postmodernismo.

<sup>3</sup> David Hockney e Martin Gayford, *A History of Pictures*, Thames & Hudson Ltd, London 2016, (tr. It. Alvise La Rocca, *Una storia delle immagini. Dalle caverne al computer*, Giulio Einaudi Editori, Torino 2016, p. 329).

<sup>4</sup> Gian Paolo Caprettini, “Immagine”, in *Enciclopedia*, vol. VII, Einaudi, Torino 1980, p. 93.

## Aims and structure of the research

The research's topic concerns the study of image theories applied to the reading of the architectural image. The theme of the research concerns the study of image theories applied to the reading of the architectural image. This study starts with the selection of texts considered fundamental. This selection is only partial and related to a precise cultural condition, it looks mainly at western scholars, whose iconographic model examines the artistic image (and its development) codified by classicism to the present day.

It is believed that this study can contribute in understanding the construction of the architectural image, at the time of transition from analog to digital representation.

Starting from the theoretical studies on the image, the research identifies some reading methods, useful to understand the construction of the architectural image. In the light of the question that «as the bearer of an image – as Franco Purini argues – the building also aspires physically to two-dimensionality»<sup>1</sup>, the thesis therefore aims to investigate some issues about the image in their interpretation and implementation in the architectural project, especially since Postmodernism<sup>2</sup>. The research takes also into account and identifies the links between the way in which the image is built in the architectural field and in the other disciplines that deal with visual communication (photography, collage, digital technologies and especially cinematic editing) with which the art of building has always dialogued. This reflection also moves from the general assumption that, because «images influence other images, and that static images can influence moving images and vice versa»<sup>3</sup>, as David Hockney asserts, this principle can be transposed into the architectural image, whose spatial figuration is in itself firm.

The research is structured in two general parts, the first collects the arguments related to the image and explains the method by which the notions and concepts arising from the debate on the subject were developed. Theoretical analyses and examples were adopted primarily in relation to the thesis based on the relationship between image and architecture, in order to define possible links.

In the second part, which deals with the relationship between the “terms” and “themes” of the image and the architecture, the theoretical references are borrowed to explain how the art of building, mainly from Postmodernism, is linked to some internal issues in the field of image investigation. In other ways, it is investigated how certain speculative themes working on the (architectural) image acted directly on the modalities used to conceive it. The method adopted is comparative and analog between the general themes of the image and those of the architectural image. The thesis aims to establish relationships between the theoretical aspects of the image itself and notes how these are translated into architectural discipline. In establishing these connections, the architectural image is interpreted in close relation to the ideas and concepts that it expresses and represents through its figuration.

Due to the territory of the image being in itself «vast, uneven and discontinuous»<sup>4</sup>, the research detects and organizes some of the codes by which it is possible to read the expressive figures in the architectural field, returning a possible theoretical model of decoding.

---

<sup>1</sup> Franco Purini, “Le nuove immagini architettoniche tra superficie ed istantaneità”, appeared for the first time in *Metamorfosi*, n. 12, 1989, (now in Franco Purini, *Dal progetto*, curated by Francesco Moschini and Gianfranco Neri, Kappa, Rome 1992).

<sup>2</sup> This issue is considered to be important because, in the light of the international debates on the anthropological and cultural condition resulting from the decline of modernity and the now planetary dimensions of the economy (mainly facilitated by advertising messages, television and the flow of information on telematic networks), in 1994 the European commission, led by Jacques Delors, commissioned a group of scholars to identify *The ways of entry into the 21st century*. From the report it emerged that the world was about to enter the “information society” where “communication” through image and “participation in information” would be the corollary of a “transformation comparable to the first industrial revolution”. In particular, this revolution would have been guaranteed by the possibility that digital technologies would have allowed: the «integration of a single communication

---

system for the transmission of information data: sound, text and images» (Commissione europea, *Crescita, competitività, occupazione – Le sfide e le vie da percorrere per entrare nel XXI secolo, Libro Bianco*, Ufficio delle pubblicazioni ufficiali delle Comunità europee, Luxembourg 1994, p. 23).

This paradigm, it was added in the report, would have involved a natural change in consumer habits.

Furthermore, the thesis holds true to the debates, historical developments and themes around the question of images that have opened up especially since Postmodernism.

<sup>3</sup> David Hockney and Martin Gayford, *A History of Pictures*, Thames & Hudson Ltd, London 2016, (tr. It. Alvise La Rocca, *Una storia delle immagini. Dalle caverne al computer*, Giulio Einaudi Editori, Turin 2016, p. 329).

<sup>4</sup> Gian Paolo Caprettini, “Immagine”, in *Enciclopedia*, vol. VII, Einaudi, Turin 1980, p. 93.

## Sviluppo della tesi

La tesi si struttura in due parti principali. Nella prima, avvalendosi del contributo scientifico di autori che ne hanno fatto il loro specifico oggetto di studio, si definisce un'analisi dell'immagine, che cosa essa sia, cercando di delineare un quadro circa le modalità di costruzione, fruizione e veicolazione.

Procedendo per fasi, tra loro in relazione, la prima parte della ricerca evidenzia quali siano le codificazioni e declinazioni che l'immagine deve assumere per garantire una corretta prestazione della stessa nell'ambito della comunicazione: questa fase verifica, infatti, la validità dell'ipotesi per cui l'uso di essa sia stato, come lo è tutt'ora, fondamentale nelle logiche comunicative.

Il punto di flesso principale è dato dal passaggio tra il sistema analogico e quello digitale, momento che ha comportato un mutamento delle modalità di costruzione e decodificazione dell'immagine e allo stesso tempo definisce un nuovo modo di pensare, progettare e vedere l'architettura.

Nella seconda parte si decodifica il rapporto tra immagine e architettura cercando di tracciare una genealogia tra gli studi teorici individuati nella prima parte e la loro interpretazione e continuità nell'ambito dell'immagine architettonica, ponendo particolare attenzione al fenomeno del Postmodernismo fino alle espressioni architettoniche contemporanee<sup>1</sup>.

La ricerca pertanto, si è interrogata su quali elementi, modalità e strutture la fenomenologia dell'immagine abbia potuto incidere nella rappresentazione della forma architettonica e finanche nella sua ideazione e composizione.

Inoltre, la ricerca ha tenuto conto di come la costruzione dell'immagine architettonica abbia intravisto nelle tecniche della fotografia, del collage, in particolar modo montaggio cinematografico, ecc. fino ad arrivare alle tecniche digitali (software dedicati alla progettazione grafica) una specifica modalità di immaginare e costruire l'architettura. Dopo aver colto le analogie tra le arti, la ricerca chiarisce come "temi" e "termini" dell'immagine possono essere applicati nella composizione delle immagini architettoniche contemporanee.

In sintesi, la tesi si propone di leggere le immagini architettoniche attraverso lo stesso metodo caratterizzante la fenomenologia della "comunicazione per immagini", cercando di capire, in linea generale, quali siano le caratteristiche ricorrenti della figurazione architettonica tali da renderla immediatamente accettata e trasmissibile.

---

<sup>1</sup> I casi studio sono stati selezionati poiché più significativi e rappresentativi dei temi trattati nella prima parte della ricerca.

## Thesis' development

The thesis is structured in two main parts. In the first, using the scientific contribution of authors who have made it their specific object of study, it is defined as an analysis of the image, trying to outline a picture about how it is built, used and conveyed.

Proceeding in stages, together in relation, the first part of the research highlights what are the coding and declinations that the image must assume in order to ensure a correct performance of it in the context of communication: this phase verifies, in fact, the validity of the hypothesis that the use of it has been, as it is still, fundamental in communication logic.

The main inflection point is the transition between the analog and digital systems, which has led to a change in the way the image is constructed and decoded and at the same time defines a new way of thinking, designing and seeing architecture.

In the second part the relationship between image and architecture is decoded, trying to draw a genealogy between the theoretical studies identified in the first part and their interpretation and continuity in the field of architectural image, paying special attention to the phenomenon of Postmodernism up to contemporary architectural expressions<sup>1</sup>.

The research, therefore, questioned what elements, modalities and structures the phenomenology of the image could have had an impact in the representation of the architectural form and even in its conception and composition.

In addition, the research took into account how the construction of the architectural image has glimpsed in the techniques of photography, collage, especially film editing, etc. up to the digital techniques (software dedicated to graphic design) a specific way of imagining and building architecture. After grasping the similarities between the arts, the research clarifies how *themes* and *terms* of the image can be applied in the composition of contemporary architectural images.

In summary, the thesis aims to read architectural images through the same method characterizing the phenomenology of "image communication", trying to understand, in general, what are the recurring characteristics of architectural figuration such as to make it immediately accepted and transmissible.

---

<sup>1</sup> The case studies were selected as they were considered to be among the most significant and representative of the topics covered in the first part of the research.

## Note a proposito del metodo

Nella prima parte del discorso si analizza “cos’è l’immagine” e le relazioni con l’architettura avvalendosi del contributo scientifico di autori che ne hanno fatto oggetto specifico di studio; si è cercato di delineare un quadro proprio circa le modalità di costruzione, fruizione e veicolazione di essa.

Procedendo per fasi tra loro dialoganti, nella prima parte vengono qui evidenziate le codificazioni necessarie per la comunicazione dell’immagine, validando l’ipotesi per cui l’uso di essa sia stato ed è positivo e fondamentale nelle logiche comunicative.

L’approfondimento successivo traccia il passaggio tra “immagine analogica” e “immagine digitale”, evidenziando differenze e similitudini. La trattazione non si limita solo all’aspetto tecnico, ma attraverso una lettura parallela, si cerca di capire come tale stadio abbia, in un certo qual modo, comportato anche un cambiamento culturale sul modo di pensare e di vedere l’architettura.

Nella seconda parte, si esamina il rapporto tra “immagine e architettura” con lo scopo di tracciare una genealogia che parte da alcune cifre espressive del primo Novecento per poi arrivare alla propensione a “costruire immagini architettoniche” comunicative, interattive, retoriche, seduttive e persuasive, ecc. che si è maggiormente espletata nel Postmodernismo fino alle espressioni architettoniche contemporanee.

Il percorso è strutturato attraverso letture multidisciplinari del fenomeno, delinea un quadro generale di come la costruzione dell’immagine architettonica, sin dalle Avanguardie, si sia legata ad alcune questioni sull’immagine e come nelle tecniche dell’arte, della fotografia, del collage e in particolar modo del montaggio cinematografico, fino ad arrivare alle tecniche digitali (software dediti alla progettazione grafica) abbia rilevato una specifica modalità di costruirsi e veicolarsi.

Nel rilevare queste analogie, il lavoro di tesi decodifica le cifre espressive di alcuni esempi significativi (ed esemplificativi) di architetture e “fare architettonico” che hanno improntato il panorama architettonico fra XX e XXI secolo. La tesi legge le immagini architettoniche in parallelo agli sviluppi dei temi relativi alla “comunicazione per immagini”, che denota la società occidentalizzata; essa cerca di espletare, in generale, quali siano i temi e i termini a cui la figurazione del manufatto probabilmente si rifà con il possibile fine di incastrarsi rettamente *nel e per* il circuito mediatico attraverso i suoi effetti visivi accumulabili a quelli che scaturiscono dalle ordinarie e odierne visioni delle immagini.

## Notes about the method

In the first part of the talk we analyze what are the relationships between the image and architecture. Using the scientific contribution of authors who have made it a specific object of study, we tried to paint a picture of how it is built, used and conveyed.

Proceeding in dialogue phases, the first part highlights the necessary coding for the communication of the image, validating the hypothesis that the use of it has been and still is positive and fundamental in communicative logic.

The next look traces the transition between "analog image" and "digital image", highlighting differences and similarities. The treatment is not only limited to the technical aspect, but through a parallel reading, we try to understand how this stage has, in a certain way, also involved a cultural change in the way of thinking and seeing architecture.

In the second part, we examine the relationship between "image and architecture" with the aim of tracing a genealogy that starts from some expressive figures of the early Twentieth century and then comes to the propensity to "build architectural images" communicative, interactive, rhetorical, seductive and persuasive, etc. that has been performed more in Postmodernism up to contemporary architectural expressions.

The path is structured through multidisciplinary readings of the phenomenon, it outlines a general picture of how the construction of the architectural image, since the Avant-garde, has been linked to some questions about the image and how it has detected a specific way of building and conveying in the techniques of art, photography, collage and especially film editing, up to digital techniques (software dedicated to graphic design).

In detecting these analogies, the thesis decodes the expressive figures of some significant (and exemplary) examples of architectures and "architectural work" that marked the architectural landscape between the 20th and 21st centuries. The thesis reads architectural images in parallel with developments in the themes of "image communication", which denoted westernized society; it tries to fulfill, in general, what are the themes and terms to which the figuration of the artifact probably refers with the possible purpose of fitting *in* and *for* the media circuit through the visual effects, accumulated to those that arise from the ordinary and today's visions of the images.

## Premessa

L'architettura moderna, nel porsi come obiettivo il raggiungimento di una figurazione architettonica essenzialmente basata sulla "depurazione"<sup>1</sup>, cioè su un rapporto diretto tra la rappresentazione e il significato funzionale dell'edificio (l'immagine architettonica era risultato di un'equilibrata ed esatta rappresentazione), arrivò a un livello espressivo per cui, in realtà, la figurazione del manufatto implicava ancora un rapporto "soggetto-oggetto" del tutto immutato nel linguaggio architettonico.

Lo scardinamento del canonico equilibrio "forma che segue la funzione" avvenne nel Postmodernismo. Abbandonato il ricorso al "tipo" e messo in discussione il processo lineare-generativo dell'immagine architettonica, si sono gettate le basi di una fenomenologia, ancora attuale, nella quale l'immagine del manufatto assume un ruolo predominante rispetto agli altri statuti architettonici. Si sostiene pertanto che, in maggior rilevanza dal Postmodernismo, l'immagine architettonica assume una duplice valenza: oltre a essere operativa nell'ideologia canonica dell'architettura (rappresentazione che esprime il significato dell'architettura e che narra, o assomigli alla sua idea di funzione), ambisce a rendersi essa stessa "linguaggio comunicativo", in quanto rappresentazione visiva di un significato altro, delle volte non puramente architettonico.

In questo senso, dunque, si cerca di ricostruire le tappe di questa fenomenologia portando alla luce alcuni casi studio architettonici dal Modernismo al contemporaneo.

La tesi muove a rilevare come l'attuale disciplina architettonica prende ispirazione dalle altre arti visuali (cinema, fotografia, pittura, scultura, ecc.), traendone un gran beneficio. Ad esempio, una o più specifiche immagini possono ispirare il pensiero dell'architetto, inducendolo anche a una forma di applicazione diretta nelle sue opere. In alcuni casi, essendo l'architetto anche produttore di figurazioni, oggigiorno si riscontra che la costruzione dell'immagine del manufatto, non asservita a rispondere a una funzione pratica se non solamente comunicativa, si sia posta in un ruolo di rilevanza. Ciò lo si deduce dal fatto che gli architetti, negli ultimi decenni, hanno sempre più migrato nel campo delle altre arti, avvalendosi, in alcuni casi, di collaborazioni con artisti, designer e soprattutto specialisti in produzioni di immagini fisse e in movimento, per trarre riferimenti ai fini comunicati dell'immagine architettonica. Tuttavia, è da evidenziare che i loro predecessori delle Avanguardie stabilirono *già* da allora un dialogo fruttuoso con la pittura, la fotografia, il cinema (il Cubismo Analitico, De Stijl, il Futurismo, ecc.). Attraverso questi rimandi, la tesi rileva come l'immagine architettonica, in tutte le sue sfaccettature visuali, abbia preso sempre più predominio sugli altri "statuti dell'architettura". Tale fenomenologia, secondo Marco Biagi, si riscontra in una tendenza generale dell'architettura internazionale a rinunciare

il più delle volte a misurarsi con la ricerca tipologica o con la sperimentazione costruttiva, si accontenta spesso di assecondare le logiche commerciali di cui è, in prevalenza, espressione, puntando a condizionare le scelte d'uso e consumo dello spazio urbano attraverso una persuasività comunicativa [...] È strumentale quindi – continua il critico - definire il posizionamento dell'opera all'interno dell'universo della comunicazione cui ormai l'architettura, a pieno titolo, appartiene<sup>2</sup>.

La nostra lettura arriverà a indagare come i termini dell'"era dell'immagine digitale" si appurano eminentemente in alcuni casi studio architettonici rilevati al fine di mettere in luce la fenomenologia sopradetta.

Iniziando da alcuni riferimenti architettonici storici, fino ad arrivare a certune espressioni contemporanee, il lavoro di tesi decodifica le immagini architettoniche osservando come alcune questioni generali sull'immagine siano state interpretate e messe in atto nel progetto architettonico, facendo rimando a come esso sia stato influenzato dalle altre discipline visuali.

«Il principio fondamentale è, come sempre, che le immagini influenzano altre immagini, e che immagini statiche possono influenzare immagini in movimento e viceversa»<sup>3</sup>, sostiene David Hockney.

---

<sup>1</sup> Bruno Zevi, nel tracciare una linea storiografica del linguaggio architettonico moderno attraverso analogie tra le immagini delle architetture del passato e quelle moderne, cercò di dimostrare che in realtà il «linguaggio moderno non ha determinato una cesura nell'evoluzione architettonica, azzerando la tradizione con un "punto e capo" nel codice espressivo» (Bruno Zevi, *Architettura e storiografia le matrici antiche del linguaggio moderno*, Torino, Einaudi editore, 1974, in copertina), bensì si è strutturato come una specie di revival del repertorio di immagini appartenenti alla storia dell'architettura. Ad esempio, «lo scavo nel mondo ellenico è alla base della poetica di Le Corbusier. Lo studio del gotico si riflette nei fasti strutturali dell'ingegneria ottocentesca e nel linearismo Art Nouveau. Alla tridimensionalità prospettica rinascimentale fa riscontro la quadrimimensionalità spazio-temporale del razionalismo. Senza l'indagine sul barocco, sarebbero inconcepibili i volumi serpentinati di Aalto. Non c'è nessun rapporto di imitazione fra la spirale borrominiana di Sant'Ivo alla Sapienza e l'elicoidale wrightiana del Guggenheim Museum, ma i loro messaggi sono affini» (Ibidem). Pertanto, si deduce che la questione dell'immagine in architettura è in una continua evoluzione dove modelli e soluzioni figurative si alternano e si rinnovano.

<sup>2</sup> Marco Biagi, "Le ragioni dell'ornamento", in *Casabella*, n. 904, dicembre 2019, p. 48.

<sup>3</sup> David Hockney e Martin Gayford, *A History of Pictures*, Thames & Hudson Ltd, London 2016, (tr. It. Alvise La Rocca, *Una storia delle immagini. Dalle caverne al computer*, Giulio Einaudi Editori, Torino 2016, p. 329)

## Premise

Modern architecture, in poses as the age of an architectural figure on "purification"<sup>1</sup>, that is, on a relationship between the representation and the meaning of the building (the architectural image was the result of a balanced and exact representation), a level for which, in reality, the figuration of the artifact still implied a "subject-subject" relationship.

The unravelling of the canonical balance "form that follows function" in Postmodernism. Abandoned the use of the "type" and questioned the linear process generative of the architectural image, the foundations of a phenomenon, still current, the image of the manufacture assumes a predominant role over other architectural statutes. It is argued that, in Postmodernism, the architectural image assumes a dual value: in addition to being operational in the canonical ideology of architecture (representation that expresses the meaning of architecture and that narrates, or resembles its idea of function), it aspires to become itself "communicative language", as a visual representation of another meaning, sometimes not purely architectural.

In this sense, therefore, we try to reconstruct the stages of this phenomenology by bringing to light some architectural case studies from Modernism to the contemporary.

The thesis points to how the current architectural discipline takes inspiration from the other visual arts (cinema, photography, painting, sculpture, etc.), benefiting greatly. For example, one or more specific images can inspire the architect's thinking, also inducing him to a form of direct application in his works. In some cases, being the architect also a manufacturer of figurations, nowadays it is found that the construction of the image of the artifact, does not assert to respond to a practical function if not only communicative, has placed itself in a relevant role. This is inferred from the fact that architects, in recent decades, have increasingly migrated into the field of other arts, using, in some cases, collaborations with artists, designers and especially specialists in still and moving image productions, to draw references to the communicated purposes of architectural image. However, it should be highlighted that their predecessors of the Avant-garde established a fruitful dialogue with painting, photography, cinema (Analytical Cubism, De Stijl, Futurism, etc.). Through these references, the thesis notes how the architectural image, in all its visual facets, has taken more and more dominance over the other "statutes of architecture". This phenomenology, according to Marco Biagi, is found in a general tendency of international architecture to give up

most often to be confronted with typological research or constructive experimentation, it is often content to follow the commercial logics of which it is, in the most part, expression, aiming to condition the choices of use and consumption of urban space through a communicative persuasiveness [...] It is therefore instrumental - continues the critic - to define the positioning of the work within the universe of communication to which architecture, in its own right, now belongs<sup>2</sup>.

Our reading will come to investigate how the terms of the "digital image age" are eminently found in some architectural case studies, detected in order to highlight the phenomenology mentioned above.

Starting from some historical architectural references, up to some contemporary expressions, the thesis decodes the architectural images observing how some general issues about the image were interpreted and put in place in the architectural project, referring to how it was influenced by the other visual disciplines.

«The fundamental principle is, as always, that images influence other images, and that static images can influence moving images and vice versa»<sup>3</sup>, says David Hockney.

---

<sup>1</sup> Bruno Zevi, in tracing a historiographical line of the modern architectural language through analogies between the images of past and modern architecture, tried to demonstrate that in reality the «modern language has not determined a break in architectural evolution, eliminating tradition with a "Point and head" in the expressive code» (Bruno Zevi, *Architettura e storiografia le matrici antiche del linguaggio moderno*, Turin, Einaudi editore,

---

1974, on the cover), but it is structured as a kind of revival of the repertoire of images belonging to the history of architecture. For example, «the excavation in the Hellenic world is at the basis of Le Corbusier's poetics. The study of Gothic is reflected in the structural splendor of nineteenth-century engineering and in the linearism of Art Nouveau. The three-dimensional perspective of the Renaissance is matched by the four-dimensional space-time of rationalism. Without the investigation of the Baroque, Aalto's serpentine volumes would be inconceivable. There is no imitation relationship between the Borrominian spiral of Sant'Ivo alla Sapienza and the Wrightian spiral of the Guggenheim Museum, but their messages are similar» (Ibidem).

Therefore, it can be deduced that the question of the image in architecture is in a continuous evolution where models and figurative solutions alternate and are renewed.

<sup>2</sup> Marco Biagi, “Le ragioni dell’ornamento”, on *Casabella*, n. 904, dicembre 2019, p. 48.

<sup>3</sup> David Hockney and Martin Gayford, *A History of Pictures*, Thames & Hudson Ltd, London 2016, (tr. It. Alvise La Rocca, *Una storia delle immagini. Dalle caverne al computer*, Giulio Einaudi Editori, Turin 2016, p. 329).

## Introduzione

«Dia-bolico è tutto ciò che divide, sim-bolico tutto ciò che avvicina. L'immagine è benefica perché simbolica» (Régis Debray, 1992)

Sul come si costruisce l'immagine, e più specificatamente l'immagine architettonica, si potrebbe rispondere indirettamente o direttamente, ma qualsiasi risposta presupporrebbe la necessità di avvalersi di un'ampia "teoria dell'immagine", la quale potrebbe comportare una filosofia dell'immagine che ci indurrebbe a sviare l'obiettivo principale: identificare le valenze dell'immagine architettonica e l'efficacia di essa in quanto "immagine estrinseca", che si dà a vedere, partecipando in modo preponderante al circuito delle immagini che improntano carattere e volto alla città, ma soprattutto penetrano nell'immaginario collettivo.

La 'vecchia' morale architettonica, per cui l'immagine estrinseca rivelava gli elementi interni e che quest'ultimi, a loro volta, davano vita a essa, nell'attuale tendenza architettonica, è venuta meno, perché l'immagine del manufatto architettonico si è eminentemente intrisa di altri caratteri che non riguardano più specificatamente la "rappresentazione" esatta degli "statuti dell'architettura".

Questo stadio si è espletato maggiormente a partire dal Postmodernismo, anche se i primi geni si rintracciano già con la nascita dell'industrializzazione, dato che si dovette trovare un ordine rappresentativo alle funzioni più complesse alle quali l'architettura iniziava a essere chiamata.

Mentre essi diventavano tali, il legame "forma-tipo" venne sempre più scemando nel manifestarsi della figurazione architettonica, la cui corrente accentuò di molto il disequilibrio tra i due poli cardini dell'architettura, "funzione" e "forma", che costruivano l'immagine del manufatto.

A partire dal Novecento, con l'esponenziale crescita della comunicazione in immagine e con la codificazione di essa secondo logiche visuali, anche l'immagine architettonica è stata coinvolta in tale fenomenologia diventando vero e proprio *medium* per la comunicazione. Questa viene progettata a partire dalla sua possibile "riproducibilità mediatica" e con lo scopo di veicolarsi e di lanciare messaggi al di là del luogo in cui è stata concepita. Il suo "segno" ha iniziato a duplicarsi e veicolarsi al punto che i limiti tra "rappresentazione in immagine" e "realtà fisica" del manufatto risultano essere difficili da scindere. Pertanto, "realtà" e "simulazione", trascendentali dell'architettura e dell'immagine, hanno agito pragmaticamente sull'architettura trascinandola in territori dove la figurazione di essa diventa portatrice di significati non solamente architettonici. È lo stesso principio per cui vengono prodotte le immagini contemporanee che non riguardano specificatamente l'arte del costruire, ed è questo uno dei fondamentali aspetti che induce a sostenere che l'architettura sia stata coinvolta a pieno titolo nel circuito della proliferazione delle immagini in epoca contemporanea.

## Introduction

«Dia-bolic is all that divides, sim-bolic everything that brings you closer. The image is beneficial because it is symbolic» (Régis Debray, 1992)

On how you build the image, and more specifically the architectural image, you could respond indirectly or directly, but any response would presuppose the need to avail of a broad "image theory", which could involve a philosophy of the image that would lead us to divert the main objective: to identify the values of the architectural image and the effectiveness of it as an "extrinsic image", which is given to see, participating in the circuit of images that imprint character and face to the city, but above all penetrate into the imagination.

The 'old' architectural morality, for which the extrinsic image revealed the internal elements and that the latter, in turn, gave life to it, in the current architectural trend, has failed because the image of the architectural artifact has been eminently imbued with other characters that no longer specifically concern the exact "representation" of the "statutes of architecture".

This stage has been more fulfilled since Postmodernism, although the first genes are already traced with the birth of industrialization, since a representative order had to be found to the more complex functions to which architecture began to be called.

As they became such, the "form-type" bond became increasingly diminished in the emergence of architectural figuration, the current of which greatly accentuated the imbalance between the two key points of architecture, "function" and "form" that built the image of the artifact.

Since the Twentieth century, with the exponential growth of communication in image and with the codification of it according to visual logics, the architectural image has also been involved in this phenomenology becoming a real *medium* for communication. This is designed from its possible "media reproducibility" and with the purpose of conveying and sending messages beyond the place where it was conceived. Its "sign" has begun to duplicate and convey itself to the point that the limits between "representation in image" and "physical reality" of the artifact turn out to be difficult to break up.

Therefore, "reality" and "simulation", transcendental of architecture and image, have acted pragmatically on architecture dragging it into territories where the figuration of it becomes the bearer of not only architectural meanings. It is the same principle that contemporary images are produced that do not specifically concern the art of building, and this is one of the fundamental aspects that leads to the claim that architecture has been fully involved in the circuit of the proliferation of images in the contemporary era.

PARTE PRIMA

I CAPITOLO\_LA NATURA DELL'IMMAGINE E RELAZIONI CON L'ARCHITETTURA



1. Michele Bagnato, *De-formation*, collage digitale, 2020



## 1.1 Immagine e comunicazione

### Abstract

As a *medium* for communication, the image follows, like rhetoric, precise construction processes in order to better convey the meaning. It is to be demonstrated that every form of language, especially that of "representation for images", is not a simple mechanical transfer, but an operation that is based mainly on the "selection" and "pertinentization" of properly grammatical and put to system signifiers in order to build an association with the concept ("meaning").

«Tutto ciò che l'uomo fa è figurazione, è creazione visuale, è spettacolo. [...] ogni produzione e attività dell'uomo vale in quanto comunicazione visiva dei suoi aspetti linguistici ed estetici» (Francesco Dal Co, 2019)

La definizione di "immagine" si presenta come vaga, inclusiva, sfuggente. Questa difficoltà di una sua determinazione univoca è data probabilmente dalla incapacità di limitare l'impiego in un unico e specifico campo di applicazione. La ricorrenza del termine in ambiti anche molto diversi tra loro ne amplifica la diversità delle designazioni, dei riferimenti e delle applicazioni, gli studiosi di semiologia hanno cercato di rintracciare delle costanti ricorrenti nell'impiego del termine immagine, ovverosia degli aspetti, generali e caratterizzanti, che consentono di parlarne, pur nella eterogeneità dei casi, in modo appropriato.

Da quanto si evince nell' *Enciclopedia Einaudi* (1980), alla voce "Immagine", curata da Gian Paolo Caprettini, i termini che ne definiscono lo statuto di essa attestano svariati qualificazioni. Le funzioni quantitative e qualitative primarie dell'immagine, secondo il semiologo italiano, sono le seguenti:

immagine come *copia* del "vero", immagine come *modo* di presentarsi della realtà, immagine come forma del conoscere. Frammenti, messaggi della cultura, ossessioni dei sogni, fantasie, giochi, stereotipi, ricordi, tracce... vertigine dell'immagine. Limite dell'osservabile, fascino dell'invisibile, ritmo del ritmo, narrazione del mito, simbolismo del potere, drammaticità della visione, tenerezza della memoria<sup>1</sup>.

La prima deduzione che è possibile trarre su "cosa sia l'immagine", è sinteticamente assimilabile all'idea di "copia". Successivamente è ammissibile estendere la riflessione e non limitarsi a parlarne solo in termini di "riproduzione", ma anche in termini di relazione di "dipendenza" o "indipendenza" da un modello, rappresentazione, presentazione, ombra, doppio, proiezione, ecc.

Una seconda deduzione riguarda il suo essere *medium* per la comunicazione: l'immagine segue, al pari delle figure della retorica, dei precisi processi di costruzione al fine di veicolarne al meglio i significati di cui si fa portatrice. La "rappresentazione per immagini" non consiste dunque in un trasferimento diretto del messaggio. Si tratta, invece, di un processo basato sull'individuazione, sulla selezione e sulla pertinentizzazione di "significanti"<sup>2</sup> opportunamente grammaticalizzati e messi a sistema al fine di definire una univoca associazione con il "significato".

Infatti, come assevera ancora Caprettini:

nella nostra mente sono repertorate non le cose, bensì le loro immagini concettuali, cosicché produrre una rappresentazione visiva (costituita da uno o più segni) significa mettere in rapporto una o più immagini concettuali (significato) e un assetto formale (significante). Ora, in questo consiste la presenza come condizione: che produrre "segni" visivi occorre che essi a livello astratto (di *langue*) siano in qualche modo grammaticalizzati in un sistema<sup>3</sup>.

Le immagini, quindi, sono un *medium* per rappresentare il mondo, oltre che per vederlo, esaminarlo e capirlo. Sono una forma di comprensione e di comunicazione. Da esse si possono trarre molteplici informazioni. Ma che tipo di informazioni?

Considerando la notevole quantità di immagini a cui siamo sottoposti ogni giorno, si può notare come esse siano pensate, costruite e diffuse al fine di comunicare, informare, intrattenere, nondimeno che manipolare scelte politiche, economiche e ideologiche. La nostra mente e il mondo esterno con cui entriamo in relazione e nel quale viviamo sono stati prepotentemente colonizzati da un'invasiva produzione dell'immagine. Il linguaggio visivo sta gradatamente soverchiando le altre forme di comunicazione tra gli individui (libri, radio, cinema, ecc.)<sup>4</sup>. Acclarati studi sostengono che l'immagine è diventata, in modo crescente, il *medium* prediletto, e più completo, per la comunicazione, poiché oltre ai contenuti delle forme di informazione tradizionali, essa contiene anche l'espressione segnica. Per meglio comprendere questa elaborata valenza dell'immagine, che di fatto la differenzia dagli altri sistemi di comunicazione, è d'aiuto la tesi di Joshua Meyrowitz. L'accademico statunitense, in *Oltre il senso del luogo* (1985)<sup>(Fig. 2)</sup>, sosteneva che la «differenza fondamentale tra media scritti e media elettronici consiste nel fatto che i primi contengono solo comunicazioni, mentre la maggior parte dei media elettronici trasmettono anche espressioni personali»<sup>5</sup>: la semantica del volto tradotta in «segni». Da questa considerazione emergeva una presunta condizione di intimità instaurata tra colui che emetteva il messaggio, tramite i media elettronici, e colui che lo riceveva. Il mittente e il destinatario, oltre a essere legati da un «dare e avere» informazione, imbastiscono un tacito legame di «esperienze e sentimenti individuali»<sup>6</sup>, proprio per via del fatto che le espressioni emesse dall'immagine tendono a rivelare sentimenti intimi del mittente, «tendono al retroscena»<sup>7</sup>. Questo aspetto implica che il rapporto tra «informazione» ed «espressione» nell'immagine, o modalità con cui si dà l'informazione, è inversamente proporzionale. A un alto grado di informazione non verbale corrisponde una bassa qualità di informazione verbale. In altre parole, «quando l'informazione non verbale è debole o assente, l'informazione verbale acquista maggiore importanza»<sup>8</sup>. Inoltre, la comunicazione per immagini abbassa la nostra capacità critica nel filtrare il messaggio che viene trasmesso poiché simula una condizione di vicinanza, di prossimità, di confidenza tutta virtuale. In termini spaziali l'attenzione che prestiamo al messaggio emesso è direttamente correlata alla distanza interpersonale. Per limitarsi a una esemplificazione schematica, funziona così: «più si è vicini, meno si presta attenzione al messaggio verbale» (Steinzor, 1950).



2. Joshua Meyrowitz, *Oltre il senso del luogo*, 1985, copertina ed. it., Bologna: Baskerville, 1995

<sup>1</sup> Gian Paolo Caprettini, "Immagine", in *Enciclopedia*, vol. VII, Einaudi, Torino 1980, p. 93.

<sup>2</sup> L'utilizzo nel testo dei termini "significante" e "significato", per ciò che concerne la caratteristica delle immagini, fa riferimento alla tesi di Ferdinand de Saussure nel libro *Cours de linguistique générale*. «Il segno linguistico - afferma l'autore - unisce non una cosa e un nome, ma un concetto e un'immagine acustica. Quest'ultima non è il suono materiale, cosa puramente fisica, ma la traccia psichica. [...] Il Segno linguistico dunque è un'entità psichica a due facce, [...]. Noi proponiamo di conservare la parola *segno* per designare il totale, e di rimpiazzare *concetto* e *immagine acustica* rispettivamente con *significato* e *significante*: questi due ultimi termini hanno il vantaggio di rendere evidente l'opposizione che li separa sia tra di loro sia dal totale di cui fanno parte» (Ferdinand de Saussure, *Cours de linguistique générale*, Payot, Lausanne-Paris 1916 (trad. It. T. De Mauro, *Corso di linguistica generale*, Editori Laterza, Bari 1967, p. 83 - 85).

Si sostiene che Il "significante" costituisce l'aspetto materiale del segno linguistico, ne è l'immagine acustica o visiva, l'oggetto che designa. Semplificando: Il "significante" è la parola che viene pronunciata o scritta. Mentre il "significato" costituisce il contenuto concettuale del segno linguistico. È l'idea che la nostra mente associa a un determinato significante.

<sup>3</sup> Gian Paolo Caprettini, *op. cit.*, p. 94.

<sup>4</sup> «La cultura tradizionale del libro – racconta Pallasmaa – sembra essere rapidamente sostituita dall'immagine e dall'informazione digitale. Studi recenti – continua lo storico d'architettura – hanno messo in luce in modo allarmante il declino delle abilità linguistiche e della conoscenza letteraria, perfino nelle nazioni maggiormente avanzate dal punto di vista economico» (Juhani Pallasmaa, *The Embodied image: imagination and imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken (U.S.A) 2011 (tr. It. di Matteo Zambelli, *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone 2014, p. 16)

<sup>5</sup> Joshua Meyrowitz, *No sense of place. The impact of electronic media on social behavior*, Oxford University Press, New York 1985, (tr. It. Nadia Gabi, *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna 1995, p. 155).

<sup>6</sup> Ivi, p. 158.

<sup>7</sup> Ibidem.

<sup>8</sup> Ivi, p. 165.

### 1.1.1 Immagine e codificazione rappresentazione

#### Abstract

In the term "image" there is a double reading: the notion can allude to two fundamental aspects. The first one concerns the different perceptual and emissive saliences of the image regardless of the instrument with which is presented; it implies, above all, our mental imagination, which arises from our body and with it relates by rate experience in the world.

The second aspect concerns those forms of physical pictures in which the message that you intend to give through the image is materialized (through electronic devices, planes, solids, etc.).

The difference between the two extremes of communication lies in the fact that, if in the first the image exists in our mind, in the second the image is embedded on a medium.

Il termine e il concetto di “immagine” sono considerati strettamente legati alla rappresentazione visiva.

Alla luce di ciò, è fondamentale fare una distinzione fra la nozione di “immagine” e quella di “rappresentazione”.

Quando si fa riferimento alla parola e al concetto di immagine è possibile compiere una prima estrema separazione tra le immagini mentali e le immagini materiali. Alla prima categoria appartengono le strutture figurative che si formano nei nostri pensieri e che riguardano la nostra conoscenza del mondo e i modi per entrarci in relazione e comunicarlo. Si ha contezza di ciò quando, ad esempio nell'intento di formulare un discorso che verrà spiegato attraverso il *medium* della lingua, la prima cosa elaborata dal cervello è una sorta di «pre-forma delle immagini»<sup>1</sup>: accade che la comunicazione verbale è preceduta da una costruzione mentale di immagini.

La seconda categoria riguarda sostanzialmente le forme di pictures fisiche con le quali il messaggio che si intende trasmettere viene materializzato attraverso rappresentazioni, dispositivi della comunicazione reali o virtuali.

I termini di questa classificazione sono individuati ed esposti nel saggio di Hans Belting *IMMAGINE, MEDIUM, CORPO. Un nuovo approccio all'iconologia*<sup>2</sup>, in cui lo studioso chiarisce la distinzione che sussiste tra «immagini mentali (quelle della memoria, o dell'immaginazione) e immagini materiali (un quadro, una fotografia)»<sup>3</sup>. Distinzione che, secondo lo storico dell'arte, esiste perché le prime vengono fondamentalmente veicolate, e anche percepite, dal nostro intelletto, dal nostro corpo inteso come *medium*; le seconde vengono diffuse attraverso l'utilizzo di un supporto, *medium* fisico in grado di trasmettere un'immagine.

Ciò che Belting sostiene è che un'immagine esiste simultaneamente in due distinte ma collegate forme di realtà. La prima fa riferimento alla realtà immaginaria, ovvero alla suggestione che essa suscita per via del ricordo, della memoria; la seconda riguarda pragmaticamente la sua essenza materica e i processi costruttivi che la determinano. Si comprende in tal senso perché un'immagine può farci trovare “qui e altrove”, nel mondo sensibile e nel mondo immaginario. Un'immagine è, ad esempio, sia la materia dei pigmenti su una tela sia l'evocazione di quanto è rappresentato ed espresso. A partire da questi assunti teorici è possibile muovere alcune preliminari considerazioni anche riguardo l'immagine architettonica: essa partecipa contemporaneamente alla finzione e alla realtà, alla rappresentazione e alla costruzione.

L'architettura è allo stesso tempo un luogo fisico, un contenitore reale dentro cui svolgere delle funzioni, e anche la rappresentazione di un pensiero, la formulazione di un principio spaziale fondativo. L'architettura, quindi, resta sempre in tensione fra questi due estremi, da un lato i materiali con cui è costruita, dall'altro l'aspirazione a sublimare la sostanza stessa per farsi spazio, vuoto e luce<sup>4</sup>.

Ritornando al rapporto tra “immagine-medium-corpo”, è da sottolineare che, nel caso dei media fisici, può verificarsi che vi sia un'astrazione dell'immagine rispetto al *medium*, una specie di processo identificabile come *mixed media*, dove l'immagine si è staccata dal suo supporto originale per continuare a sussistere come messaggio in altre forme di comunicazione più prossime e contemporanee. Belting ne fa un esempio chiaro quando afferma che «la pittura ha continuato a vivere nella fotografia, il cinema nella televisione, e la televisione è stata assorbita in quelli che chiamiamo

*nuovi media*»<sup>5</sup>. Queste transizioni hanno implicato alcuni fenomeni per i quali è necessario analizzare l'immagine nei suoi aspetti costruttivi e simbolici integrandosi sul *medium* che la contiene e la proietta.

Sulla stessa linea di pensiero è anche il contributo di Manlio Brusatin per ciò che interessa una più esatta demarcazione concettuale dei confini dell'immagine in quanto "immagine mentale" o "immagine fisica". Lo studioso, in *Storia delle immagini* (1989) (Figg. 3-4), identifica l'uomo, ovverosia il suo cervello, come «un piccolo archivio di immagini»<sup>6</sup>; per "immagine fisica", "figura", intende sì un'immagine, ma che in più gode di una particolarità consistente nel presentare e individuare un "sembiante": vale a dire che «le figure [sono] come [un] un flusso di immagini prima che [scompaiano] nel gelo dei concetti»<sup>7</sup>.

È quindi necessario indagare come l'immagine passi dall'essere "immagine mentale" a essere "immagine fisica". Ciò avviene attraverso l'atto "codificato" e "pertinentizzato" della "rappresentazione"; la quale deve inevitabilmente aderire a degli specifici codici, rappresentativi e compositivi dell'immagine.

Con il termine "rappresentazione", vengono intese tutte quelle modalità, "stili"<sup>8</sup>, forme di espressione, segni, ecc., per riportare qualcosa in presente e in presenza tramite l'atto psicofisico che consente di materializzare su di un supporto l'immagine, sia che essa si attesti come una riproduzione di un originale, o non, e sia che essa sia il risultato di una "concretizzazione" di un'immagine che fino all'istante prima permeava nelle "memorie carnali", oppure che essa si dimostri come una vera e propria «sostituzione oggettuale»<sup>9</sup>.

Si evince, che l'immagine diventa "raffigurazione" se essa viene sottoposta a processi di codificazione di "rinvio" e "ordine" che di fatto rendono esplicito - attraverso una "similarità effettiva", nel caso dell'*icona*, una "corrispondenza dei fatti", nel caso dell'*indice*, e infine, tramite l'identificazione dell'oggetto attraverso forme di "associazioni di idee" che lo sintetizzano, nel caso del *simbolo*, - il messaggio che intende dare<sup>10</sup>.



3-4. Manlio Brusatin, *Storia delle Immagini* (1989) e *Storia dei colori* (1983), copertine, Torino: Einaudi Editori

<sup>1</sup> Per un'ulteriore panoramica su questo discorso cfr. Manlio Brusatin, *Storia delle immagini* (1989), Piccola Biblioteca Einaudi, Torino II ed. 2002, p. 102.

<sup>2</sup> Hans Belting, "IMMAGINE, MEDIUM, CORPO. Un nuovo approccio all'iconologia", in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, pp. 73 – 98.

<sup>3</sup> Ivi, p. 74.

<sup>4</sup> Ulteriore peculiarità dell'immagine architettonica è la compiutezza. L'immaginazione dell'osservatore alla vista di un'immagine si attiva per comprenderla nella sua totalità e per completarla secondo una figura chiusa. L'esercizio che si potrebbe fare, per appurarla, sarebbe quello di lasciare volutamente incompleto il prospetto di un edificio e misurarne da quanto di questa mancanza reale si è spinti a immaginare la completezza figurale. Esso avrà la stessa potenza di un'opera compiuta, poiché sarà colta come "struttura concettuale" che sollecita la nostra immaginazione. Un caso, tra i molti, è *La basilica di San Petronio* (1390) a Bologna.

<sup>5</sup> Hans Belting, *op. cit.*, p. 90.

<sup>6</sup> Manlio Brusatin, *Storia delle immagini* (1989), cit., p. XV.

<sup>7</sup> Manlio Brusatin, *Storia dei colori*, Einaudi, Torino 1983, p. XII.

A questo proposito, bisogna fare una distinzione. La figura è sì un'immagine, ma essa gode di una particolare qualità che consiste sostanzialmente nella possibilità di "riconoscere" il "sembiante" rappresentato. Inoltre, la figura può sia essere una "rappresentazione" di un oggetto reale che una "presentazione" di un'assenza: ciò demarca il confine tra "figura" e "immagine".

Lo stato di assenza dell'oggetto raffigurato nell'immagine rimanda alla questione del "significato" letterale dell'immagine secondo i greci. L'immagine, oggetto di contemplazione religiosa, era associata al cadavere senza designarlo nelle sue fattezze fisiche, identificabile come *eidolon* (ombra, anima, spettro, ecc.). Per un ulteriore approfondimento su questo argomento cfr. Luis Marin, "L'ESSERE DELL'IMMAGINE E LA SUA EFFICACIA", in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, pp. 271 – 288; Jean-Pierre Vernant, *L'immagine e il suo doppio, dall'era dell'idolo all'alba dell'arte*, Mimesis edizioni, Milano 2010.

<sup>8</sup> Per "stile" si intende le differenti modalità per produrre un "soggetto". Tuttavia, è da evidenziare che tutti gli stili che un artista, un architetto, un poeta, ecc. sono modi adottati al fine di costruire un significato, il quale può essere esplicito (come nel caso della "pittura figurativa") o non (come nel caso della "pittura astratta"). Ambedue approcci hanno come fine comune il comunicare metafore o aspetti simbolici al di là dell'immagine stessa. Su questo argomento, Nelson Goodman affermava che «l'architettura, la pittura non figurativa, la maggior parte della musica non hanno soggetto. [...] Sebbene la maggior parte delle opere letterarie dica qualcosa, esse, però, fanno per lo più dell'altro, e alcuni dei modi in cui lo fanno sono aspetti dello stile. [...] lo stile dipende da una scelta cosciente dell'artista tra diverse alternative. E penso si debba riconoscere che non tutte le differenze relative ai modi di scrittura, della pittura, della composizione o dell'esecuzione musicale sono differenze che riguardano lo stile» (Nelson Goodman, *Ways of Worldmaking*, Hackett Publishing Company, Indianapolis-Cambridge 1978, (tr. It. Carlo Marletti, *Vedere e costruire il mondo*, Editori Laterza, Bari I. ed. 1988, pp. 27 -28). In sintesi, «lo stile è un modo di dire quel che si dice» (Ivi, p. 30) facendo sì che esso risulti uno degli aspetti singolari del funzionamento simbolico di un'opera.

<sup>9</sup> Régis Debray, *Vie et mort de l'image. Una histoire du regard en Occident*, Editions Gallimard, Paris 1992, (tr. it. di Andrea Pinotti, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Editrice Il Castoro, Milano 1999, p. 9).

<sup>10</sup> Cfr. Gian Paolo Caprettini, "Immagine", in *Enciclopedia*, vol. VII, Einaudi, Torino 1980, p. 101.

### 1.1.2 Relazione fra immagine e modello

#### Abstract

The relationship of “referral, order and space”, which exists between the image and the model, is not a rigid connection, but possible. The link is supported by the relationship between *signans* and *signatum*.

The image is a real “space model”, as is the model it references. All types of sign, in order to aspire to be functional to reading, must adhere to the model represented, considering a certain degree of analogy, figurative or conceptual, with the physical concept or not. The image uses a principle of constructive equality, as much as the model to which it refers.

The image contains and it is a model of space built according to an architecture based on compositional balances, which aim to ensure that the perception of it involves not only in a visual way.

La relazione di “rinvio, ordine e spazio”, che sussiste tra l’immagine e il modello, non è una connessione rigida, bensì possibile. Il legame è sostenuto dal rapporto fra *signans* e *signatum*.

Volgendo l’attenzione alla classificazione dei segni, proposta da Gian Paolo Caprettini all’interno dell’*Enciclopedia*, ai fini di un’analisi semiotica dell’immagine, lo studioso italiano riprende alcuni concetti, designati da Charles Sanders Peirce, e opportunamente integrati da alcune osservazioni di Roman Jakobson e da altri contributi sul tema dell’“iconicismo” che Umberto Eco fornì in diverse occasioni, per differenziare i tipi di segni. Lo statuto semiotico dell’immagine è essenzialmente suddiviso in tre tipi di segni:

L’*icona* (*icon*, in un primo tempo chiamata *likeness*): essa è “attuale” e “esibisce una similarità o analogia” [1885, § 369]; la relazione segnica che essa istituisce è “una pura comunanza in certe qualità” (1867, ed. 1931-58 I, § 558). Per l’icona, riassumendo, si può parlare di “un rimando dal significante al significato in virtù di una similarità effettiva [Jakobson, 1974, trad. it. P. 45].

L’*indice* (*index*) è il segno fondato sulla “corrispondenza dei fatti” [Peirce 1867, ed. 1931-58 I, § 558]. Esso è “possibile” e “spinge l’attenzione verso un particolare oggetto senza descriverlo” [1885, § 369]; fra oggetto e segno vi è “una diretta fisica di connessione” [*ibidem*, § 372]. Sono un indice, secondo Peirce, le orme di un animale o certi pronomi come “questi” usato in particolari condizioni. Per l’indice si può parlare di “un rimando dal significante al significato in virtù di una contiguità effettiva” [Jakobson 1974, trad. it. pp. 44-45].

Il *simbolo* (*symbol*) “significa il suo oggetto per mezzo di un’associazione di idee” [Peirce 1885, § 369]. Esso è “necessario” ed è fondato su una contiguità ascritta, convenzionale, assegnata, su “connessioni abituali” (Figg. 5-6-7)<sup>1</sup>.

In merito al termine “icona”, esso si è da sempre attribuito usualmente alle immagini religiose nelle quali veniva rappresentato il volto di Cristo o della Madonna e dei Santi<sup>2</sup>. La tradizione pittorica di queste immagini imponeva che la rappresentazione artistica fosse deliberatamente impersonale; le immagini sacre venivano dipinte seguendo dei precisi “codici rappresentativi” allora vigenti. Nel linguaggio contemporaneo l’uso del termine “icona” o “iconico/a” è stato ampiamente esteso fino a designare qualsiasi forma di immagine, oggetto o persona autorevole. Similmente, il termine, che in sé contiene implicitamente anche la nozione di “simbolica” nel momento in cui un’immagine comunica un determinato modello o tendenza e attiva l’immaginazione per via dell’“associazione di pensiero” o “doppia proiezione”, in architettura viene attribuito a edifici o progetti su carta che hanno esemplificato e designato, in maniera memorabile, un tratto distintivo della storia architettonica. Ad esempio, questa associazione può riguardare sia la figura dell’architetto che della sua opera. Frank Lloyd Wright con la *Fallingwater* (Pennsylvania, 1935 – 1937) (Fig. 8), Le Corbusier con *Ville Savoye* (Poissy, 1928 – 1931) (Fig. 9), Aldo Rossi con *La città analoga* (1976) (Fig. 10), ecc., sono casi che possono essere sicuramente identificati come “icone” dell’architettura o della critica architettonica del ‘900. Essi rappresentano tutti i

distillati di un concetto potente tradotto in “immagine di architettura”, poiché si son trasmutati in un modello che ha influito notevolmente sull'approccio architettonico. Sono diventati, se si vuol così intendere, “immagini iconiche” dell'arte del costruire; influenzando, in modo considerevole, nel corso della storia, le forme e la critica di architettura.

Ritornando alle strette considerazioni sul “segno”, bisogna riportare che l'immagine è un vero e proprio “modello di spazio”, come lo è il modello cui fa riferimento, poiché tutti e tre tipi di segno sopra visti, per ambire a essere funzionali alla lettura, devono far fede al modello rappresentato, tenendo conto di un certo grado di analogia, figurata o concettuale, con il concetto fisico o non. L'immagine, quanto il modello a cui fa riferimento, si avvale di un principio di eguaglianza costruttiva. Ambedue sono “forme disposte in uno spazio”<sup>3</sup> ed è per questa ragione che si potrebbe parlare di “isomorfismo”<sup>4</sup>. Anche se l'immagine occupa un dominio di spazio bidimensionale e il modello ha la sua identità nello spazio tridimensionale, ciò che li accomuna è il “problema geometrico”, o come direbbe Caprettini, la “congruenza geometrica”. I loro relativi rapporti di organizzazione spaziale seguono, in linea di massima, gli stessi principi: «centro e periferia, contorno e sfondo, orizzonte e rilievo, interno ed esterno»<sup>5</sup>.

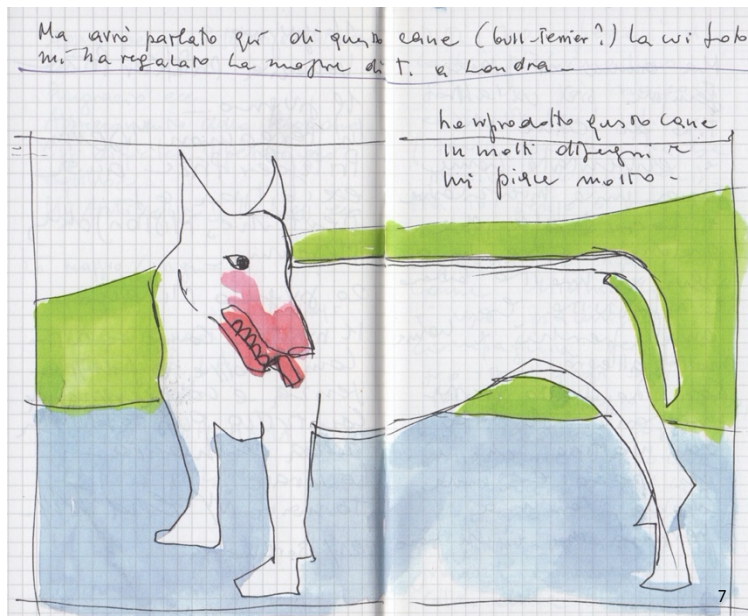
Dunque, l'immagine contiene ed è un modello di spazio costruito secondo un'architettura basata su equilibri compositivi, che mirano a far sì che la percezione di essa coinvolga non solo visivamente.



**Icona**

5. Fine Art Images/Herritage Images/Getty Images, *A negative image of the Shroud of Turin*, negativo, 1900  
Fonte: <https://www.history.com/news/what-did-jesus-look-like> (consultata il 18/09/2020)

**Over 1,400,000** people have been killed by guns in the U.S.A. since **John Lennon** was shot and killed on December 8, 1980.



#### Indice

6. Yoko Ono, *Gli occhiali insanguinati di John Lennon, l'appello di Yoko Ono contro le armi*, post su facebook, 2019

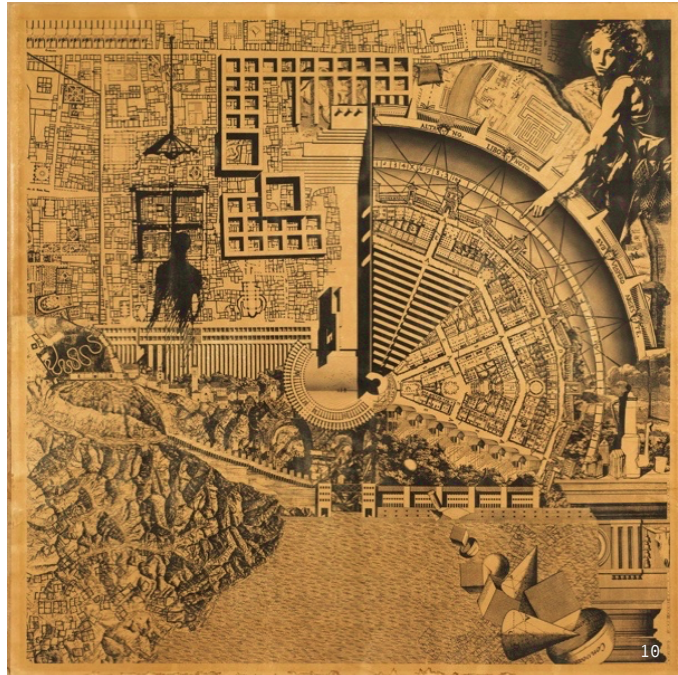
Fonte: <https://www.facebook.com/yoko.ono/photos/a.10150157196475535/10157636222990535/?type=3&theater> (consultata il 18/09/2020)

La foto scattata da Yoko Ono l'8 dicembre 1980, subito dopo l'uccisione di John Lennon, testimoniava l'uccisione del suo compagno. Assumendone un valore di "indice" poiché non dà a vedere in modo diretto, bensì lascia intendere che c'è stato l'assassino. A oggi, la stessa immagine è stata pubblicata da Ono su facebook e Twitter per lanciare un appello volto a sollecitare una maggiore rigidità delle leggi americane sul possesso delle armi.

#### Simbolo

7. Aldo Rossi, *Disegno del Bull Terrier*, 1990, disegno

Fonte: *quaderni azzurri*, Electa-Getty, Milano, n. 42, 23 aprile - 23 settembre 1990



8. Gene J. Puskar/AP Images, *Fallingwater*, file immagine, Pennsylvania 1999  
Fonte: <https://www.britannica.com/place/Fallingwater> (consultata il 18/09/2020)

9. Jean-Christophe Ballot / Centre de Monuments Nationaux, *Villa Savoye*, file immagine, Poissy 2019  
Fonte: <https://www.vogue.com/slideshow/le-corbusier-villa-savoye-dance-series> (consultata il 18/09/2020)

10. Aldo Rossi, Ernaldo Consolascio, Bruno Reichlin, Fabio Reinhart, *La città analoga*, 1976, collage, 2 x 2 m.  
Fonte: Germano Celant (a cura di), *Aldo Rossi, disegni*, Skira, Milano 2008, p. 47

---

<sup>1</sup> Gian Paolo Caprettini, "Immagine", in *Enciclopedia*, vol. VII, Einaudi, Torino 1980, p. 101.

<sup>2</sup> Uno degli esempi a noi riportati, rispetto al valore simbolico e semantico dell'icona, è senz'altro la storia che ruota intorno alla *Veronica*. Facendo una sintassi della parola, *Vera-Icona*, emerge che, nella legenda che ruota attorno a sé, ci sia una chiara relazione tra l'immagine e il modello, altresì con la persona che la possedeva (appunto *Veronica*). Come riporta David Freedberg in *The power of images. Studies in the history and theory of response*, la tradizione vuole che Veronica fosse andata da un pittore per farsi dipingere l'immagine di Cristo su di una tela, affinché quando Cristo non fosse stato con lei «la figura del Suo ritratto potesse [concedergli] almeno un po' di consolazione» (A. Roberts e J. Donaldson (a cura di), *The Anti-Nicene Christian library: translations of the writings of the fathers down to A.D. 325, vol. 16: Apocryphal Gospels, Acts and Revelations: The Death of Pilate*, traduzione a cura di A. Walker, Edimburgh, 1870, pp. 234- 235, (citato da David Freedberg, *The power of images. Studies in the history and theory of response*, Chicago, The University of Chicago, 1989, p. 311).

Si tratta, dunque, di una percezione della figura reale mediata attraverso la sua messa in immagine, con la quale l'uomo si pone al cospetto con dedita clemenza e venerazione, poiché lo "sguardo del Dio" si posa su di esso con conseguente arrivo a un grado di "esperienza" dell'osservazione nell'immagine che sembra che essa stessa abbia poteri che trascendono dalla sua natura inanimata.

<sup>3</sup> Gian Paolo Caprettini, *op. cit.*, p. 96.

<sup>4</sup> Per isomorfismo si intende l'identità delle forme basata sulla relazione tra due o più strutture, le quali possiedono lo stesso tipo di relazioni compositive. David Hockney, parlando della fotografia, spiega bene cosa significhi isomorfismo tra immagine e modello: «si tratta di saper tradurre le tre dimensioni in due dimensioni, cioè di costruire un modello di come lo si costruisce. Si tratta anche di saper guardare i margini» (David Hockney e Martin Gayford, *A History of Pictures*, Thames & Hudson Ltd, London 2016, (tr. It. Alvise La Rocca, *Una storia delle immagini. Dalle caverne al computer*, Giulio Einaudi Editori, Torino 2016, p. 33).

<sup>5</sup> Gian Paolo Caprettini, *op. cit.*, p. 105.

### 1.1.3 Funzionamento della visione

#### Abstract

In unity with the process of "imaginary projection" of the observer's visual memories, decoding and receiving the representation takes place based on one's own baggage of visual knowledge that settles in memory. In Ernest H. Gombrich's studies, it emerges that, in experiencing the image, our physical existence moves into an imaginary mental reality and that therefore the inability to grasp the message of a visual work is dictated by our own inability to project or extract from it the intent that has to drag us into another imaginary reality.

The image is used subjectively according to its graphic, pictorial, symbolic exceptions and in relation to the cultural formation and predilection of those who will observe it in a certain geographical, historical and political context.

Even the image of a building can stimulates our imagination. The quality of an architectural figuration lies in ensuring that it arouses a good amount of meanings and images to be associated with.

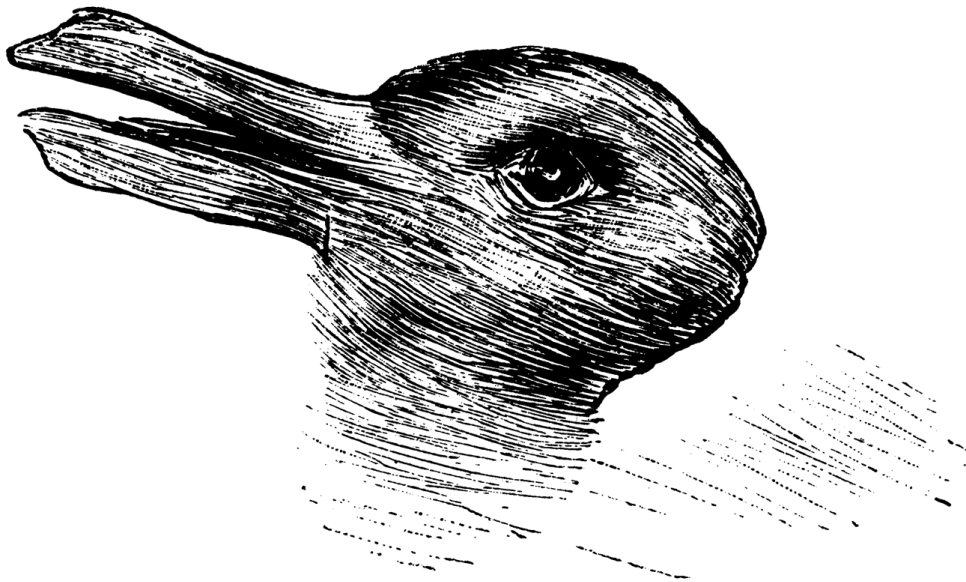
Per comprendere il legame fra “costruzione della rappresentazione” e “funzionamento della visione”, dall’atto osservativo all’atto cognitivo, facciamo riferimento agli studi già condotti sull’arte figurativa. In questo ambito si è scientificamente provato che di fronte a una rappresentazione, che designa un qualcosa e lo manifesta nelle sue fattezze fisiche, presentandolo *hic et nunc*, può verificarsi che la stessa immagine sia interpretata in modo completamene diverso a seconda dell’osservatore. Il fenomeno fu definito da Ernest H. Gombrich come «schermo di proiezione»<sup>1</sup> e si manifesta maggiormente nei casi in cui la rappresentazione risulta essere incompleta, per cui l’osservatore è incalzato a elaborare “ciò che non c’è”, dando una sintassi compiuta all’immagine (incompiuta). In unità con il processo di “proiezione immaginativa” delle memorie visive dell’osservatore, la decodificazione e la ricezione della rappresentazione avviene sulla base del suo bagaglio di conoscenze visive che sedimentano nella memoria (Fig. 11). Negli studi di Gombrich emerge che, nel fare esperienza con dell’immagine, la nostra esistenza fisica si sposta in una realtà mentale immaginaria e che quindi l’incapacità di cogliere il messaggio di un’opera visiva è dettato dalla nostra stessa inability di proiettare o di estrarre da essa l’intento che ha di trascinarci in un’altra realtà immaginaria.

L’arduo compito degli artisti dovrebbe essere quello di riuscire a espandere l’immaginazione dello spettatore che si pone di fronte l’opera, rafforzare lo stimolo in determinate aree del suo cervello. Nel caso dei lavori cinematografici di Sergej Ejzenštejn, l’esito che egli produce attraverso il “montaggio oppositivo” di immagini è una proiezione del suo immaginario ad alto grado di creatività (fig. 12). Nello stesso momento, però, egli lascia lo spettatore libero all’interpretazione poiché le narrazioni delle immagini “suggeriscono visivamente” pur rimanendo, se smontate singolarmente, profondamente enigmatiche. Il regista russo ci mostra le ragioni per cui alcuni tipi di immagini che appaiono in contesti estranei, o che appaiono incomplete, cioè “senza forma”, suscitino un effetto tanto stimolante all’interazione con esse attraverso la nostra immaginazione.

Le suddette considerazioni aprono un’ulteriore questione. La comprensione della rappresentazione non sempre è diretta e non fraintendibile: essa, il più delle volte, gioca sul limite dell’intendimento che si viene a instaurare tra la cultura del “produttore della rappresentazione” e l’“immaginario dell’osservatore”. L’immagine è fruita soggettivamente in funzione alle sue eccezioni grafiche, pittoriche, simboliche e in rapporto alla formazione e predilezione culturali di coloro che la osserveranno in un determinato contesto geografico, storico e politico. In sintesi: «non si ama quel che si vede, ma si vede quel che si ama»<sup>2</sup>, poiché si vede profondamente con la memoria, la quale è altamente differente di persona in persona<sup>3</sup>. Ogni immagine non presenta solamente sé stessa ma è anche portatrice di svariati rimandi percettivi.

Alla luce di ciò, anche l’immagine di un edificio ha la capacità di stimolare la nostra immaginazione. La qualità di una figurazione architettonica sta nel far sì che essa susciti una elevata quantità di significati cui associarla. L’immagine di un edificio può parlare degli spazi che contiene, della funzione che assolve, del suo carattere protettivo o di minaccia,

ecc. Questi aspetti emergono in maggioranza quando ad esempio registi o scrittori scelgono determinate ambientazioni per dare “valore e profondità” alle vicende raccontate. Come ad esempio nei romanzi di Isabel Allende <sup>(Fig. 13)<sup>4</sup></sup>.



11

11. Anonimo, *Illusione anatra-coniglio (Kaninchen und Ente)*, 1892, particolare della pagina digitalizzata di *Fliegende Blätter*  
Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Fliegende\\_Bl%C3%A4tter#/media/File:Kaninchen\\_und\\_Ente.png](https://en.wikipedia.org/wiki/Fliegende_Bl%C3%A4tter#/media/File:Kaninchen_und_Ente.png) (consultata il 18/09/2020)



12. Sergej Michajlovič Ejzenštejn, *La corazzata Potëmkin*, fotogrammi, 1925

Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=kOySgYWAWU\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=kOySgYWAWU_k) (consultata il 18/09/2020)

La cifra costruttiva del «montaggio espressivo», realizzata in questo caso attraverso il *jump-editing*, emerge attraverso l'eliminazione di parti di una scena.

Ad esempio, al termine della scena del massacro sulla *scalinata di Odessa*, vediamo la carrozzina scendere le scale senza controllo, i militari intenti a sparare, una persona ripresa mentre urla di sgomento e subito dopo la carrozzina nell'atto di ribaltarsi. Il messaggio di violenza, sgomento e atrocità dell'accaduto è chiaro, seppur le immagini appartengono a riprese realizzate in contesti differenti.

Stessa cifra nei minuti finali. Vediamo un soldato nell'atto di picchiare qualcuno e subito dopo il volto sfigurato di una donna.

Lo spettatore quindi, è portato a ricostruire virtualmente l'accaduto.

Ejzenštejn, inoltre, nei suoi film utilizzava inquadrature con una durata media di circa 3'', tecnica atta a suggerire visivamente e mettere in moto l'immaginazione personale dello spettatore.



13. Isabel Allende, *La casa degli spiriti*, 1982, copertina ed. it., Torino: Feltrinelli/Loescher, 1997

---

<sup>1</sup> Inoltre, anche la tesi di Walter Benjamin è molto affine a quella di Gombrich. Egli sosteneva che un dipinto «invita l'osservatore alla contemplazione; di fronte a esso lo spettatore può abbandonarsi al flusso delle sue associazioni» (Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1936), da Walter Benjamin, *Schriften* 1995 Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main (tr. It. di Enrico Filippini, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Einaudi Editori, Torino 1998, p. 33).

<sup>2</sup> Régis Debray, *Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en Occident*, Editions Gallimard, Paris 1992, (tr. it. di Andrea Pinotti, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Editrice Il Castoro, Milano 1999, p. 164).

<sup>3</sup> «La mia memoria è diversa dalla tua – dice Hockney dialogando con Gayford -; anche se siamo nello stesso posto non vediamo esattamente le stesse cose. Pure altri fattori giocano un ruolo: un luogo ti colpirà a seconda che lo abbia già visto o meno, e che tu lo conosca o meno» (David Hockney e Martin Gayford, *A History of Pictures*, Thames & Hudson Ltd, London 2016, (tr. It. Alvise La Rocca, *Una storia delle immagini. Dalle caverne al computer*, Giulio Einaudi Editori, Torino 2016, p. 78).

<sup>4</sup> Un esempio potrebbe essere la magistrale perizia nel descrivere gli spazi da parte della scrittrice cilena. Proprio per legare la storia al luogo in cui si svolge, l'autrice riscrive spesso i dettagli spaziali col fine di legare a essi i caratteri umani dei personaggi rappresentati nella storia. *La casa degli spiriti* (1982) è forse l'esempio più calzante.

### 1.1.4 La valenza simbolica dell'immagine

#### Abstract

The metaphorical plan of the image, which is the "extrinsic relationship" that it establishes, precludes that the adoption of the mode of figuration, or style, is in fact recognized and accepted by the community subjected to the vision of it.

A "symbolically functioning" representation for a westerner is not said to have the same validity for an eastern individual, who could attribute a completely divergent meaning to the purpose for which it was built.

Nelson Goodman, in finding the common thread that binds, in general, all pictorial art, states that all forms of artistic expression, whether it be figurative art or "pure art", have in common the same reading key: they aspire to build a metaphorical symbolism.

All works of art, including architecture, in themselves build a symbolic plan of references that go beyond the support that contains the image; It is also necessary to agree that in order to know an image, in its symbolic value, it is necessary a priori to have a wealth of knowledge and specific "codes" to identify the reference, explicit or not, beyond what is presented to us.

Il piano metaforico dell'immagine, vale a dire la «relazione estrinseca»<sup>1</sup> che essa instaura, prescinde dall'adozione di una modalità di figurazione, e potrebbe di fatto anche non essere riconosciuta e accettata da chi la osserva. Il probabile non intendimento tra "produttore" e "fruitore" d'immagine e il mancato riconoscimento sul piano simbolico viene spiegato da David Freedberg nel libro *Il potere delle immagini*. Nel capitolo *La funzione erotica dell'immagine*, l'autore racconta diversi aneddoti in cui la "decontestualizzazione" dell'immagine ha dato vita, da contesto a contesto, a differenti fenomeni di deduzione percettiva. Ne è un esempio il caso dei cinesi che «provarono ribrezzo di fronte alle prime immagini che videro del Cristo crocifisso, e si offesero davanti ai quadri portati dai primi missionari, perché le sante avevano i piedi troppo grandi»<sup>2</sup>.

Una rappresentazione che "funziona simbolicamente" per un occidentale potrebbe non avere la stessa validità per un individuo orientale, il quale potrebbe attribuirle un significato del tutto opposto a quello originario<sup>3</sup>.

Un ulteriore aspetto dell'immagine, ancora sulla valenza simbolica, è che essa, diversamente quelle che già definite come "indice" o "icona", lavora principalmente sulla metafora, poiché, non si limita a dare una raffigurazione, una copia federe dell'oggetto al quale fa riferimento, ma ambisce ad aprire "nuovi scenari", producendo qualcosa di nuovo, non direttamente individuabile nella rappresentazione. Qui subentra la nozione di "astrazione", la quale viene abitualmente utilizzata per esporre il potere dell'immagine artistica, specialmente quella di natura non figurativa. La nozione di "astrazione", utilizzata per designare il "non rappresentativo", è una definizione fuorviante in quanto lascia intendere che quel tipo di immagini siano prive di contenuto comunicativo o di metafora, cioè avulse da un riferimento o da un significato. Di certo un'immagine non figurativa non rappresenta un modello, non lo ri-evoca nelle sue qualità formali, ma di sicuro rievoca (o dà a vedere) aspetti molto più intimi della vita e del mondo, seppur non utilizzando convenzioni o codici espliciti, come fa la rappresentazione figurativa.

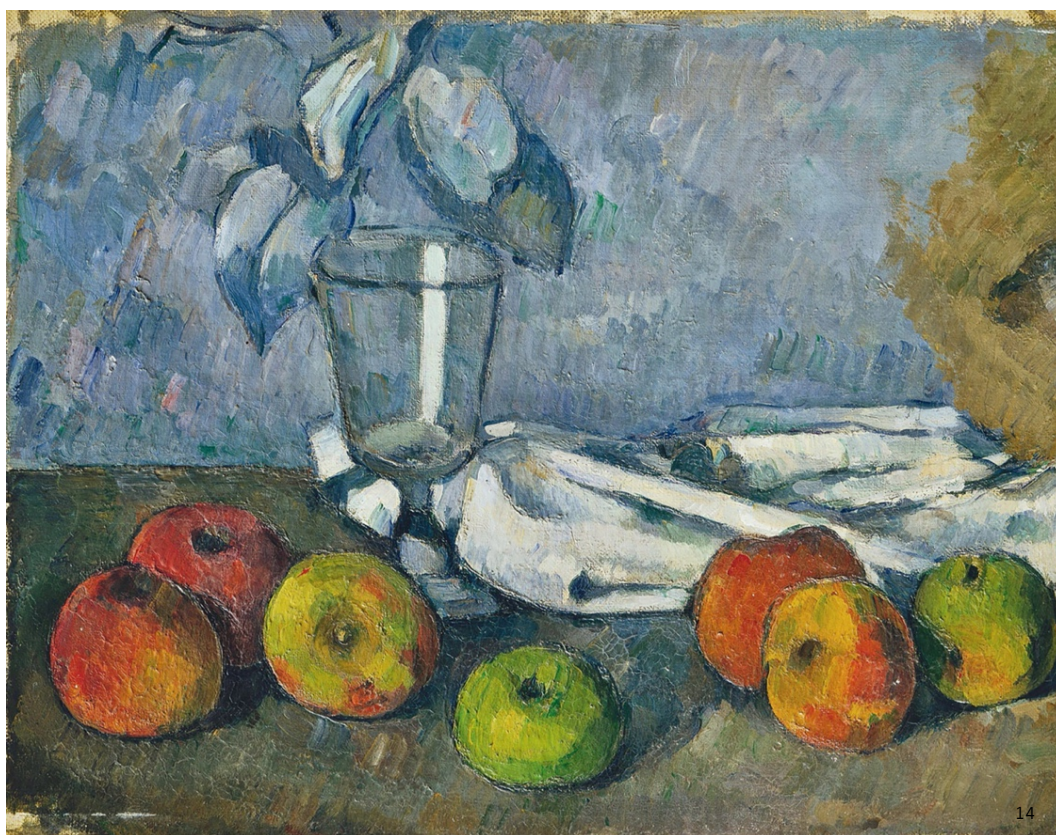
Le astrazioni artistiche non sono mancanti di significato, poiché, in verità, il loro significato sta nel processo creativo e nell'attivazione dell'immaginazione di colui che le osserva. Su questo argomento, Maurice Merleau-Ponty, facendo riferimento all'opera di Paul Cézanne, dimostra che la pittura che si avvale della combinazione di colori, forme e linee, non lavora al fine di produrre una "copia corretta" definendo un oggetto, bensì allude a qualcosa riferendosi più propriamente «ai presupposti di ciò che è raffigurato» (Fig. 14)<sup>4</sup>. Ciò che dimostra Merleau-Ponty è che la forza dei dipinti di Cézanne risiede nel mostrarci cose che, abitualmente, non avremmo visto<sup>5</sup>.

Anche Nelson Goodman, nel trovare il filo conduttore che lega, in generale, tutta l'arte pittorica, afferma che tutte le forme di espressione artistica, sia che si tratti di arte figurativa che di "arte pura", hanno in comune la stessa chiave di lettura; esse ambiscono a edificare un simbolismo metaforico (Fig. 15). Attraverso un'illuminante spiegazione, il filosofo statunitense arriva a sostenere che:

le proprietà che contano, in un'opera 'purista', sono quelle che il quadro rende manifeste, seleziona, focalizza, esibisce, sulle quali concentra il nostro interesse consapevole – quelle che ci espone – quelle proprietà, in breve, che non semplicemente possiede ma *esemplifica*, delle quali è un campione. Se non mi sbaglio su questo punto, ne segue che la più pura opera 'purista' simboleggia. Essa esemplifica certune delle sue proprietà. Ma esemplificare è sicuramente – simboleggiare – l'esemplificazione è, non meno della rappresentazione o dell'espressione, una forma di riferimento. Un'opera d'arte, per quanto libera da aspetti di rappresentazione o d'espressione, è ancora un simbolo, anche se ciò che simboleggia non sono cose o persone o sentimenti ma certe strutture di forme, colore, di trama che essa ci espone<sup>6</sup>.

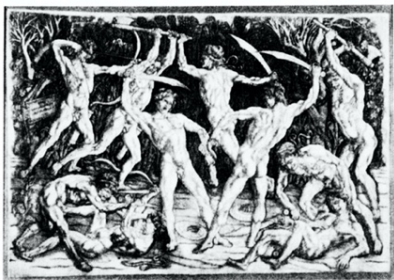
Su questo rapporto bilaterale tra la "caratteristica intrinseca" e la "caratteristica estrinseca" dell'immagine, si basa la conclusione che l'"arte pura", come l'"arte figurativa", non fa a meno di riferimenti esterni. La distinzione sostanziale, nell'ambito delle innumerevoli proprietà che l'immagine artistica può avere, sta tra le sue «proprietà interne, o intrinseche, e quelle esterne, o estrinseche»<sup>7</sup>, le quali sono senza ombra di dubbio sue legittime proprietà. Alcune opere, soprattutto quelle figurative, le mettono in connessione diretta con il modello, mentre quelle astratte lo fanno in modo indiretto, in quanto la "caratteristica intrinseca" è meno esplicita, ma non lo è quella "esterna", simbolica. Martin Gayford riconcilia la questione in maniera molto più diretta, e forse più radicale, sostenendo che la figurazione esiste anche nell'immagine astratta, poiché, seppur non rappresentata, è l'immaginazione dell'osservatore che la rileva<sup>8</sup>.

Tutte le opere d'arte, compresa l'architettura, di per sé costruiscono un piano simbolico di riferimenti che vanno al di là del supporto che contiene l'immagine; bisogna poi convenire sul fatto che per conoscere un'immagine, nel suo valore simbolico, occorre a priori avere delle conoscenze e dei "codici" specifici per individuarne il riferimento, esplicito o non, al di là di quello che ci viene presentato. Così spiegava Régis Debray: «Il guaio è che l'arte non risveglia se non quelli già svegli; e che i più non hanno il codice per decifrare Goya o Clouet <sup>(Figg. 16-17)</sup>. La visione è una ricompensa, non una grazia. E la frequentazione delle opere, un lavoro, non una cerimonia»<sup>9</sup>.



14. Paul Cézanne, *Bicchieri e mele*, 1879-1880, olio su tela, 31,5 x 40 cm, Basilea: Collezione Rudolf Staechelin  
Fonte: <http://www.ilmavimento.it/conosco/la-mela-frutto-del-visibile-e-principio-di-sintesi/> (consultata il 18/09/2020)

dal testo e non sono racchiuse al suo interno, ma lo mettono in relazione con altri testi che hanno le stesse proprietà.



Antonio Pollaiuolo, *Lotta di uomini nudi*. Incisione. (Per gentile concessione del Cleveland Museum of Art. Acquisizione del fondo J. H. Wade).

È possibile che questa classe di aspetti non esclusivamente formali, e non chiaramente intrinseci, risulti meglio definita in base alla distinzione tra quel che un'opera fa e quel che essa è? Dire che la terra è rotonda o esprimere malinconia è fare proprio quello; essere scritto con ordine o dipinto in libertà è proprio essere quello. Sono spiacevole, ma non può funzionare. In primo luogo, la malinconia espressa da una poesia o da un quadro è, a mio avviso, una proprietà che queste opere, certo metaforicamente e non lette-

36

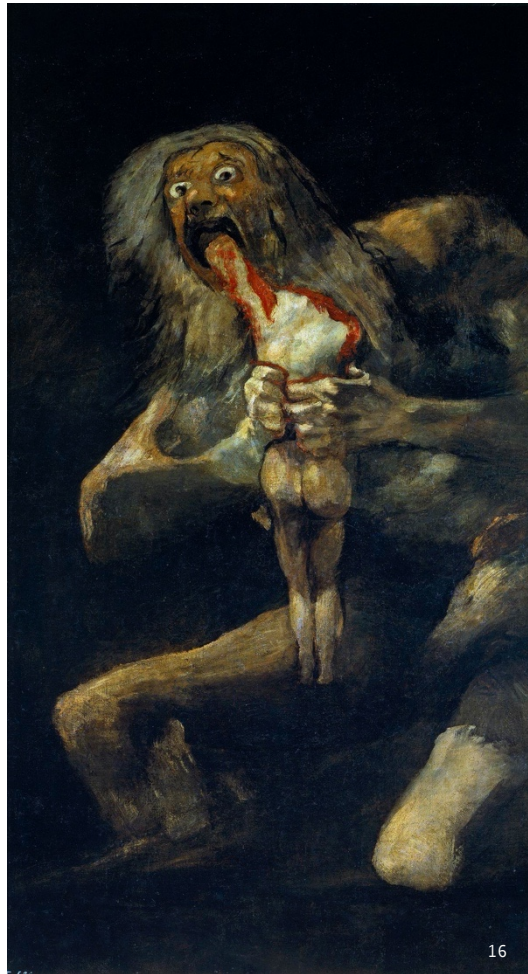


Katharine Sturgis, Disegno da una serie dedicata all'hockey. (Per gentile concessione dell'autrice).

Viene la tentazione di classificare come intrinseche, o interne, tutte queste proprietà, in ragione del fatto che a differenza delle proprietà che riguardano quel qualcosa — soggetto o sentimento — cui un testo, o un quadro, si riferisce per via di denotazione (descrizione, rappresentazione) ecc. o di espressione, queste appartengono tutte al, o sono possedute dal, o ineriscono al testo o al quadro stesso. Ma per i filosofi si è rivelato veramente problematico cercare di tracciare una linea di confine tra proprietà interne e proprietà esterne. Dopo tutto, quel che un testo dice o esprime è una proprietà del testo e non di qualcos'altro; e, d'altra parte, le proprietà possedute da un testo sono qualcosa di diverso

35

15



16



17

16. Francisco Goya, *Saturno che divora i suoi figli*, 1821-1823, olio su tela, 146 x 84 cm, Madrid: Museo del Prado  
Fonte: <https://restaurars.altervista.org/le-pitture-nere-larte-maledetta-e-demoniaca-di-francisco-goya/> (consultata il 18/09/2020)
17. Francois Clouet, *Dama al bagno*, 1571 ca., olio su tavola, 91 x 81,3 cm, Washington: National Gallery of Art  
Fonte: <http://www.artemagazine.it/rss/item/2260-rai-5-francois-clouet-un-pittore-alla-corte-di-francia> (consultata il 18/09/2020)

<sup>1</sup> Si fa riferimento al concetto di “relazione estrinseca simbolica” dissertata nel capitolo quarto *Quando è arte?* del libro di Nelson Goodman, *Ways of Worldmaking*, Hackett Publishing Company, Indianapolis-Cambridge 1978, (tr. It. Carlo Marletti, *Vedere e costruire il mondo*, Editori Laterza, Bari I. ed. 1988, pp. 70 - 85).

<sup>2</sup> *The travels and Controversies of Friar Domingo Navarrete, 1618 – 1686*, a cura di J. S. Cummins, Cambridge 1962, vol. I, p. 162, nota I. Cfr. De Magalhaes, *A New History of China*, London 1688, p. 103 (citato da David Freedberg, *The power of images. Studies in the history and theory of response*, The University of Chicago, Chicago 1989), (tr. It. Giovanna Perini, *Il potere delle immagini, il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico*, Einaudi Editori, Torino 2009, p. 478).

<sup>3</sup> Nel saggio che introduce il libro di Jean-Pierre Vernant *L'immagine e il suo doppio. Dall'era dell'idolo all'alba dell'arte*, Pietro Conte, evidenziando il numero di articoli indeterminativi che precedono il termine “immagine”, nota che già da queste pluralità di scelte «un'immagine [ha valore] in un determinato luogo, in un certo momento e pur uno specifico gruppo di persone: in epoche diverse dalla nostra l'immagine si delinea e funziona altrimenti, sia a livello dell'esperienza individuale, sia nel processo generale di comunicazione all'interno del gruppo e nelle operazioni di pensiero [...] Un'antropologia dell'immagine [...] deve chiedersi quale sia il ruolo della raffigurazione in un determinato momento di una determinata cultura: quale sia la sua funzione, a quali esigenze – individuali o collettive – venga incontro, quali bisogni soddisfi» (Pietro Conte, “Introduzione. Psicologia storica e “biografia” dell'immagine”, in Jean-Pierre Vernant, *L'immagine e il suo doppio. Dall'era dell'idolo all'alba dell'arte*, Mimesis Edizioni, Milano 2010, pp. 12-14)

<sup>4</sup> Gottfried Boehm, “IL RITORNO DELLE IMMAGINI” in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, p. 49.

<sup>5</sup> In riferimento a quest'attitudine dell'immagine, David Hockney, parlando dei dipinti di Monet, sostiene la stessa tesi di Merleau-Ponty: «ci sono alcuni dipinti di Monet – scrive -, straordinariamente belli, del ghiaccio che si scioglie sulla Senna di Vétheuil, realizzati nel gennaio del 1880. Essi sono così liberi perché raramente c'era ghiaccio sulla Senna, e per dipingerli Monet doveva andare al fiume al momento giusto. Lo sapeva e ci andò» (David Hockney e Martin Gayford, *A History of Pictures*, Thames & Hudson Ltd, London 2016, (tr. It. Alvise La Rocca, *Una storia delle immagini. Dalle caverne al computer*, Giulio Einaudi Editori, Torino 2016, p. 80).

<sup>6</sup> Nelson Goodman, *op. cit.*, pp. 77 – 78.

<sup>7</sup> Ivi, p. 73.

<sup>8</sup> «La distinzione tra pittura figurativa e non figurativa – dice lo storico dell'arte – non è così netta. Nel corso dell'intera storia delle immagini, anche se un artista incominci a tracciare un segno che non raffigura altro che sé stesso – una forma, una linea -, alla fine quel segno può assomigliare a qualcosa di reale (proprio come una macchia casuale sulla parete di una grotta suggeriva all'occhio preistorico un toro). La tendenza dell'uomo a vedere rappresentazioni ha radici profonde» (David Hockney e Martin Gayford, *op. cit.*, p. 292). Le opere di Matisse, di Gauguin, Van Gogh, Picasso, ecc., se vogliamo, non hanno fatto altro che stimolare questo tipo di riconoscimento nell'immagine.

<sup>9</sup> Régis Debray, *Vie et mort de l'image. Una histoire du regard en Occident*, Editions Gallimard, Paris 1992, (tr. it. di Andrea Pinotti, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Editrice Il Castoro, Milano 1999, p. 205).

### 1.1.5 Le Avanguardie figurative e il nuovo registro visuale

#### *Abstract*

What all images, in general, have in common is the possibility to communicate and to symbolize, beyond their perfect adherence with the subject they represent or present.

The linear perspective, as is well known, was a method of coded representation of three-dimensional reality. Having a "point of escape", it precluded the viewer from standing still during the observation: this shows in the reality that this is not the way in which we experience the real because «we always move through it».

What, contrarily, did Neoplasticism, and other currents that developed afterward, was to overcome this "norm" and build a "new" iconographic apparatus based fundamentally on the de-construction of the unique and stable reference. The object, in the space of the image, therefore assumed a plurality of combinations, since the space itself openly rejected a gravitational sense structure.

What emerged from the model of the *Maison Particulière*, was the idea of proposing an architecture that clots in a set of planes that intersected with each other in order to probe all possible directions of spatial vision.

Ciò che accomuna, in generale, tutte le immagini è la possibilità che essi comunichino e simboleggino, al di là della loro perfetta adesione con il soggetto che rappresentano o presentano. Occorre indagare come la percezione delle immagini, e non solo, sia cambiata a partire dalle espressioni artistiche del primo Novecento.

I principi del De Stijl fondarono un nuovo modo di vedere e di costruire; questi sono stati un punto decisivo di rottura con la tradizione artistica vigente dal Rinascimento fino ad allora. La nascita di questo nuovo paradigma nell'arte fu strutturata secondo indagini puramente pittoriche. Theo van Doesburg, infatti, evitò di identificare e identificarsi con alcuna determinata espressione artistica.

Quello che è interessante evidenziare, in relazione alle questioni finora poste, è che il Neoplasticismo ruppe completamente il "vecchio registro visuale", ponendo così le basi per un'emancipazione delle forme artistiche dai modelli fino ad allora vigenti. Esso abbandonò la natura stilistica fondata su preconcetti formali (simmetria, punti di vista privilegiati, ecc.) e produsse un effetto plastico dell'opera del tutto antigravitazionale. "L'astrazione" e la "decostruzione" in diversi elementi furono il principio conduttore per la produzione di una "percezione visiva multipla", che si fondava principalmente su un registro visivo di rottura degli schemi funzionali e geometrici, e che implicava "un'approssimazione psicofisiologica" del rapporto tra l'"osservatore" e l'"immagine" insieme a un'attitudine alla «dissoluzione della forma stabile» (Panofsky, 1927).

Poniamo in comparazione i principi della "prospettiva lineare" con i principi del De Stijl. La prospettiva lineare, com'è noto, fu un metodo di rappresentazione codificata della realtà tridimensionale, codificazione che, a oggi, ha più di seicento anni di storia. L'invenzione, ad opera, tra gli altri, di Leon Battista Alberti, di Filippo Brunelleschi, di Piero della Francesca, di Francesco di Giorgio Martini, fu utilizzata come strumento per rappresentare determinate caratteristiche spaziali. Avendo un unico "punto di vista", essa presupponeva che l'occhio dell'osservatore virtuale rimanesse fermo: ciò mostra, allo stesso tempo, il valore di questa straordinaria invenzione e ne svela anche l'artificio giacché quello posta dalla rappresentazione prospettica non è il modo con cui noi facciamo esperienza del mondo, poiché «ci muoviamo sempre attraverso di esso»<sup>1</sup>. Essa è allusiva e illusiva nello stesso momento, rappresenta un modello che non è, essendo, in primo luogo, un'immagine. Essa ambisce a immobilizzare lo spettatore, il che è impossibile in quanto l'occhio si muove costantemente: "se non si muove è perché sei morto", direbbe David Hockney. Dalla sua ideazione a oggi, tuttavia, questa modalità di rappresentazione ha costituito un modo di pensare lo spazio che, senza ombra di dubbio, ha consolidato una tradizione a collocare gli oggetti, e noi stessi, secondo un sistema geometrico cartesiano. Qualsiasi oggetto che occupa il suolo terrestre è sensibile a una collocazione spaziale basata su delle esatte e stabili coordinate tridimensionali.

Dal Rinascimento è nato un modo naturale di collocarsi nello spazio, il quale è essenzialmente visivo, cartesiano, isotropo e regolare. Questa è l'essenza stessa della «modernità»<sup>2</sup> nel suo significato più ampio.

Quello che contrariamente fece il Neoplasticismo, e altre correnti che si svilupparono dopo, fu oltrepassare questa “norma” e costruire un “nuovo” apparato iconografico basato fundamentalmente sulla de-costruzione del riferimento unico e stabile<sup>3</sup>. L'oggetto, nello spazio dell'immagine, assumeva pertanto una pluralità di combinazioni, poiché lo spazio stesso rifiutava apertamente una struttura a senso gravitazionale. Lo spazio concettualizzato iniziò a manifestarsi sotto forma di multipiano, grazie anche all'espedito di utilizzo delle policromie mimetiche. Da quel momento in poi si iniziò a formalizzare un “nuovo modo di vedere” basato su una totalità non chiusa, come nel caso della prospettiva lineare, ma aperta e in crescita indefinita. Questo nuovo principio nelle arti costituì un “grado zero”<sup>4</sup> di osservazione, che portò alla dissoluzione della codificazione e percezione spaziale di matrice prospettico-lineare e aprì un nuovo modo di rappresentare e costruire la realtà.

Il Neoplasticismo ha emancipato la natura stilistica di tutte le arti, compresa l'architettura, dalla rappresentazione prospettica-lineare di matrice rinascimentale con il risultato di produzioni visuali del tutto “anti-cubiche”, affermando con ciò che i diversi spazi dell'immagine o dell'architettura non erano contenibili in un cubo chiuso cartesiano. Quello che si produsse nelle arti visive, da lì in poi, fu una visione “astratta” e senza riferimenti dell'opera. Questo “nuovo registro visuale”<sup>5</sup> ha cambiato il modo di concettualizzare lo spazio: dallo spazio continuo, organizzato e costante, allo spazio senza centro predominante, astratto.

È da ricordare, però, che i geni in nuce dell'espressione del Neoplasticismo sono già rintracciabili in Paul Cézanne. Con l'opera *Mont Sainte-Victoire* (1904 – 1906) (Fig. 18), egli è stato uno dei primi artisti a infrangere le convenzioni del metodo della rappresentazione. Nel quadro vi è un'assoluta assenza di profondità e uno schiacciamento dei livelli tra il fondo e il primo piano: il tutto risolve un campo pittorico che attiva uniformemente tutti gli elementi presenti in esso. L'opera favorisce una vista frontale, nessun centro dell'immagine è presente, nessun punto di fuga è dominante sugli altri. Questo effetto è fundamentalmente favorito dai colori, dalle luci, ma soprattutto dal fatto che vi sono linee in diagonale e linee ortogonali che disarticolano lo spazio<sup>6</sup>.

Oltre a Cézanne, anche Pablo Picasso, con il quadro *L'Arlesienne* (1911 – 1912) (Fig. 19), stravolse radicalmente i codici rappresentativi, ponendo le basi per un attacco diretto alle logiche rappresentative della prospettiva. «Fu il primo cambiamento veramente significativo»<sup>7</sup> nella storia delle immagini artistiche, afferma Hockney. La lettura di questa figurazione picassiana porta l'occhio a fluttuare dentro lo spazio dell'immagine. Sembra un ‘caos’ di forme segnato da cambi improvvisi di direzione, ma, più che la confusione, è l'organizzazione e l'induzione all'osservazione, secondo un certo processo, che mette in moto quest'opera del pittore spagnolo<sup>8</sup>.

Le due opere prese in esame, più che “rappresentare”, hanno “mostrato” una realtà inedita, rivelando alcuni inediti modi di guardare il mondo. Rompendo con le “codificazioni cartesiane”, essi fondarono un “nuovo modo di percepire” simultaneamente la realtà, annullando il punto di vista preferenziale.

Consapevoli del legame esistente tra le “forme astratte pittoriche” e l'architettura, i rappresentanti delle Avanguardie storiche hanno dato, “sebbene indirettamente” come affermava Alvar Aalto<sup>9</sup>, nuova ispirazione e rinnovato impulso al fare architettonico. Theo van Doesburg, fondatore del movimento De Stijl, insieme alla collaborazione dell'architetto Cornelis van Eesteren, nel 1923 fece tre proposte progettuali da esporre presso la galleria dell'*Effort Moderne*. Quello che emerse dalle intenzioni dei due artisti, espresse nel modellino della *Maison Particulière* (Fig. 20), fu l'idea di proporre un'architettura che si formasse attraverso un insieme di piani che si intersecavano tra di loro in modo da sondare tutte le direzioni possibili della visione spaziale (Figg. 21-22).

L'impatto visivo che il progetto avrebbe avuto si fondava su uno schema costruttivo di "leggerezza astratta", decisamente virtuale: in questo si manifestarono i valori più caratteristici del Movimento.

Osservando le immagini del progetto, quello che si coglie è una composizione architettonica formata da "Piani astratti", esito della rigorosa "collocazione nello spazio" che definiscono.

Vi è una condizione di equilibrio dinamico. Gli elementi dell'architettura diventano "elementi attivi", aiutati dal fatto che i piani colorati all'interno dell'edificio (pavimenti, tetti, pareti, compresi gli arredi) conducono alla lettura dello spazio come se esso fosse una sequenza logica e senza conclusione<sup>10</sup>: diventano, formalmente, dispositivi meccanici che partecipano attivamente alla "retorica visiva", inducendo un'esperienza psicofisica "astratta" e decomposta in uno spazio visivamente eterogeneo che ri-descrive e discioglie la compattezza delle cose. Non a caso, nei *17 punti dell'architettura plastica*, pubblicati nel 1925, Theo van Doesburg scriveva che:

la nuova architettura è informe, ma al tempo stesso ben determinata. Essa non conosce uno schema a priori, uno stampo dove verserà gli spazi funzionali. Al contrario di tutti gli stili del passato, il nuovo metodo architettonico non conosce tipi fondamentali ed immutabili. La divisione e suddivisione degli spazi interni ed esterni si determinano rigidamente per mezzo di piani che non hanno forma individuale. Detti piani si possono estendere all'infinito, da tutti i lati e senza interruzione. Ne risulta un sistema concatenato nel quale i differenti punti corrisponderanno a una stessa quantità di punti nello spazio generale; ciò perché esiste una relazione fra differenti piani e lo spazio esteriore<sup>11</sup>.

Su base di questi paradigmi, quello che il De Stijl pose fu una «poetica neoplastica»<sup>12</sup> e l'introduzione di un nuovo paradigma nelle arti<sup>13</sup>, un "nuovo modo di vedere" e un "nuovo modo di percepire" l'assoluta astrazione tra immagine e spettatore. Tale fenomenologia potrebbe essere intendibile come un'approssimazione psicofisiologica tra "osservatore" e "spazio visuale", eterogeneo e dissolto.

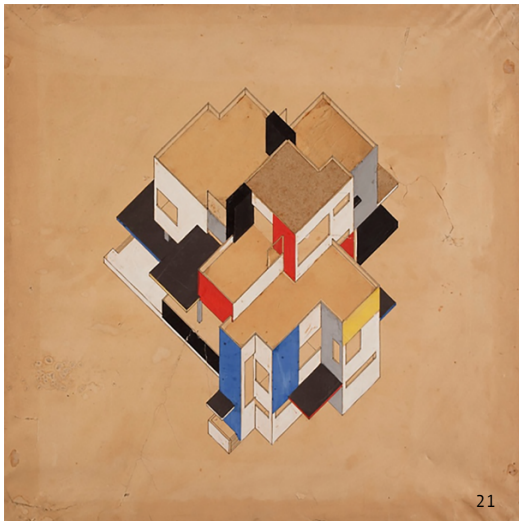
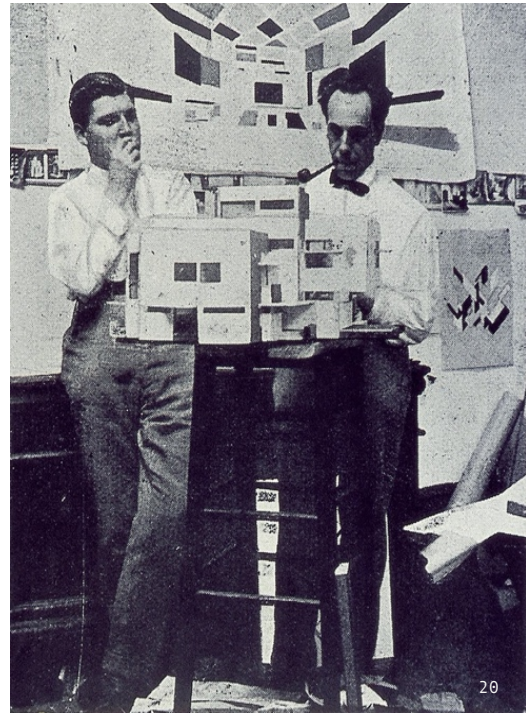


18. Paul Cézanne, *Mont Sainte-Victoire*, 1904-1906, olio su tela, 73 x 91,9 cm., Philadelphia: Museum of Art

Fonte: <https://www.analisedellopera.it/la-montagna-sainte-victoire-di-paul-cezanne/> (consultata il 18/09/2020)

19. Pablo Picasso, *L'Arlesienne*, 1911-1912, olio su tela, 71,3 x 54 cm., collezione privata

Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Pablo\\_Picasso,\\_191112,\\_L%27Arlesienne,\\_oil\\_on\\_canvas,\\_71.3\\_x\\_54\\_cm.,\\_private\\_collection.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Pablo_Picasso,_191112,_L%27Arlesienne,_oil_on_canvas,_71.3_x_54_cm.,_private_collection.jpg) (consultata il 18/09/2020)



20. Anonimo, *Theo van Doesburg (a destra) e Cornelis van Eesteren (a sinistra) lavorano ai loro modelli architettonici nel loro studio a Parigi*, fotografia, Parigi 1923, Istituto olandese per la storia dell'arte

Fonte: [https://it.wikipedia.org/wiki/File:Cornelis\\_van\\_Eesteren\\_and\\_Theo\\_van\\_Doesburg.jpg](https://it.wikipedia.org/wiki/File:Cornelis_van_Eesteren_and_Theo_van_Doesburg.jpg) (consultata il 18/09/2020)

21-22. Theo van Doesburg e Cornelis van Eesteren, *Maison Particulière*, 1923, disegno, Archief Van Doesburg

Fonte: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Theo\\_van\\_Doesburg\\_235.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Theo_van_Doesburg_235.jpg) (consultata il 18/09/2020)

<sup>1</sup> David Hockney e Martin Gayford, *A History of Pictures*, Thames & Hudson Ltd, London 2016, (tr. It. Alvise La Rocca, *Una storia delle immagini. Dalle caverne al computer*, Giulio Einaudi Editori, Torino 2016, p. 89).

<sup>2</sup> Cfr. Erwin Panofsky, *la prospettiva come "forma simbolica"*, Aesthetica, Lipsia-Berlino 1927.

<sup>3</sup> È da sottolineare che già la pittura cinese del XII secolo rappresentava, in linea generale, secondo i canoni della rappresentazione vista con le avanguardie europee. Martin Gayford racconta che «Fu [...] il periodo epico della pittura cinese, al quale si richiamano costantemente le generazioni successive. Uno dei più importanti artisti di quell'epoca, Guo Xi (1001-90 circa) era un teorico, oltre che un artista. Tutta la sua riflessione sulla pittura ha per oggetto le montagne. Dal suo punto di vista c'erano la distanza d'altezza, vale a dire guardare "dai piedi della montagna fino alla sommità"; la distanza profonda, ovvero sia "quando si ha la montagna di fronte e si scorge la terra che si estende, dietro, in lontananza"; e la distanza a livello; quando si è vicini a una montagna e si guarda in direzione di un'altra, più lontana [...] si viaggia attraverso il tempo; non si vede mai l'intera immagine con un unico colpo d'occhio» (David Hockney e Martin Gayford, *op. cit.*, pp. 88-91). Altresì, gli artisti del vecchio continente tra il XIX e il XX secolo (coloro che produssero "pittura d'avanguardia") andrebbero rivisti nel loro intimo "tentativo di rappresentare lo spazio" per come si evince nei «dipinti medievali al di fuori dei confini dell'Europa» (Ivi, pp. 88-89).

<sup>4</sup> Operò come un "grado zero" poiché, soprattutto nell'ambito architettonico, deliberò il "dato tettonico" portandolo a un'espressione architettonica fondamentalmente denaturata e libera dai vincoli materici e costruttivi.

<sup>5</sup> David Hockney, al contrario di quanto si pensa nella critica d'arte, sostiene che il Cubismo ha, in primo luogo, cambiato le logiche costruttive dell'immagine. Esso «non analizzava la struttura dell'oggetto, piuttosto la struttura della *visione* dell'oggetto» (David Hockney, *Picasso*, Abscondita, Milano 2001, p. 62). Di conseguenza, oltre a strutturare un "nuovo modo di rappresentare" implicò anche un "nuovo modo di vedere" le cose.

<sup>6</sup> Per un'ulteriore panoramica su questo discorso, cfr. Erle Loran, *Cézanne's Composition: Analysis of His Form with Diagrams and Photographs of His Motifs*, University of California Press, Berkeley, 1943.

<sup>7</sup> David Hockney e Martin Gayford, *op. cit.*, p. 339.

Inoltre, nel libro *Picasso*, Hockney eleva l'artista spagnolo come intuitore e costruttore di una nuova visione poiché «ha creato un modo di vedere che includeva molteplici aspetti della visione, sia fisici sia psicologici: il tempo, lo spazio, la memoria, il desiderio» (David Hockney, *op. cit.*, p. 83).

<sup>8</sup> L'opera sintetizza tale assunto: «l'oggetto dell'artista è dire alla gente ciò di cui non si sono ancora resi conto e che stavano per dire loro stessi. In un primo momento se ne dispiacciono, poi se ne compiacciono» (Roberto Calasso, *L'innominabile attuale*, Adelphi Edizioni, Milano 2017, II. *La società viennese del gas*, p. 105. *Parole scritte, pubblicate, riferite, registrate nei giorni fra l'inizio di gennaio 1933 e il maggio 1945*).

<sup>9</sup> «Forme di arte astratta – sosteneva l'architetto finlandese – hanno dato impulsi all'architettura del nostro tempo, sebbene indirettamente, e questo fatto non può essere negato. Dall'altra parte, l'architettura ha fornito risorse per l'arte astratta. Queste due forme d'arte si sono reciprocamente influenzate alternandosi. Ecco qui, le arti hanno un'origine in comune perfino ai nostri tempi» (cit. in Kirmo Mikkola, Aalto Gummerus, Jyväskylä, 1985, p. 42 [kirmo Mikkola non riporta la fonte e l'originale della citazione] citato da Juhani Pallasmaa, *The Embodied image: imagination and imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken (U.S.A) 2011, (tr. It. di Matteo Zambelli, *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone 2014, pp. 140)

<sup>10</sup> «La policromia [...] produce effetti di camouflage; distrugge, disarticola, divide, si oppone, per tanto, all'unità. Tuttavia, gli interni olandesi sfruttano una formula che, sebbene non sia interamente nuova, merita molta attenzione» (Le Corbusier, "Déductions consécutives troublantes", in *L'Esprit Nouveau*, n. 19, oct., 1923, citato da Charo Crego Castaño, *El Espejo del orden. El arte y la estética del grupo holandés "De Stijl"*, Ediciones Akal, Madrid 1977, p. 95).

Si suppone dunque, che questa retorica visiva produceva una forma di spettacolo, in particolar modo nell'interno della casa. Altresì, tutto ciò che ne costituiva lo spazio, per effetto del cromatismo, contribuiva come elemento "contaminatore" di una percezione incalzante e suadente dell'estetica dell'edificio.

<sup>11</sup> *Quinto dei diciassette punti* dell'architettura Neoplasticista che Theo van Doesburg pubblicò nel 1925. Citato da Renato De Fusco, *L'idea di Architettura. storia della critica da Viollet-le Duc a Persico* (1964), FrancoAngeli Editore, Milano ed. 2003, p. 128.

<sup>12</sup> Bruno Zevi, *Poetica dell'architettura neoplasticista. Il linguaggio della scomposizione quadrimensionale*, Einaudi Editori, Torino 1974, p. 14.

<sup>13</sup> Dalle Avanguardie in poi, con la rottura del tradizionale *modus operandi*, le arti visive costruirono un nuovo ordine spaziale. La conquista partì sia con il De Stijl olandese, ma influenzò tutto il mondo. Questo nuovo modo di rappresentare diede vita a opere iconiche sia nell'ambito dell'architettura che della pittura, scultura e cinema. A tal riguardo, da Le Corbusier, Mies et. al. (che dai principi De Stijl trassero riferimenti per dar vita a progetti iconici), anche Wright, con il progetto della *Falling Water* (1936 – 1937) adottò, per certi versi, i principi formali dell'architettura De Stijl. L'articolazione di unità indipendenti, la pluralità dei prismi che si innescano nello spazio, le forme elementari che si irradiavano dall'interno verso l'esterno sono di fatto aspetti che già si videro con il neoplasticismo. I volumi della casa, che sembrano 'galleggiare' nello spazio, fanno sì che scompaia l'opposizione tra interno ed esterno. Le piante dell'edificio sono formalmente risolte attraverso l'insieme di unità di pareti indipendenti, ma che in realtà contribuiscono alle interconnessioni tra delimitazioni spaziali. Sebbene quest'opera pare si tratti solamente di piani, questi danno l'effetto seduttivo di uno spazio "apparentemente senza limite".

## 1.2 L'uso delle immagini nella comunicazione

### Abstract

One of the singular aspects, which in fact sums up the faculty of the image, is the area that concerns communication. The power of its constructive register lies in ensuring that messages can be transmitted through it.

The image, as opposed to other forms for the conveying of messages (books, radio, etc.), because of its binary operation, information related to the sign expression, shortens the distances between sender and recipient of the message, tying them into an intimate relationship, where the "meaning of the message" information is inversely proportional to the graphic expression of the message itself.

The image has become one of the preferred tools for communication. The predilection to derogate much of global disclosure from it is objectively given by its instant and immediate re-production, from its easy understanding to different cultural, social, economic and political scales.

Unlike spoken language, the semiotics of the image, being in fact globally accepted, does not require a stage of translation between latitudes of the world, between different cultures, between different societies.

However, it is necessary to differentiate what is under the term "communication" and in the term "information" that nowadays passes through the circuit of images.

Information is the «exchange» of news and data; it is a service that responds to the need of communities to know and is produced through the use of sources that can occur.

Often what you must define as "information" is in fact true "communication". It is "message transmission", which aims to guide the thinking of the public (consumer, voter, etc.) in the sense expected and wanted by those who communicate.

Simplification in the image of the message inevitably reduces the value that is attributed to it and, nevertheless, flattens the individual imagination.

As far as architecture is concerned, according to Juhani Pallasmaa, the contemporary architectural image is the result of a "weakening of the imagination" followed by a «contraction of the empathetic and ethical sense» towards the sensitive reality that surrounds us, of which architecture is a fundamental constituent. This phenomenon is closely linked to the "proliferation of images", initially occurring with the press, then continued with cinema, television, and today with new mediums capable not only of transmitting, but also of processing and re-producing them infinitely, which has made sure that communication is placed in a condition for which it has become easy, but above all immediate, to communicate by images.

«In nessun altro tipo di società della storia si è avuta una tale concentrazione di immagini, tale densità di messaggi visuali» (John Berger, 1972)

Uno degli aspetti singolari che, di fatto, sintetizza la facoltà ineludibile dell'immagine, è il suo riguardare direttamente la comunicazione<sup>1</sup>. Il potere del suo registro costruttivo risiede nel far sì che, attraverso di essa, si possano fissare e trasmettere dei messaggi

in virtù non solo della loro efficacia simbolica – scrive Gian Paolo Caprettini -, per sempre o per un attimo nella memoria, immediatamente o a lungo termine, come se pensare fosse vedere e vedere fosse anche pensare, in una circolarità difficile da interrompere<sup>2</sup>.

Di essa, in quanto forma di mediazione, "nessuna cultura può farne a meno" ed è nella sua natura di *medium* che risiede il suo carattere simbolico e necessario alla comunicazione

L'immagine, al contrario di altre forme per la veicolazione di messaggi (i libri, la radio, ecc.), per via del suo funzionamento binario, di informazione legata all'espressione segnica, accorcia le distanze tra mittente e destinatario del messaggio, legandoli in un rapporto intimo, dove il "significato del messaggio" è inversamente proporzionale all'espressione grafica del messaggio stesso<sup>3</sup>.

Un'altra diretta asserzione, riguardo il potere comunicativo dell'immagine, è quella che ritroviamo nelle ultime pagine del libro *Vita e morte dell'immagine* (1992) di Régis Debray (Fig. 23), nel quale l'autore affermava che «le immagini, contrariamente alle parole, sono accessibili a tutti, in tutte le lingue, senza competenza né apprendistato preliminari»<sup>4</sup>.

L'immagine è diventata uno degli strumenti preferenziali per la comunicazione. La predilezione a derogare ad un'immagine la gran parte dei contenuti della divulgazione globale è data, prevalentemente, dalla sua istantanea e immediata ri-producibilità, dalla sua facile comprensione ai diversi livelli culturali, sociali, economici e politici.

Riprendendo ancora le considerazioni dell'intellettuale francese, egli affermava che «l'immagine è economica perché accorcia le dimostrazioni e compendia le spiegazioni»<sup>5</sup>.

Rivolgendosi eminentemente all'apparato visivo, la sua efficacia e il suo potenziale performante investono tutto l'apparato cognitivo. Questa qualità ci induce a modificare continuamente il nostro patrimonio visivo che viene costruito quotidianamente dall'acquisizione, a volte senza meditazione, di una quantità infinita di immagini che riempiono la nostra memoria.

A differenza del linguaggio parlato, la semiotica dell'immagine non necessita di uno stadio di traduzione tra una latitudine e l'altra del mondo, tra diverse culture, tra diverse società. L'immagine va intesa come una categoria facente parte del linguaggio globale, con la quale le persone comunicano senza intermediazioni se non quelle strumentali e di supporto per la produzione di immagini standardizzate. È questa una delle molte conseguenze determinate dall'ingresso nel contemporaneo «Villaggio Globale», un luogo dove, come affermava Marshall McLuhan, «il "tempo" è cessato, lo "spazio" svanito»<sup>6</sup>: tutti, indistintamente, riescono a comunicare, grazie al possesso di strumenti che trasportano il messaggio in immagine, con una rapidità che, a volte, anticipa notevolmente la comprovazione della veridicità del messaggio già trasmesso. Stuart Chase, su questo argomento, dava una illuminante interpretazione, affermando che

i mass media possono essere definiti invenzioni tecniche che amplificano il messaggio, il quale, di solito, è il messaggio di una persona o di un gruppo. Invece di raggiungere un individuo un gruppo diretto, come vecchi tempi, il messaggio raggiunge ora migliaia, milioni di persone molto più rapidamente e sonoramente<sup>7</sup>.

L'economista americano ordinava tali mezzi in tre specifici gruppi così differenziati.

Il primo riguarda essenzialmente le parole scritte per essere lette da un destinatario che, dotato degli adeguati codici per la comprensione del messaggio, accedono a esso tramite i più comuni *medium*, quali i giornali, i libri, la pubblicità, ecc.

Il secondo consiste nell'implementazione della musica unita al messaggio scritto, così che la comunicazione passi primariamente tramite la composizione di un brano musicale, quindi con l'ascolto di esso.

Il terzo gruppo, che è quello che maggiormente ci riguarda, comprende anche l'inserimento di un'immagine, supportata dalle volte da un messaggio verbale e sonoro: esempi ne sono il cinema, la televisione, le fotografie, i fumetti, ecc.

Sulla base di quanto sostenuto da Chase, sarebbero escluse da questi strumenti, per la comunicazione, tutte le immagini, o comunque tutti gli elementi privi di suono e di parola. Questa tesi escluderebbe tutte le arti che si collocano nell'ambito del visivo se solamente composte da immagini.

Essa potrebbe essere contraddetta se si considerasse l'importanza che l'uomo ha dato, da millenni, alla comunicazione attraverso l'immagine<sup>8</sup>. Si apre quindi un'ulteriore riflessione volta a differenziare ciò che si sottende nei termini "comunicazione" e "informazione" che oggi giorno passano attraverso il circuito delle immagini.

Per fare una chiara distinzione fra "comunicazione" e "informazione" attraverso l'immagine, facciamo riferimento a quanto asseriscono alcuni dei più importanti studiosi del tema.

L'informazione è lo «scambio»<sup>9</sup> di notizie e dati, è un servizio che risponde al bisogno delle comunità di conoscere ed è prodotta attraverso l'uso di fonti che si possono verificare. Essa prevede un grado di conoscenza generale dell'argomento di cui si sta parlando, o, per lo meno, prima di esser data, necessita di una preliminare introduzione per inquadrarne la tematica<sup>10</sup>.

Oggi giorno però, se si presta attenzione al tipo di informazione che viene veicolata tramite le immagini, si comprende che il messaggio è emesso pur senza contenere un'informazione. Debray ne pone un chiaro esempio dimostrando effettivamente che

mai un telegiornale ha mostrato la mappa geografica, un mappamondo, per *situare* sull'atlante un Paese, una città, una regione in crisi (o una tavola cronologica per situare un evento) [...], ciò interromperebbe “l'effetto realtà”<sup>11</sup>.

Nello specifico, Slavoj Žižek, in merito all'assalto al *World Trade Center*, scrive che il processo di derealizzazione dell'informazione si può evincere dal fatto che «mentre la cifra di seimila vittime veniva ripetuta di continuo [...] poco si è visto del massacro vero e proprio: niente corpi smembrati, niente sangue, niente facce disperate della gente che sta per morire»<sup>12</sup>.

Spesso ciò che si è indotti a definire come “informazione” è di fatto vera e propria “comunicazione”. Essa è “trasmissione di messaggi”, che mira a orientare il pensiero del pubblico (consumatore, elettore, ecc.) nel senso previsto e voluto da chi comunica<sup>13</sup>. Colui che formula ed emette il messaggio, quasi sempre, ha come scopo quello di persuadere chi lo riceve, facendogli acquistare un dato prodotto, eleggere quel tale politico, o sostenere quella tal associazione che sta promuovendo.

La comunicazione, tramite la “messa in immagine” di essa, si regola in generale sulla “domanda”, la formula per cui:

E = emittente: il soggetto che comunica il messaggio.

R = ricevente: il soggetto che riceve il messaggio.

Messaggio: il contenuto di ciò che si comunica (può essere un'informazione, un dato, una notizia o una sensazione),

potrebbe essere declinata, in riferimento al contemporaneo circuito della proliferazione delle immagini, secondo questo rapporto:

C = creazione del desiderio: proposto dai pochi soggetti che soddisfano la “domanda”;

V = veicolazione del prodotto: tramite l'E = emittente;

R = ricevente: il soggetto che riceve il messaggio desiderato.

Così facendo, evidenziamo che la domanda, artificiosamente prodotta, viene trasmutata in “offerta” («diciamo che c'è comunicazione quando l'offerta si regola sulla domanda»<sup>14</sup>) che il consumatore medio cerca di ottenere allo scopo di raggiungere una “presunta felicità”. Se tale processo viene circoscritto ai media odierni, il desiderio di conoscenza attraverso di essi è di fatto alterato e manipolato. Le immagini stesse sono rese opportunamente accettabili, da parte dei produttori, persino pittoresche e in scala, affinché passi, ad esempio, qualsiasi forma di ingiustizia sociale che non avremmo sopportato a una grandezza reale: «la comunicazione rassicura, l'informazione disturba»<sup>15</sup>, affermava Debray, riferendosi alle immagini trasmesse dai media televisivi durante la guerra del Golfo. Quello che mette in luce Debray è un circuito che si connatura in un paradosso: a un accrescimento della quantità di informazioni visive corrisponde una sempre più crescente incapacità di comprensione e concentrazione verso il messaggio. La semplificazione in immagine del messaggio riduce inevitabilmente il valore che a esso si attribuisce e, nondimeno, appiattisce l'immaginazione individuale.

Per ciò che concerne l'architettura, secondo Juhani Pallasmaa l'immagine architettonica contemporanea è frutto di un “indebolimento dell'immaginazione” susseguito da una «contrazione del senso empatico ed etico»<sup>16</sup> verso la realtà sensibile che ci circonda, della quale appunto l'architettura è costituente fondamentale. Tale fenomeno è strettamente collegato alla proliferazione delle immagini - inizialmente avvenutasi con la stampa, proseguita poi con il cinema, la televisione, e oggi veicolata attraverso i nuovi media capaci non solo di trasmetterle, ma anche di elaborarle e ri-produrle infinitamente<sup>17</sup> - che ha fatto in modo che la comunicazione venisse posta in una condizione per la quale è diventato facile, ma soprattutto immediato, comunicare per immagini.

Le immagini stesse, essendo sostanzialmente più dirette rispetto a un testo, divengono lo strumento prediletto per la comunicazione<sup>18</sup> in modo che

diventa difficile, oggi, - come sostiene Didi-Huberman – pensare senza dover orientarsi nell'immagine [...], siamo portati a non credere più a *niente* di ciò che vediamo, e infine a non voler più guardare niente di ciò che abbiamo sotto gli occhi<sup>19</sup>.

Dunque, potremmo definirci come la prima società che, nella storia antologica delle immagini, ha dato a esse un vero e proprio potere di indirizzamento nelle scelte politiche, sociali, economiche, ecc. (Figg. 24-25-26).

Nessuna rivoluzione politica nel mondo moderno – sosteneva David Freedberg – anzi assolutamente nessun movimento politico [sociale e culturale], potrebbe aver luogo oggi senza la complicità e lo sfruttamento dei poteri dell'immagine<sup>20</sup>.

E riprendendo le considerazioni di Debray:

Siamo la prima civiltà che può credersi autorizzata dai suoi apparecchi a *credere ai propri occhi*. La prima ad avere posto un segno di uguale tra visibilità, realtà e verità<sup>21</sup>,

formulando in ultima analisi la seguente equazione: «Il Visibile = Il Reale = Il Vero»<sup>22</sup>.

Si giunge alla conclusione che “immagine” e “comunicazione” tendono in estrema sintesi a coincidere.

Giorgio Agamben, per spiegare questo paradosso, prendeva in esempio il cinema di Guy Debord, evidenziando come il cineasta abbia anticipato ed espresso questo affermarsi contemporaneo dell'immagine. Facendo in modo che l'immagine si presentasse in sé stessa come *medium*, Agamben rilevava l'abilità di Debord nel dimostrare che

l'immagine [...] è un mezzo, un medium che non scompare in ciò che si fa vedere. [...] “mezzo puro” [...]. L'immagine esposta in quanto tale non è più immagine di nulla, è essa stessa priva di immagine. La sola cosa di cui non si possa fare immagine è, per così dire, l'essere immagine dell'immagine. Il segno può significare tutto, tranne il fatto che esso sta significando<sup>23</sup>.

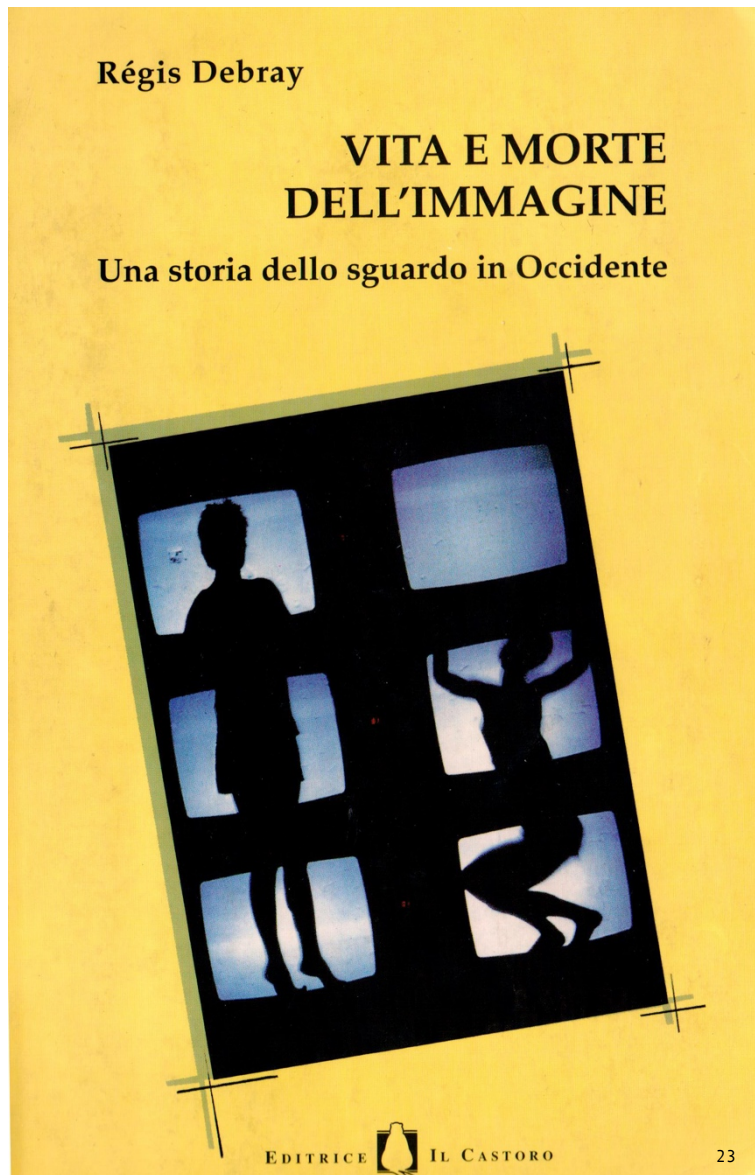
Riscontrando, inoltre, che è nelle cifre espressive del porno e della pubblicità, che si manifesta questa attitudine dell'immagine, per via della loro simulazione nell'atto di rivolgersi direttamente allo spettatore che sta oltre lo schermo, anziché alla situazione di contesto in cui viene ripresa l'immagine (Fig. 27)<sup>24</sup>.

Alla luce di ciò, si deduce che alcune immagini modali, che occupano la nostra visione quotidiana «fanno vedere che non c'è più nulla da vedere [...] fanno come se ci fosse qualcosa sempre da vedere, sempre e ancora delle immagini dietro le immagini»<sup>25</sup>.

Emerge dal testo di Agamben su Debord che anche gli “stili” sono diventati creazioni effimere sottoposte a rapido consumo come le immagini.

Secondo alcuni critici di architettura, le questioni sopra dissertate hanno coinvolto a vario modo anche l'architettura<sup>26</sup>. Questa, incapace di competere con la “leggerezza” delle nuove forme di comunicazione mediatica, per via del suo statuto che la rende prima di tutto “costruzione fisica” nella realtà, ha disequilibrato i pesi dei suoi “caratteri fondamentali”, affidando alla sua rappresentazione, la componente più leggera, il compito di veicolare nel circuito mediatico, attingendo a strategie di figurazione che rientrano nel novero dello “spettacolo visivo” e della comunicazione globale.

Rappresentare il valore della società che la produce è stato, da sempre, ritenuto uno dei compiti precipui dell'architettura. attraverso alcuni esempi architettonici contemporanei significativi, che si manifestano «tra superficie e istantaneità»<sup>27</sup> simultanea, si passerà di seguito a mostrare come le immagini architettoniche siano di fatto diventate più importanti del manufatto stesso. Si vedrà, inoltre, come la figurazione architettonica provi a seguire “temi” e “termini” generali dell'immagine e del suo carattere mediatico.



23. Régis Debray, *Vita e morte dell'immagine*, 1992, copertina ed. it., Milano: Editrice Il Castoro, 1999



24. Anonimo, *Barack Obama con lo slogan "yes we can" della campagna pubblicitaria delle elezioni presidenziali del 2008*, file immagine, 2008  
Fonte: <https://www.insidemarketing.it/strategia-di-comunicazione-di-obama/> (consultata il 18/09/2020)

La strategia di comunicazione di Obama, specie quella per la campagna presidenziale del 2008, è stata ritenuta "virale" poiché accompagnata da diversi slogan verbali e immagini della sua persona. In particolar modo il soprariportato fotoritratto con lo slogan «yes we can», coniato da Jon Favreau, il quale, successivamente, collaborò alla stesura dei più famosi discorsi del presidente Americano negli otto anni di carica presidenziale.

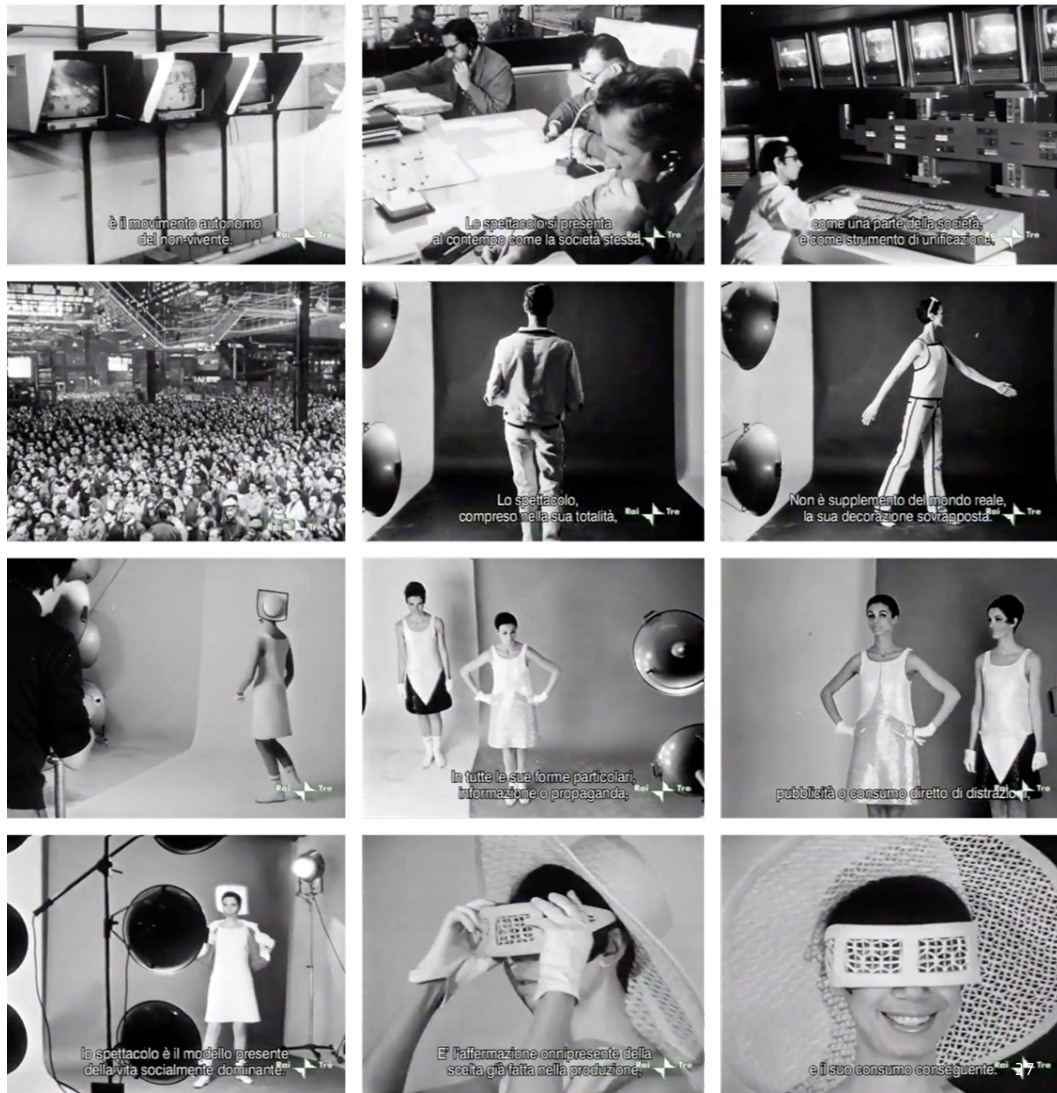
25. Scott Olson/Getty Images, *"Yes we can. Yes we did" President Obama offers optimism -- and warnings -- in farewell address*, post su twitter di CNN Breaking News, 10 gennaio 2017

Fonte: <https://twitter.com/cnnbrk/status/819022732943826945> (consultata il 18/09/2020)



26

26. Bob Schutz/Ap, *il manifesto ideato da Flagg all'esterno di una base per l'arruolamento a Washington*, fotografia, Washington 1961  
Fonte: <https://www.ilpost.it/2017/04/09/manifesto-i-want-you-origine/> (consultata il 18/09/2020)



27. Guy Debord, *La Société Du Spectacle*, fotogrammi, 1973  
Fonte: <http://www.teche.rai.it/2017/12/la-societa-dello-spettacolo-guy-debord/> (consultata il 18/09/2020)

<sup>1</sup> In principio è da sottolineare che alcune tipologie di immagini, secondo la tesi di Berger la fotografia, a differenza del disegno non hanno un linguaggio. Egli afferma che «l'immagine fotografica viene prodotta istantaneamente dal riflesso della luce; la sua figurazione non è impregnata di esperienza o di coscienza» (John Berger e Jean Moher, *Another way of telling*, Vintage Book, New York 1982 (tr. es. Coro Acarreta, *Otra manera de contar* (1997), Mestizo A.C, Murcia II ed. 1998, p. 95).

Ulteriormente, dissertando sulla fotografia, Roland Barthes parlò di «incontro dell'umanità per la prima volta nella sua storia con *messaggio senza codice*. Ecco perché la fotografia non è l'ultima parola (migliorata) nella grande famiglia di immagini; corrisponde a una mutazione decisiva nell'economia dell'informazione» (Roland Barthes, *Immagine-musica-testo*, Fontana, Londra 1997, (citato da: John Berger e Jean Moher, *op. cit.*, p. 96).

<sup>2</sup> Gian Paolo Caprettini, "Immagine", in *Enciclopedia*, vol. VII, Einaudi, Torino 1980, p. 93.

<sup>3</sup> « $I \times C = \text{costante}$ » è la legge di Mariotte dell'elemento simbolico. La formula indica che più povere di contenuto espressivo sono le immagini (I) e più ricca deve diventare la comunicazione (C) di supporto a esse. In altre parole, meno l'immagine significa più essa tende a essere linguaggio. Su questo argomento cfr. Joshua Meyrowitz, *No sense of place. The impact of electronic media on social behavior*, Oxford University Press, New York 1985, (tr. It. Nadia Gabi, *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna 1995, p. 165).

<sup>4</sup> Régis Debray, *Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en Occident*, Editions Gallimard, Paris 1992, (tr. it. di Andrea Pinotti, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Editrice Il Castoro, Milano 1999, p. 226).

<sup>5</sup> Ivi, p. 80.

<sup>6</sup> Marshall McLuhan, Q. Fiore, *il medium è il messaggio*, Feltrinelli, Milano 1968, p. 63, (citato da: Renato De Fusco, *Architettura come mass medium* (1967), Dedalo, Bari II ed. 2005, p. 109).

<sup>7</sup> Stuart Chase, *il potere delle parole*, Bompiani, Milano 1966, pp. 258-259.

<sup>8</sup> Per quanto concerne l'uso dell'immagine per la comunicazione e più specificatamente per la veicolazione del messaggio religioso, sappiamo che il Cristianesimo ha affrontato questa questione in più periodi storici. Abbracciando il potere persuasivo del *medium*, la chiesa cristiana ha condotto una campagna di 'addottrinamento' essenzialmente basata sul potere dell'immagine religiosa. Inoltre, sul tema dell'immagine, la medesima ha strutturato diversi *Concili* (in particolar modo quello di *Nicea II* (787 d.C.), i quali hanno "abilitato" l'uso delle immagini ai fini religiosi).

Carlo Magno, in merito alle rappresentazioni religiose, sosteneva che i quadri erano la rappresentazione in immagine del *corpo di Cristo* e della *Vergine*. «Erano – asseriva - veramente dei libri degli ignoranti [...] dei poveri e dei semplici, d'altro canto – riporta David Freedberg - essendo analfabeti, hanno bisogno di un aiuto e possono almeno imparare la verità dai dipinti giusti» (citato da David Freedberg, *The power of images. Studies in the history and theory of response*, The University of Chicago, Chicago 1989, p. 580).

In comunione a quanto pensava Carlo Magno, vi è la considerazione di San Tommaso D'Aquino. Egli credeva profondamente che il potere delle immagini religiose fosse principalmente "didattico", sostenendo che vi fossero tre ragioni fondamentali per giustificare la presenza delle immagini nel culto cristiano: «primo, per l'istruzione degli analfabeti, che possano imparare da esse come da libri; secondo, in modo che il mistero dell'incarnazione e gli esempi dei santi possano *rimanere* [...]; terzo, per suscitare le emozioni, che sono più efficacemente sollecitate da ciò che si vede piuttosto che da quello che si sente» (*Commentarium super libros sententiarum: Commentum in librum III*, dist. 9, art. 2, qu. 2) (citato da David Freedberg, *op. cit.*, p. 248).

Altresi, San Tommaso intuì che l'introduzione dei testi all'interno delle icone avrebbe di fatto limitato efficacemente ogni qualsiasi forma di divagazione del pensiero, poiché la sola messa in visione delle immagini avrebbe inevitabilmente provocato forme di immaginazioni divergenti rispetto al significato della raffigurazione religiosa. L'introduzione dei testi religiosi nell'iconografia cristiana fu un espediente per "limitare l'immaginazione divergente". La prassi venne perseguita per tutto il corso del medioevo diventando una delle prime forme di comunicazione completa, dove il messaggio *era per quel che era* e non lasciava nessun margine all'interpretazione (o immaginazione) soggettiva.

Un altro evento fondamentale, nell'ambito di "conquista religiosa" attraverso l'immagine, è stato la conquista dei territori americani, cui campagna si materializzò anche attraverso l'uso di immagini della *Vergine* e del *Cristo*. Serge Gruzinski, su questo argomento, ne ha dato una chiara genealogia evidenziando come l'intento della chiesa cristiana fosse quello "velocizzare" i tempi dell'indottrinamento cristiano attraverso l'immagine, pur tuttavia evitando che «trasmette[ndo] fedelmente un messaggio, [...] in grado di commuovere e d'impressionare il pubblico, [si possa] confondere la loro persona con il personaggio da rappresenta[to]» (Serge Gruzinski, *La guerre de images, Libraire Arthème Fayard*, 1990, (tr. It. Donatello Bellomo, *La Guerra delle immagini da Cristoforo Colombo a Blade Runner*, SugarCo Edizioni, Como 1991. p. 113).

<sup>9</sup> «Il termine "scambio" definisce la natura stessa dell'informazione. Tuttavia, ciò che regge "la sfera della comunicazione" (interfaccia, immediatezza, abolizione del tempo e della distanza) - scrive Baudrillard - non ha alcun senso in quella dello "scambio" dove la regola vuole che quanto è dato [cioè l'informazione] non sia mai restituito immediatamente» (Jean Baudrillard, *Le crime parfait*, Éditions Galilée, Paris 1995, (tr. It. di Gabriele Piana, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996, p. 36).

<sup>10</sup> Altresi, secondo la tesi di Jurij M. Lotman, durante la comunicazione tra «l'emittente e il destinatario dotati di codici uguali e totalmente privi di memoria, allora la comprensione tra di loro sarà perfetta, ma il valore dell'informazione trasmessa sarà minimo, e la stessa informazione rigorosamente

limitata. Un tale sistema non può adempiere a tutte le diverse funzioni che storicamente competono alla lingua. Si può dire che un emittente e un destinatario, perfettamente identici, si comprenderanno bene l'un l'altro, ma non avranno di che parlare. Ideale di una tale informazione, in effetti, si rivelerà essere la trasmissione di comandi» (Jurij M. Lotman, *KUL'TURA I VZRYV*, Gnosis, Moskva 1993, (tr. it. di Caterina Valentino, *La cultura dell'esplosione*, Giangiaco Feltrinelli Editori, Milano 1993, p. 14).

<sup>11</sup> Régis Debray, *op. cit.*, p. 255.

<sup>12</sup> Slavoj Žižek, *Welcome to the Desert of the Real*, Verso Books, New York 2002 (tr. It. di Piero Vereni, *Benvenuti nel deserto del reale. Cinque saggi sull'11 settembre e date simili*, Moltemi editore, Roma 2002, pp. 17 - 18).

<sup>13</sup> Un ulteriore contributo su questo argomento viene fornito da Baudrillard. Il filosofo francese, analizzando le tendenze della società contemporanea la quale s'impronta su una forma di "simulazione" costante, affermava che «noi viviamo sul mondo del *referendum*, proprio perché non c'è più un referenziale. Ogni segno, ogni messaggio (tanto gli oggetti d'uso "funzionale" quanto una trovata di moda o una qualsiasi informazione televisiva, sondaggio o consultazione elettorale) ci si presenta come domanda/risposta. Tutto il sistema di comunicazione è passato da una struttura sintattica complessa di linguaggio a un sistema vinario segnaletico di domanda/risposta – di un *test* perpetuo. Ora il test e i referendum sono, come si sa, delle forme perfette di simulazione: la risposta è indotta dalla domanda, è *design-ata* in anticipo. *Il referendum non è quindi mai che un ultimatum*: unilateralità della domanda, che non è propriamente più un'interrogazione, ma l'imposizione immediata d'un senso in cui il ciclo si compie tutto d'un colpo. Ogni messaggio è un verdetto, come quello che cade dalle statistiche d'un sondaggio» (Jean Baudrillard, *L'Echange symbolique et la mort*, Éditions Gallimard, Paris 1976, (tr. It. Di Girolamo Mancuso, *Lo scambio simbolico e la morte* (1979), Feltrinelli Editore, Milano VI. ed. 2015, p. 74).

<sup>14</sup> Régis Debray, *op. cit.*, p. 250.

<sup>15</sup> Ivi, p. 283.

<sup>16</sup> Juhani Pallasmaa, *The Embodied image: imagination and imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken (U.S.A) 2011 (tr. It. di Matteo Zambelli, *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone 2014, p. 19).

<sup>17</sup> A questo proposito è illuminante riguardare le considerazioni baudrillardiane sulla questione "informazione" e "comunicazione" nell'immagine. Secondo la teoria del filosofo francese, il paradosso su cui si struttura il rapporto tra immagine e informazione è inversamente proporzionale. Cioè «la più alta definizione del medium corrisponde alla più bassa definizione del messaggio – la più alta definizione dell'informazione corrisponde alla più bassa definizione dell'evento – la più alta definizione del sesso (il porno) corrisponde alla più bassa definizione del desiderio – la più alta definizione del linguaggio (nella comunicazione numerica) corrisponde alla più bassa definizione del senso – a più alta definizione dell'altro (nell'interazione immediata) corrisponde la più bassa definizione dell'alterità e dello scambio eccetera» (Jean Baudrillard, *Le crime parfait*, cit., p. 35). Pertanto, concludiamo che maggiore è il grado di *mimesis* dell'immagine minore è la verità del reale che essa esprime.

<sup>18</sup> Da quanto riportato sul sito di un'azienda che si occupa di marketing e di progettazione grafica di brand, «gli esseri umani sono geneticamente programmati per elaborare le informazioni contenute in immagini e video 60.000 volte più rapidamente rispetto ai testi [...] il 90% delle informazioni che arriva[no] nel cervello non [sono] verbali», bensì visive. Le immagini quindi, lasciano una traccia informazionale nella cognizione dell'individuo "più duratura" rispetto a un testo scritto. Cfr. (<https://visualstorytelling.studiosamo.it/>) (consultata il 18/09/2020).

<sup>19</sup> Georges Didi-Huberman, "L'immagine brucia", in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, p. 259.

<sup>20</sup> David Freedberg, *op. cit.*, p. XXXIV.

<sup>21</sup> Régis Debray, *op. cit.*, p. 300.

<sup>22</sup> *Ibidem*.

Altresì, questa equazione sintetizza il rapporto - rapido e istantaneo - tra le entità. Nella società odierna l'effetto di realtà si attenua, poiché «l'accelerazione – sosteneva Baudrillard - fa sì che cause ed effetti si urtino, la linearità si perde nella turbolenza, la realtà, nella sua continuità relativa, non ha più tempo di avere luogo» (Jean Baudrillard, *Le crime parfait*, cit., p. 48).

<sup>23</sup> Giorgio Agamben, *Image et mémoire*, Arts & esthétique, Paris 1998. (<https://fucina62.noblogs.org/files/2013/12/agamben-giorgio-il-cinema-di-guy-debord.pdf>) (consultata il 18/09/2020).

<sup>24</sup> «Siamo ormai abituati – afferma Agamben – allo sguardo della pornstar che mentre fa ciò che deve fare guarda fisso in macchina, mostrando così interesse più agli spettatori che al proprio partner» (Ivi) (consultata il 18/09/2020). Altresì, nell'attitudine a "esibirsi frontalmente verso lo spettatore" la pornografia rintraccia i suoi geni nelle immagini di nudo Post-Rinascimento. John Berger, a riguardo, sostiene che «quasi tutte le immagini sessuali post-rinascimentali in Europa sono frontali – letteralmente o metaforicamente – perché il protagonista sessuale è lo spettatore proprietario che lo guarda. [...] Lo spettatore ha assistito alla sua relazione [...] Ma niente di più: egli è obbligato a riconoscersi estraneo. Non puoi lasciarsi ingannare credendo che sia spogliata per lui. Non si può trasformarlo "in un nudo"» (John Berger, *Ways of Seeing*, Penguin, London 1972, (tr. es. di Justo González Beramendi, *Modos de Ver*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona IV. ed. 2000, pp. 66-67).

Ulteriormente, anche la pubblicità gioca la stessa partita. Essa si pone, in modo diretto e simultaneo, come immagine possibile per gli spettatori. Essa innesca un processo - persuasivo e affascinante - atto a convincere che, comprando quel determinato prodotto pubblicizzato, si arrivi a conformarsi nella stessa fattispecie di colui che lo pubblicizza. Su questo argomento, Berger intuì che «la pubblicità non è mai il complimento di un piacere in sé. La pubblicità è sempre focalizzata sul futuro acquirente. Ti dà un'immagine di te che è affascinante a causa del prodotto o l'opportunità che sta cercando

---

di vendere, e poi questa immagine lo fa invidiare a quello che potrebbe diventare» (Ivi, p 147). Per tale questione la pittura a olio è paragonabile all'immagine pubblicitaria: ambedue «utilizzano procedure altamente tattili molto simili per agire sullo spettatore, che ha la sensazione di acquisire la cosa reale quando viene mostrata l'immagine. In entrambi i casi, la sensazione quasi toccante che si trova nell'immagine ti ricorda che potresti possedere la cosa reale» (Ivi, p 156).

<sup>25</sup> Giorgio Agamben, *op. cit.* (consultata il 18/09/2020).

<sup>26</sup> Su questo argomento cfr. Juhani Pallasmaa, *Frammenti. Collage e discontinuità nell'immaginario architettonico*, a cura di Matteo Zambelli, Giavedoni editori, Pordenone 2012; e Renato De Fusco, *Architettura come mass medium* (1967), Dedalo, Bari II ed. 2005.

<sup>27</sup> Si fa riferimento al saggio di Franco Purini "Le nuove immagini architettoniche tra superficie ed istantaneità", apparso per la prima volta in *Metamorfosi*, n. 12, 1989, (ora in Franco Purini, *Dal progetto*, a cura di Francesco Moschini e Gianfranco Neri, Kappa, Roma 1992).



### 1.3 Dall'immagine analogica all'immagine digitale

#### *Abstract*

From photography to film and television, at least until the mid-1970s these were, in general, forms of artistic expression linked to an analog condition that consisted of a one-way relationship between the image and the observer.

Subsequently, with computer design, synthetic holography, "flight simulators", digital animation, texture mappings, automatic image recognition, motion control, etc., a new generation of images was born, which place the vision of man in a plane clearly separated from it, usually called "incorporeal observation".

Since the advent of these technologies, the vast majority of functions, previously assigned to the human eye, have been supplanted by observational practices in which images do not refer to the position of the observer in a real space (optical perception at human scale), but are images, emitted by these devices, that are oriented to bits coding.

«Lo stolto è colui che inizia sempre punto e a capo e non svolge in maniera continua il filo della propria esperienza» (Seneca)

La fotografia, il cinema e la televisione sono state in generale, almeno fino alla metà degli anni '70, forme di espressione artistiche legate a una condizione analogica che consisteva in un rapporto monodirezionale tra l'immagine e l'osservatore. Tale relazione si connaturava attraverso la distanza fra l'"onda ottica" e il punto di vista statico dell'"osservatore" situato in uno spazio reale. Successivamente, con la progettazione attraverso i computer, l'olografia sintetica, i "simulatori di volo"<sup>1</sup>, l'animazione digitale, le mappature di texture, il riconoscimento automatico delle immagini, i *motion control*, ecc., è nata una nuova generazione di immagini, le quali collocano la visione dell'uomo in un piano nettamente scisso da esso, abitualmente detta "osservazione incorporea".

Dall'avvento di queste nuove tecnologie del digitale, la stragrande maggioranza delle funzioni, precedentemente demandate all'occhio umano, sono state soppiantate da pratiche osservative in cui le immagini non si riferiscono alla posizione dell'osservatore in uno spazio reale (percezione ottica a scala umana), bensì si tratta di immagini, emesse da questi dispositivi, che si orientano a codificazioni di bits. La visualizzazione è stata eminentemente impiantata in un terreno elettromagnetico in cui gli elementi visivi vengono consumati e messi in circolazione in funzione non relativa, ma assoluta, ovverosia a scala globale.

---

<sup>1</sup> Sulla natura degli effetti visivi, persuasivi e terapeutici della "simulazione di volo" cfr. B. J. Fogg, *Persuasive Technology*, Elsevier Inc., San Diego 2003, (tr. It. di Silvia Panzavolta e Lisa Fontani, *Tecnologia della persuasione. Un'introduzione alla captologia, la disciplina che studia l'uso dei computer per influenzare idee comportamentali*, Maggioli Editore, Santarcangelo Romagna 2017).



### 1.3.1 I presupposti storici

#### Abstract

With Impressionism and Post-Impressionism, a new model of representation and visual perception emerged, which outlined a powerful rift with the model of the perspective vision, approximately Renaissance, in force until then.

What they show and favor some current images, as seen from the Avant-garde, is a vision that arranges space in an alternative, seemingly disintegrating way, of that sensitivity conquered with the "linear perspective".

From the beginning of the 20th century it is possible to speak of "standardization of images", since it was promoted or the concept of "denial of the unique individual" that observed, them. Walter Benjamin sensed that the perception of images, in film editing, was beginning to be extremely temporal and kinetic, and this helps us to clarify how modernity has formulated a new type of spectator, from «contemplative» to «distracted».

Modern vision, being multiple and contiguous, has eluded the concept of "static observer", making it access to the image in its not "pure uniqueness".

The influence of change in the various arts, including architecture, mainly affected the way they were built and the visual perception of them.

I primordi del “principio di rottura”<sup>1</sup> della visione monodirezionale potrebbero essere già rintracciati nella seconda metà dell’800<sup>2</sup>. Con l’Impressionismo e il Post-Impressionismo emerse un nuovo modello di rappresentazione e di percezione visiva, che delinse una potente separazione tra il modello della visione prospettica<sup>3</sup>, di matrice rinascimentale, in vigore fino ad allora<sup>4</sup>. La prospettiva non è stata solamente un metodo di rappresentazione della realtà; la sua straordinaria fortuna, a partire dall’invenzione albertiana-brunelleschiana, è stata quella di indurre una deduzione materica dello spazio materiale. L’identificazione dello spettatore con lo spazio, espresso in immagine, comportava l’identificazione dell’ultimo come costante, omogeneo e infinito (*Quantum continuum*). Dunque, questa è stata la concezione, dal Rinascimento a oggi, moderna di spazio (Panofsky, 1927).

Quello che mostrano e favoriscono alcune immagini attuali, come anticipato dalle Avanguardie, è una visione che sistema lo spazio in modo alternativo, apparentemente disgregato, rispetto alla sensibilità conquistata con la “prospettiva lineare”<sup>5</sup>.

Alla luce di quanto detto, rileviamo che, dagli inizi del XX secolo, è possibile parlare di “standardizzazione delle immagini”, poiché gli artisti di quel periodo promossero il concetto di negazione dell’individuo unico che le osservava.

Tale meccanismo è rintracciabile anche nelle nuove forme di riproduzione meccanicizzata, che iniziarono a svilupparsi in quegli anni, non solo nell’arte, ma anche nella produzione industriale<sup>6</sup>. Walter Benjamin intuì che la percezione delle immagini, nel montaggio cinematografico, iniziava a essere estremamente temporale e cinetica<sup>7</sup>, e questo ci aiuta a chiarire come la modernità abbia formulato un nuovo tipo di spettatore, mutandolo da «contemplativo» in «distratto»<sup>8</sup>.

La visione moderna, essendo multipla e contigua, ha annullato il concetto di osservatore statico, facendolo accedere all’immagine nella sua non esclusiva “unicità”. Questo cambiamento di percezione potrebbe sembrare irrilevante, poiché non ha una storia propria, o ben circoscrivibile a un dato evento o fattore<sup>9</sup>; in tutto ciò si evince, in relazione alle questioni qui trattate, l’influenza del cambiamento nelle varie arti, compresa l’architettura, che ne interessa principalmente la modalità di costruzione e, di conseguenza, la percezione visiva.

<sup>1</sup> Il “principio di rottura” è qui inteso come perdita assoluta del referente cartesiano. Una smaterializzazione visiva dello spazio nella sua distanza monodirezionale tra immagine e osservatore.

<sup>2</sup> Per Baudrillard è proprio nel XIX secolo che emerge un “nuovo tipo di segno” sviluppatosi in parallelo alle nuove istanze industriali e alle nuove forme di potere politico. Quando il filosofo francese evidenziava la perdita del significato unico dell’oggetto, egli individuava la questione non nel problema del rapporto tra “copia” e “originale” (“analogia” o “riflessione”), bensì nello stadio ulteriore in cui l’oggetto diventa «simulacro indefinito l’uno dell’altro». Per un’ulteriore panoramica su questo discorso cfr. Jean Baudrillard, *L’Echange symbolique et la mort*, Éditions Gallimard, Paris 1976, (tr. It. Di Girolamo Mancuso, *Lo scambio simbolico e la morte* (1979), Feltrinelli Editore, Milano VI. Ed. 2015).

<sup>3</sup> È da rilevare, inoltre, che questo cambiamento epocale ha instaurato un modo di vedere l’arte in maniera totalmente diversa dal passato. La prospettiva, ad esempio, era una convenzione intimamente semantica (esclusiva dell’arte europea a partire dal Rinascimento), la quale si rivolgeva all’occhio dell’osservatore. Questa codificazione dell’immagine rendeva lo spettatore come se fosse lui il punto di fuga all’infinito. Il visibile, codificato dall’immagine prospettica, ordinava il mondo secondo lo spettatore seppur non vi era reciprocità visiva tra lui e l’immagine. L’obiettivo fondamentale

della codificazione prospettica fu quello di strutturare tutte le immagini in funzione di una realtà fisica nella quale stanziava lo spettatore che «diversamente da Dio, poteva essere in un solo posto in ogni momento» (John Berger, *Ways of Seeing*, Penguin, London 1972, (tr. es. di Justo González Beramendi, *Modos de Ver*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona IV. ed. 2000, p. 23).

È evidente le “nuove tecniche di osservazione” (fotocamera, cinema, ecc.), a differenza della prospettiva di un disegno o di un dipinto, hanno posto lo spettatore non come “centro unico del mondo”. Ancor prima, per gli Impressionisti, «il visibile non era più presentato all'uomo per vederlo. Al contrario, il visibile, in un flusso continuo, divenne fuggitivo. Per i cubisti, il visibile non era più quello che era di fronte a un solo occhio, ma la totalità delle possibili vie di prendere da punti situati intorno all'oggetto (o la persona) rappresentata» (Ivi, p. 25).

<sup>4</sup> Su questo argomento, cfr. Jonathan Crary, *Techniques of the observer. In vision and modernity in the nineteenth century*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London 1990, (tr. es. Fernando López García, *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*, CENDEAC, Murcia, 2008).

<sup>5</sup> Questa trasformazione del modo di concettualizzare lo spazio è sul terreno dell'arte e dell'architettura che fonda la sua esistenza durante il XX secolo. Sovvertendo i canoni di percezione visuale, la struttura figurativa assume una qualità di immagine capace di astrarsi e di astrarre dalla realtà materiale.

<sup>6</sup> I prodotti industriali, che connoteranno la società dalla Rivoluzione Industriale, vengono appellati da Jean Baudrillard come “simulacri industriali”. «Cioè la serie. Cioè la stessa possibilità di due o di  $n$  oggetti identici. Tra di essi, la relazione non è più quella tra un originale e la sua contraffazione, né analogia né riflesso, ma l'equivalenza, l'indifferenza. Nella serie, gli oggetti diventano simulacri indefiniti gli uni degli altri e, con gli oggetti, gli uomini che li producono. Solo l'estinzione della referenza originale permette la legge generalizzata delle equivalenze, cioè la *possibilità stessa della produzione*» (Jean Baudrillard, *op. cit.*, p. 66).

<sup>7</sup> Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1936), da Walter Benjamin, *Schriften* 1995 Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main (tr. It. di Enrico Filippini, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Einaudi Editori, Torino 1998).

<sup>8</sup> Per un'ulteriore panoramica sulla questione, si veda la divulgazione scientifica di John Berger per la *BBC* (1972): ([https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX\\_9Kk](https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk)) (consultata il 18/09/2020).

<sup>9</sup> Secondo Jonathan Crary, l'evento storico di “rottura” non era facilmente circoscrivibile, poiché gli storici dell'arte non colsero l'essenza comunicativa di quest'arte, ponendosi all'analisi di essa con metodi di analisi del tutto incompatibili o comunque applicabili alla situazione precedente dell'arte. Infatti, egli evince che in «Manet e l'impressionismo; [...] e pittori diversi come Ingres, Overbeck, Cubert, Dekaroché, Meissonier, von Köbell, Millais, Gleyre, Friedrich, Cabanel, Gerôme y Delacroix, per citarne solo alcuni, affrontarono congiuntamente uno stile di rappresentazione mimetica e figurativa in un aspetto simile ma inquietante dei suoi predecessori. Il silenzio della storia dell'arte, la sua indifferenza o anche il suo disprezzo per l'eclettismo e le forme “degradata” rivelano che questo periodo ha proposto un linguaggio visivo radicalmente diverso che non poteva essere sottoposto agli stessi metodi di analisi, che non è poteva parlare allo stesso modo, che non poteva nemmeno essere letto» (Jonathan Crary, *op. cit.*, p. 43).

### 1.3.2 Il transito nel digitale. Differenze e similitudini

#### Abstract

In the second half of the 20<sup>th</sup> century, there was an epochal stage shift: the transition from analogue to digital image.

Both Régis Debray and Jean Baudrillard are deeply convinced that the digital image is no longer a "copy" or a "representation" of an object that exists in reality but, for the first time in the history of the image, it is the real that must simulate the electronic image in order to exist.

The digital image, being encoded, is not produced materially (with the use of hands, through colors, clippings, etc.), but is written. From computers to current electronic devices, which allow you to build and access all the images you want, an "image civilization" has opened.

Among the substantial changes that the digital image has entailed, there is the elimination «of the immemorial curse that matched *image* and *imitation*», since, as they say, the representation in the image has always been relegated to its status of "reflection", forced to be no more than a mere "copy" of what exists in the real world. Digital images can no longer be considered as a "copy" of an existing object, since we are in a subverted situation, in which, remembering Debray and Baudrillard, it is the real that must imitate the digital image.

We proceed by comparison, analyzing the difference, not only technical, that exists between the digital image and the analog image (for the latter we look at the photographic one).

Looking at some examples of digitally produced images and comparing them to analog images, you can see that the system of conventions for representation is structured in a similar way. For the digital image to have an effectiveness, that is, it functions symbolically, it must also, like the traditional image, be built through precise codes.

The difference that exists between the two is that the photographic image is a "a priori result", while in the digital image, this is no longer necessary. This disparity between the digital image and the photograph has in fact elevated the last as a real "witness of the truth", making it pass from "faithful copy" to "object of the real", or at least more faithful to the real.

New digital technologies, to produce the image, are not alien to the anthology discourse of images. The digital image has indeed opened new paths in representation, but it cannot move differently from the painting that has come before it and that has remade itself to models of analog representation to produce itself.

«Nonostante l'immagine digitale appartenga al sistema astratto dei valori discreti e quella analogica mantenga la sua relazione diretta con le forme continue, tra le due vi sono numerose analogie» (Nicola Braghieri)

Nella seconda metà del '900, si è verificato un passaggio di stadio epocale: la transizione dall'immagine analogica a quella digitale. Questo processo, come affermano molti studiosi dell'immagine, ha causato una sorta di rottura paragonabile all'«utilizzo dell'arma atomica negli equipaggiamenti militari» (Debray, 1992). Secondo Régis Debray, si è aperta la

via d'accesso all'immateriale, l'immagine informatizzata diventa essa stessa immateriale, informazione quantificata, algoritmo, matrice di numeri modificabile a volontà e all'infinito tramite operazione di calcolo<sup>1</sup>.

Altri studiosi, come Paul Virilio e Jean Baudrillard, asserirono che, con l'avvento dell'immagine digitale, sarebbe avvenuta una trasformazione profonda del mondo, il quale si accingeva a trasmutarsi anch'esso in immagine; dal momento che tale strumento sembrava avere sufficiente potere e grado per contagiare la realtà "smaterializzandola" o "iperrealizzandola". Baudrillard, nel libro *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?* (1985) <sup>(Fig. 28)</sup>, si chiede fino a che punto l'immagine potrà immaginare il reale o viceversa e che restava solo da interrogarsi

fino a che punto il mondo possa derealizzarsi prima di soccombere alla sua scarsissima realtà, o viceversa fin dove possa iperrealizzarsi prima di soccombere sotto troppa realtà (ossia quando, divenuto perfettamente reale, divenuto più vero del vero, sarà preda della simulazione totale)<sup>2</sup>.

Sia Debray che Baudrillard sono profondamente convinti che l'immagine digitale non è più una "copia" o una "rappresentazione" di un oggetto che esiste nella realtà ma, per la prima volta nella storia dell'immagine, è il reale che deve simulare l'immagine elettronica per poter esistere.

Dalle asserzioni sopra esposte, emerge che l'immagine digitale, essendo codificata, non si produce materialmente (con l'uso delle mani, attraverso i colori, i ritagli, ecc.), ma si scrive<sup>3</sup>. Dai computer agli attuali dispositivi elettronici, che permettono di costruire e di accedere a tutte le immagini che si desiderano, si è aperta una "civiltà dell'immagine"<sup>4</sup>. In verità, si potrebbe pensare che si è dentro una civiltà della matematica, della combinazione numerica, delle cifre e di tutto ciò che si può scrivere in maniera codificata. Tra i sostanziali cambiamenti che l'immagine digitale ha comportato, è stata l'eliminazione «dell'immemorabile maledizione che accoppiava *immagine e imitazione*»<sup>5</sup>, poiché la rappresentazione in immagine era stata sempre relegata nel suo statuto di "riflesso", costretta a non essere *più* che una semplice "copia" di ciò che esiste nel mondo reale. Le immagini digitali, invece, non si possono considerare come "copia" di un oggetto che esiste realmente, esse semplicemente "sono".

L'avvento del digitale ha dato vita a un nuovo modo di costruire immagini, sovvertendo radicalmente sia i nostri criteri di codificazione sia la nostra capacità immaginativa. Per intendere bene questo fenomeno, ci sembra opportuno procedere per confronto, comparando le differenze, anche tecniche, che sussistono tra l'immagine digitale e l'immagine analogica. Per quest'ultima si prende in esame quella della produzione fotografica.

All'origine dell'immagine analogica vi è probabilmente la "camera oscura", la quale ha offerto, per la prima volta, una forma di spettacolo visivo in modo completamente trasparente, dando "piaceri dell'illusione"<sup>6</sup>. Ma l'avanzamento sostanziale che fece l'immagine analogica è da rintracciare attraverso la fotografia: questa ha totalmente abolito la separazione tra "osservatore" e "camera oscura", unendoli in un unico punto di vista. Siffatta nuova modalità di osservazione elevò il dispositivo come intermediario, trasparente e incorporeo, tra lo spettatore e il mondo<sup>7</sup>. Alla luce di ciò, i geni dello "spettacolo" e della "pura percezione" del Modernismo

si trovano – secondo Jonathan Crary – nel territorio appena scoperto di uno spettatore in carne e ossa; e senz'altro, il trionfo finale di entrambi [sia la camera oscura che la macchina fotografica] dipenderà dalle negazioni del corpo, dalle sue pulsazioni e dai suoi fantasmi, come fondamento della visione<sup>8</sup>.

L'astrazione visiva è uno dei denominatori comuni che connatura il rapporto fra l'uomo moderno e l'immagine. Tutto ciò non ha influito in modo preponderante sul funzionamento semantico dell'immagine. Se si prendono in esame alcuni esempi di immagini prodotte digitalmente e le si pone a confronto con immagini fabbricate analogicamente, si nota che il sistema di convenzioni per la rappresentazione, in linea generale, si struttura in maniera simile<sup>9</sup>. Affinché l'immagine digitale abbia un'efficacia, ovverosia "funzioni simbolicamente", deve anch'essa, come l'immagine tradizionale, costruirsi attraverso precisi codici. La sottile differenza che esiste tra le due è che l'immagine fotografica è un "risultato a posteriori"; infatti, la fotografia, prima di ogni qualsiasi considerazione sulla rappresentazione, appartiene sostanzialmente all'ordine dell'"impronta", perciò deve sussistere la condizione per cui un oggetto reale rilasci l'impronta su di un supporto sensibile, la pellicola. Per quanto concerne l'immagine digitale, questo non è più necessario. Per la prima volta nella storia delle immagini, l'uomo, attraverso il digitale, si trova al cospetto di immagini che non sono più il risultato di una "cattura" di un frammento reale.

Questa disparità tra l'immagine digitale e la fotografia ha di fatto elevato l'ultima come una vera e propria "testimonianza del vero", facendola transitare da "copia fedele" a "oggetto del reale", o per lo meno maggiormente fedele al reale. Manlio Brusatin, su questa questione, asseriva che la fotografia si accoda «con il soggetto attraverso un rapporto di somiglianza che è un'identità. E che diventa un riconoscimento»<sup>10</sup>.

Ciò si verifica nei ritratti fotografici dove i tratti del volto, nei quali si cela l'identità non solo fisica dell'individuo, vengono captati in modo spregiudicato e senza equivoci (Figg. 29-30). Didi-Huberman enuncia tale questione sostenendo che «l'immagine brucia»<sup>11</sup>, poiché trascende dal reale.

L'essenza dell'immagine analogica, nel suo valore di prova e di testimonianza di un dato oggetto, ha lasciato la sua impronta su di un supporto mantenendo, inoltre, con l'oggetto reale, una relazione simile a quella che sussiste tra il piede e la sua orma lasciata sulla spiaggia. Ogni fotografia potrebbe essere intesa come testimonianza che un avvenimento ha avuto luogo in un determinato momento *ormai* appartenente al passato<sup>12</sup>. Il grado di realtà, che generalmente attribuiamo alla fotografia, è qualcosa cui si crede senza alcun dubbio, anche se viene dato attraverso la riproduzione bidimensionale, anche se gli è stata tolta la profondità attraverso una forma di “silenzio” perpetuo nell'immagine<sup>13</sup>. D'altro canto, c'è chi invece sostiene che la fotografia non sempre è “prova del reale”. Martin Gayford, ad esempio, racconta la storia di una famosissima immagine che, seppur “creduta come vera”, è stata semplicemente il risultato di una costruzione scenica nel reale a beneficio dell'istante scattato.

*Il Bacio davanti all'hotel De ville* di Robert Doisneau – racconta lo storico – [...] è [...] una messa in scena alla maniera di Caravaggio. Nel 1992 una coppia che pensava di essere il vero soggetto della fotografia, i due innamorati, citò in giudizio Doisneau per aver scattato la fotografia senza autorizzazione, obbligandolo a svelare il fatto che i soggetti erano due giovani attori che posarono in tre luoghi diversi prima che egli realizzasse la foto che voleva (Fig. 31)<sup>14</sup>.

Dalle valutazioni di Gayford sulla fotografia, si evince che in realtà essa non è sempre “prova del reale”. L'immagine ripresa può essere il risultato di una manipolazione della realtà, o per meglio dire un allestimento scenico dello spazio a favore di un istante immortalato dalla fotografia. Ma ciò che qui rileviamo come “granitica certezza” o “prova del reale” che si attribuisce alla fotografia, è che essa, per lo meno, dimostra la prova effettiva che l'oggetto o la persona immortalata ha occupato quello spazio in un determinato momento. Che si sia trovato lì a seguito di una trasposizione o allestimento, non ne limita il valore di prova del fatto che è stato lì in quell'istante captato dalla fotocamera. Questo vale in generale un po' per tutte le immagini prodotte analogicamente, ma non per quelle che sono un prodotto di collage: quest'ultimo aspetto aprirebbe a ulteriori divagazioni sul concetto di “prova”.

La fotografia in sé non trasporta materialmente l'apparenza su di una pellicola, bensì “la cita”<sup>15</sup>, poiché la sua essenza risiede nell'essere rappresentazione bidimensionale delle tre dimensioni del reale. È una diversa forma di narrazione di esso, una descrizione figurata del mondo.

Secondo le analisi di Georg Wilhelm Friedrich Hegel, pur essendo la fotografia relegata al suo statuto di duplicato, il suo valore risiede nella capacità almeno di offrire un'altra forma di “verità” intercambiabile, seppur prodotta meccanicamente e in serie<sup>16</sup>. In questi termini, la fotografia in sé è un *medium* che funziona tramite l'estrazione dall'oggetto, il quale sarà mostrato in altre, plurime forme di interpretazioni. Sotto una determinata luce e un piano corto, questo oggetto apparirà come “altra cosa”, essa diventa una “porta che si apre all'immaginazione” e alla riflessione sulla “precarietà del significato dell'oggetto reale”. L'immagine analogica pone in primo piano il valore della “cosa” costruita come “narrazione multipla”, poiché, effettivamente, prima che la “cosa” venisse captata dall'immagine, lo statuto espressivo di essa era sì presente, ma ne è venuto fuori solo attraverso la fotografia<sup>17</sup>.

Ritornando al principio di “verità”, nell'ambito delle immagini digitali, come anche nei quadri, questo carattere risulta essere labile poiché esse racchiudono anche tutte le ragioni interne alle scelte dell'artefice: «per quanto abile sia il pittore, la sua opera sarà sempre ipotecata da una soggettività inevitabile»<sup>18</sup>, asserisce André Bazin.

Guardando attraverso le fotografie, esse appaiono indiscutibilmente come reali poiché ritraggono un “modello di spazio” e, per via dell'“isomorfismo”, sono anch'esse «modello di spazio»<sup>19</sup>.

Il ricorso alla verifica del negativo rappresenta per la fotografia analogica una comprova della sua veridicità, quel legame che Nelson Goodman sostiene come «autografico». Egli, facendo la differenza tra essa e le “repliche di una parola”, spiega che

una fotografia, d'altra parte, non è unica. Quello della fotografia è un sistema simbolico multiplo. La relazione tra le diverse stampe di un negativo è paragonabile in una certa relazione delle diverse repliche di una parola; ma le due relazioni non sono identiche. Nel primo caso abbiamo un sistema simbolico autografico e nel secondo, invece uno allografico; cioè, la relazione tra le stampe consiste nel fatto che sono state prodotte dallo stesso negativo, mentre la relazione tra le iscrizioni consiste nella loro identità ortografica<sup>20</sup>.

L'immagine digitale ha sovvertito le regole in gioco: in essa si possono verificare fenomeni di manipolazione, di alterazione e di decontestualizzazione, senza che vi sia la possibilità di verificarne la veridicità attraverso il ricorso alla matrice, la quale non esiste fisicamente.

L'immagine digitale porta con sé un originario dubbio circa la sua attendibilità, la sua verità. Pur avendo la capacità di produrre elaborazioni visive capaci di simulare la realtà, essa non ha più nessuna forma di legame col mondo materiale: il referente si è staccato dal suo supporto. La questione pare rievocare le preoccupazioni di Platone e il suo scetticismo nei confronti di tutte le arti imitative<sup>21</sup>: per il filosofo, infatti, la poesia e la pittura erano ambedue forme di *mimesis*, considerate "basse" nella logica della comprensione se paragonate alla disciplina della matematica e della geometria.

La costruzione di immagini eminentemente simili al reale, dapprima delegata ai dispositivi ottici elettronici, poi sostituiti dai computer, è riuscita, col passare degli anni fino a giungere ai giorni nostri, a simulare<sup>22</sup>, in maniera più credibile, la realtà, grazie all'utilizzo di software sofisticati in grado di rendere l'immagine prodotta difficilmente distinguibile da una fotografia. Viene spesso da chiedersi se l'immagine sia un risultato a posteriori o, invece, se essa sia risultato di una costruzione senza referenti reali, un'invenzione (Figg. 32-33).

Ma ciò che è interessante ribadire è che, sia per quanto concerne l'immagine analogica che digitale, entrambe devono rispondere a principi esatti di costruzione, al fine di funzionare percettivamente e simbolicamente. Ciò che le accomuna è la scelta di precisi "significanti" opportunamente messi in un sistema logico, al fine di raggiungere l'obiettivo di comunicare. Mentre nel primo caso, per via della natura analogica dell'immagine, si poteva distinguere l'"oppositività" tra i costituenti dell'immagine, nel secondo caso, per via dei pixel che hanno la capacità di "dissolversi" gli uni negli altri, per via dell'infinita combinazione di colore che si può esercitare su di essi, la percezione dell'immagine è stata radicalmente stravolta, comportando una resa della realtà percepita del tutto nuova.

Con il passaggio dall'analogico al digitale si è verificato, inoltre, un processo di eliminazione di altri dettagli in altri campi percettivi. Come spiega Goodman:

la sostituzione di un sistema analogico con quello digitale, che consiste nell'articolazione in tratti separati, comporta un processo di eliminazione; usare un termometro digitale con letture in decimi di grado, ad esempio, equivale a non riconoscere una temperatura che stia tra i 90 e i 90,1 gradi. Un'analoga eliminazione si verifica nella comune notazione musicale, che non prevede note tra *Do* e *Do#* né durante tra un sessantaquattresimo e un centoventesimo<sup>23</sup>.

Relativamente all'immagine sintetica, codificata digitalmente attraverso una griglia cartesiana composta da celle chiamate pixel, punti di risoluzione di un'immagine, le curve o i dettagli più sottili sono approssimati alla griglia di riferimento, mentre nell'immagine analogica le gradazioni tonali sono divise in intervalli discreti. Questa sottile differenza tra i due tipi di immagini è facilmente intuibile. Ad esempio, sottoponendo a un ingrandimento un'immagine digitale e un'immagine fotografica, vedremo che nella prima, a processo avvenuto, il grado di informazione che l'immagine ci dà non aumenta, cioè essa non rivela nulla di nuovo rispetto alla condizione di partenza<sup>24</sup>; la seconda, sottoposta allo stesso processo di ingrandimento, può svelare dettagli prima non percepiti<sup>25</sup>. Secondo alcuni teorici, compreso Nelson Goodman, il passaggio tra l'analogico e il digitale ha comportato un'ingente perdita di informazioni che l'immagine, sottoposta a

ingrandimento, poteva dare, con l'ulteriore conseguenza che, con l'immagine digitale, non si ha più la possibilità di riprodurre l'infinita ricchezza di dettagli presenti invece nell'immagine analogica. Su quest'ultimo aspetto, Nicola Braghieri sostiene che «la conversione delle forme analogiche in valori digitali [...] implica una perdita irreversibile di informazioni. Tali informazioni, nell'immagine, sono propriamente quanto si definisce come “qualità”, impropriamente chiamata definizione»<sup>26</sup>.

È importante rilevare che le tecnologie per produrre l'immagine, dagli anni '90 a oggi, hanno raggiunto risultati tali da poter ottenere immagini di milioni di pixel tanto perfette da apparire all'occhio umano profondamente dettagliate.

Un'ulteriore caratteristica che l'immagine digitale ha assunto, da dieci anni a questa parte, è la capacità di rendersi essa stessa come “immagine mobile”, comunemente detta “immagine interfaccia”, ovvero sia ha aperto alla possibilità, attraverso un clic o un touch, di “entrare dentro” aprendo, di volta in volta, substrati di essa. Questa nuova funzione si pone in competizione con l'ordinaria idea di immagine “statica” e “rappresentazionale”, sì che essa sia stata costruita a priori che a posteriori. L'immagine digitale può essere intesa come una vera e propria “finestra illusoria” che apre su un mondo fittizio.

Alla luce di ciò, si pensa che il contemporaneo “pensare e vedere” attraverso l'immagine, che passa principalmente attraverso la pubblicità, la TV, gli smartphone, ecc., è come una sorta di vedere in modo illusivo, poiché si è «posto un segno di uguale tra visibilità, realtà e verità»<sup>27</sup> e siamo portati a non credere a quello che non si presenta sotto forma di immagine. Quello che «non è visualizzabile non esiste»<sup>28</sup>, dice Debray nell'identificare l'attitudine contemporanea ad attribuire autorevolezza agli eventi.

Oggi, quando normalmente si accende la Tv o si leggono le notizie attraverso gli smartphone, stentiamo a riconoscere evento come accaduto, se questo non ci viene presentato corredato da immagini. Tale questione ha come estrema conseguenza l'accettazione acritica di quanto viene trasmesso, per cui, avverte Debray «si rischierebbe di accettare l'indicibile solo perché reso rassicurante attraverso l'immagine»<sup>29</sup>.

L'era del digitale e dell'immagine codificata può considerarsi come uno spazio non solamente per la comunicazione, altresì, come sostengono molti studiosi, lo spazio reale ha iniziato a seguire le logiche dello spazio della simulazione<sup>30</sup>. Con l'immagine digitale si è persa la referenza dal reale e per di più si è prodotta una realtà in modo parallelo. Per farne un esempio, basterebbe soffermarsi sul fatto che le nostre attività quotidiane sono state derogate, in maggioranza, ai dispositivi di emissione istantanea di immagini (computer, smartphone, ecc.), i quali costruiscono, nell'immaginario collettivo, una sorta di “iper-visione” sul mondo in maniera simulata. Ciò, si pensa, possa spingere l'uomo a materializzare nella realtà ciò che gli viene mostrato dalla (non) realtà virtuale<sup>31</sup>. Un ulteriore dato è che il nostro sistema di comunicazione attraverso le immagini è stato in gran parte traghettato attraverso internet, una grande macchina della simulazione, con conseguente annullamento dei precedenti sistemi informativi.

L'epoca attuale è considerata come l'“era dell'immagine”, o per lo più dell'osservazione assoluta, che ha comportato una mutazione epocale in cui la vista si è posta a un livello primario sugli altri apparati percettivi.

In conclusione, si ricorda che, con l'avvento dei sistemi digitali, è subentrata un'ulteriore questione. Durante il processo di produzione di un'immagine, con qualsiasi tecnica si voglia considerare, memorie, esperienze, motivazioni inconsapevoli, ecc. muovono tacitamente la mano di chi la elabora. «Qualunque immagine [...] rappresenta una prospettiva personale sul mondo»<sup>32</sup>, sostiene David Hockney.

L'immagine, quindi, oltre a interpretare un messaggio, è carica dei contenuti, delle conoscenze, della memoria dell'artista, denotabili dalle tracce della mano che testimoniano anche del tempo speso per la sua costruzione<sup>33</sup>. Quel tempo in cui la mano si è mossa produrrà, forse, in maniera in conscia, anche del tempo nel movimento dell'occhio di colui che osserverà quell'immagine. la questione che alcune immagini digitali sono prodotte attraverso software parametrici, che auto-

generano l'immagine attraverso codificazioni binarie, sta nell'andare a capire dov'è quel lato personale dell'immagine. E esso, si pensa si possa celare nel complesso accoppiamento di sistemazioni numeriche, operate dal produttore attraverso un monitor e un mouse; questo andrebbe ricercato nel sub-strato che ha prodotto l'immagine, nel "sistema operativo"<sup>34</sup>. Questa complessità di ricerca ci rivela che, probabilmente, l'incontro tra la matematica e l'immagine è finalmente avvenuto e che la storia delle immagini è in realtà un *continuum* poiché nessuna modalità di rappresentazione può fare a meno di guardarsi alle spalle:

la fotografia – dice Gayford – è nata dalla pittura e [...] è lì che sta tornando. La fotografia diventa sempre più simile alla pittura [...] Con l'Ipod posso scattare una fotografia, modificarla, tagliare i soggetti, disegnare su di essi, trasferirli, fare qualunque cosa<sup>35</sup>.

Si evince, pertanto, che le nuove tecnologie digitali, impiegate nella produzione di immagini, non sono poi lontane dalla natura antologica delle immagini. L'immagine digitale ha sì aperto nuove strade nella rappresentazione, ma essa non può fare a meno di muoversi come la pittura che l'ha preceduta e che si è rifatta ai modelli di rappresentazione analogica per prodursi<sup>36</sup>.



28. Jean Baudrillard, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, 1995, copertina ed. it., Milano: Raffaello Cortina Editore, 1996



29. Nadar (Gaspard-Félix Tournachon), *Autoritratto in 12 pose*, stampa su carta salata da negativo d'argento, 1865, Parigi: Bibliothèque Nationale de France

Fonte: <http://www.in-verso.it/nadar/> (consultata il 18/09/2020)

30. Edgar Degas, *Pierr-Auguste Renoir and Stéphane Mallarmé*, stampa su gelatina d'argento, 1895

Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/48495> (consultata il 18/09/2020)

Figurazione scelta per via della sintassi costruttiva. Il bilancio delle figure segue la seguente logica: a sinistra la persona rappresentata è posta seduta, occupando meno peso sul piano figurativo poiché emerge da sé visto che si rivolge all'emisfero sinistro di colui che osserva; a destra, per bilanciare il peso dei costituenti *che si danno a vedere*, la persona rappresentata viene ripresa in piedi per dargli lo stesso peso dell'elemento a sinistra (l'emisfero destro del cervello, rispetto a quello sinistro, è meno istantaneo ma più riflessivo).



31. Robert Doisneau, *The Kiss by the Hôtel de Ville*, stampa su gelatina d'argento, 1950  
Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/52534> (consultata il 18/09/2020)



32-33. Denis Villeneuve, *Blade Runner 2049*, con Ryan Gosling, fotogrammi, 2017  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=gCx85zbxz4> (consultata il 18/09/2020)

<sup>1</sup> Régis Debray, *Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en Occident*, Editions Gallimard, Paris 1992, (tr. it. di Andrea Pinotti, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Editrice Il Castoro, Milano 1999, pp. 230 - 231).

<sup>2</sup> La conclusione di Baudrillard deriva da un articolato discorso dove viene posta l'immagine come elemento dell'illusione della realtà: l'immagine, secondo il filosofo francese, è l'elemento proveniente dal reale, funge da "elemento di continuità" tra mondo sensibile e "illusione": una «protesi artificialmente innervata al reale» (Jean Baudrillard, *Le crime parfait*, Éditions Galilée, Paris 1995, (tr. It. di Gabriele Piana, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996, p. 20).

Essendo che l'immagine digitale è diventata tanto perfetta da riuscire a ricostruire una realtà fittizia, Baudrillard apre la questione affermando che «ora, l'immagine non può più immaginare il reale, poiché coincide con esso. Non può più sognarlo, poiché ne costituisce la realtà virtuale [...] è sta scacciata la realtà» (Ivi, p. 14).

<sup>3</sup> La nostra considerazione è successiva a quella di Debray. Il filosofo francese, difatti, considerava il fabbricante di immagini come colui che «tagliava o scarabocchiava della pietra o del legno; l'artista operava di solito su una tela posta un telaio; il visivo [invece], si fabbrica senza toccare, tramite interposti elettronici. [...] La colla e le forbici (o il taglia/incolla informatico) per il produttore del visivo, che deve non solo citare, incollare, spostare, capovolgere, sviare, rendere affascinante, ma farlo in fretta, come tutti, quindi standardizzare il più possibile formato e fattura. [...] Così l'immagine artificiale, nel cervello occidentale, sarebbe passata per tre modi di esistenza differente: la *presenza* ("il santo presente in effigie"); la *rappresentazione*; la *simulazione* (nel senso scientifico del termine). La figura percepita eserciterebbe quindi la sua funzione di intermediario con tre inglobanti successivi: *il soprannaturale, la natura, il virtuale*. Suggestendo tre atteggiamenti affettivi: l'idolo provoca il *timore*; l'Arte, l'*amore*; il visivo, l'*interesse*. Il primo è subordinato all'*archetipo*, il secondo ordinato dal *prototipo*; il terzo ordina i propri *stereotipi*. Non si declinano qui degli attributi metafisici o psicologici di un occhio eterno. Ma universi intellettuali e sociali. Ogni età dell'immagine corrisponde a una strutturazione qualitativa del mondo vissuto. Dimmi cosa vedi, ti dirò perché vivi e come pensi» (Régis Debray, *op. cit.*, p. 176).

Altresì, oggi giorno «i programmi di disegno [...] sono – sostiene Nicola Braghieri – delle macchine da scrivere d'immagini e non dei compositori combinatori per poesie surrealiste» (Nicola Braghieri, "Macchine poetanti o strumenti esecutivi?", in *Casabella*, n. 914, ottobre 2020, p. 11).

<sup>4</sup> «È accaduto questo – scrive ironicamente Hockney -: oggi siamo tutti fotografi. Non c'è quasi persona al mondo che non abbia uno smartphone, e gli smartphone hanno la fotocamera. Ed esattamente allo stesso modo tutti hanno una videocamera. E in pochi minuti chiunque può elaborare immagini sul proprio cellulare» (David Hockney e Martin Gayford, *A History of Pictures*, Thames & Hudson Ltd, London 2016, (tr. It. Alvise La Rocca, *Una storia delle immagini. Dalle caverne al computer*, Giulio Einaudi Editori, Torino 2016, pp. 16-19).

<sup>5</sup> Régis Debray, *op. cit.*, p. 231.

<sup>6</sup> Non sono da confondersi i significati tra la "camera oscura" e la "prospettiva lineare": ambedue, come afferma Crary, «sono legati, ma va sottolineato che la camera oscura definisce la posizione di un osservatore interiorizzato in relazione al mondo esterno, e non semplicemente una rappresentazione bidimensionale, come è nel caso della prospettiva. Pertanto, la camera oscura diventa sinonimo di un tipo più ampio di soggetto-effetto, che supera il rapporto di un osservatore con un certo processo di creazione di immagini» (Jonathan Crary, *Techniques of the observer. In vision and modernity in the nineteenth century*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London 1990, (tr. es. Fernando López García, *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*, CENDEAC, Murcia 2008, p. 57).

<sup>7</sup> Un esempio fondamentale, di questa attitudine, viene fornito dal lavoro cinematografico del sovietico Dziga Vertov in *L'uomo con la macchina da presa* (1929).

<sup>8</sup> Jonathan Crary, *op. cit.*, p. 178.

<sup>9</sup> Su questo argomento, John Berger pone un esempio illuminante. Esaminando le immagini pubblicitarie contemporanee, o ancor di più immagini di nudo femminile, evidenzia che le convenzioni costruttive sono totalmente analoghe alle immagini di dipinti o sculture antiche. Questa fenomenologia, secondo il critico d'arte, è atta a far sì che l'immagine «aumenta la seduzione o l'autorità del suo messaggio» (John Berger, *Ways of Seeing*, Penguin, London 1972, (tr. es. di Justo González Beramendi, *Modos de Ver*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona IV. ed. 2000, p. 149), continuando, dunque, una tradizione di convenzioni dell'immagine.

Anche nel caso dell'immagine digitale si verifica quanto detto. Confrontando, ad esempio, una buona immagine pubblicitaria prodotta digitalmente con un'immagine pubblicitaria degli anni '80 di una rivista specializzata, emerge che la struttura compositiva delle due è simile.

Inoltre, nel caso dell'immagine pubblicitaria lo scopo, rimasto da secoli invariato, è appunto quello di indicare un «futuro indicativo, tuttavia, il conseguimento di questo futuro è rinviato infinitamente» (Ivi, p. 160). In sintesi, la pubblicità ha da sempre tentato di indurci ad acquistare *quel determinato oggetto* per arrivare a conformarsi nella stessa natura di colui che lo sta promovendo.

<sup>10</sup> Manlio Brusatin, *Storia delle immagini* (1989), Piccola Biblioteca Einaudi, Torino III. ed. 2002, p. 94.

<sup>11</sup> Cfr. Georges Didi-Huberman, "L'immagine brucia", in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, p. 241.

<sup>12</sup> Secondo John Berger, le prime fotografie sono state considerate «prodigio perché, molto più direttamente di qualsiasi altra forma di immagine visiva, hanno presentato l'aspetto di ciò che era assente. Hanno conservato l'aspetto delle cose e hanno permesso di trasportare l'aspetto di esse. La cosa

meravigliosa di questo non era solo qualcosa di tecnico» (John Berger e Jean Moher, *Another way of telling*, Vintage Book, New York 1982 (tr. es. Coro Acarreta, *Otra manera de contar* (1997), Mestizo A.C, Murcia II ed. 1998, p. 87).

<sup>13</sup> «Il silenzio - sosteneva Baudrillard - è una delle qualità più preziose della fotografia che a differenza del cinema, della televisione, della pubblicità non va imposto» (Jean Baudrillard, *op. cit.*, p. 82). Qualsiasi costituente della realtà (rumore, velocità, atmosfera, ecc.), attraverso la fotografia viene restituito sotto-forma di “mutismo” visivo. In altri termini, l'immagine fotografica «restituisce l'oggetto dell'immobilità e al silenzio» (Ibidem).

<sup>14</sup> David Hockney e Martin Gayford, *op. cit.*, pp. 266-268.

<sup>15</sup> «Senz'altro, credo che quello che uno vede, quando contempla attraverso una macchina fotografica l'esperienza degli altri, è la “verità totale” implica di confondere livelli differenti di verità. E questa confusione è endemica dell'uso pubblico attuale della fotografia. [...]. Tutta la fotografia possiede una categoria di realtà. Quello che c'è da esaminare è in che modo la fotografia può dar significato all'accaduto» (John Berger e Jean Moher, *op. cit.*, pp. 96 - 99).

<sup>16</sup> Su questo argomento, cfr. Jonathan Crary, *op. cit.*, p. 134.

<sup>17</sup> Il lavoro artistico di Cristina Iglesias ne può dare dimostrazione. Le sue opere prevedono forme di collage di elementi naturali e in sé insignificanti, assumono però una maggiore valenza artistica solo attraverso la una post-produzione fotografica. Il suo lavoro si organizza abitualmente su una materialità trasformata in illusione di altro, su quello che sembra. Nel farlo, proietta su di esso il corso del tempo. C'è in esso un'illusione della memoria, è uno dei luoghi della costanza del tempo che lo ha modellato. Come afferma l'artista è solo attraverso l'immagine che viene fuori la vera essenza espressiva memonica dei materiali composti. Per un'ulteriore panoramica su questo discorso, cfr. (<http://cristinaiglesias.com/now/>) (consultata il 18/09/2020) e Victor Burgin, *Different spaces: Place and Memory in Visual Culture*, University of California Press, Berkeley 1996.

<sup>18</sup> André Bazin, *Qu'est-ce que le cinema? I\*II\*III\*IV\**, Editions du Cerf, 1958, 1959, 1961, 1962; (ed. It. *Che cos'è il cinema?*, tr. It. A. Aprà, Garzanti Editorie, Milano 1999, p. 8).

<sup>19</sup> Cfr. Gian Paolo Caprettini, “Immagine”, in *Enciclopedia*, vol. VII, Einaudi, Torino 1980. p. 105.

<sup>20</sup> Nelson Goodman, *Ways of Worldmaking*, Hackett Publishing Company, Indianapolis-Cambridge 1978, (tr. It. Carlo Marletti, *Vedere e costruire il mondo*, Editori Laterza, Bari I. ed. 1988, p. 57).

<sup>21</sup> Platone, nel corso del IV secolo, pose l'immagine sotto l'egida della *mimesis*, dell'imitazione. Per un'ulteriore panoramica su questo discorso, cfr. Jean-Pierre Vernant, *L'immagine e il suo doppio, dall'era dell'idolo all'alba dell'arte*, Mimesis edizioni, Milano 2010.

Altresì, è illuminante sottolineare quale potrebbe essere, all'oggi, la declinazione o lo sviluppo delle considerazioni su Platone. Martin Gayford racconta che «Francis Macdonald Cornford suggerì che il modo migliore per capire ciò che intendeva Platone era di sostituire “la goffa messinscena” della caverna e del fuoco con il cinema. Da allora, il paragone tra i prigionieri di Platone e chi guardava lo schermo di un computer, un film e l'intera gamma dei media visivi contemporanei è diventato un luogo comune» (David Hockney e Martin Gayford, *op. cit.*, p. 75).

<sup>22</sup> Il termine “simulare” significa “far vedere ciò che non si ha”, esso può essere applicato anche all'immagine digitale, in quanto (anche) “costruttrice di mondi” non a posteriori dal reale.

<sup>23</sup> Nelson Goodman, *op. cit.*, p. 17.

<sup>24</sup> «Il mondo analogico – scrive Nicola Braghieri – è un mondo lento, ma che può essere infinitamente ingrandito fin in ogni suo dettaglio, quello digitale è, al contrario, un mondo veloce, che si può trasformare in un baleno, ma che nell'ingrandirsi e nel ritirarsi perde definite quantità di dettagli» (Nicola Braghieri, *op. cit.*, p. 4).

<sup>25</sup> È particolarmente illuminante evidenziare la differenza tra la scena del primo *Blade Runner* (1982) di Ridley Scott e del sequel *Blade Runner 2049* (2017) di Denise Vinelleneuve.

Nel primo film, il detective, interpretato da Harrison Ford, lavora a stretto contatto con un'immagine analogica di un *replicante* che, scansionata al computer, lo porta, data l'alta definizione di essa e il legame inscindibile con la realtà, a rilevare l'assenza sintetica del cristallino del soggetto, capendone dunque la sua natura di *replicante*, anziché di umano come supponeva prima dell'ispezione. Nel secondo film, invece, l'*agente K*, interpretato da Ryan Gosling, dopo una missione di eliminazione di un *replicante* e il rinvenimento di una valigetta contenente uno scheletro, si reca dal dottore per far una radiografia dell'ossatura attraverso lo schermo digitale; l'immagine che appare sul computer, continuamente sottoposta a molteplici ingrandimenti, emergeva sempre sfocata. I pixel si dissolvevano gli uni con gli altri e impedendo all'agente e al dottore di riuscire a decodificarne la figura. Solo alla fine della radiografia, l'*agente K*, sapendo cosa stesse cercando, ritrova una matricola, quella identificativa dei *replicanti*, ma prima ancora di decifrarla chiede al dottore di ri-formattare l'immagine, quando la numerazione si dissolveva nel resto dell'immagine proiettata sullo schermo del computer. Operata la messa a fuoco solo sulla serie di numeri, il resto dell'immagine continuava a essere sfocata e indecifrabile.

La differenza, tra il primo e il secondo film, è che nel primo, la “prova” è presentata al detective attraverso l'esatta definizione dell'immagine analogica, la quale, sottoposta a ingrandimento, mostrava nuove caratteristiche di definizione; nel secondo invece, la “prova” è ricercata a principio, anche perché l'immagine digitale, visto il “difetto”, in realtà non avrebbe mai disvelato nulla pur essendo stata ingrandita più volte.

<sup>26</sup> Nicola Braghieri, *op. cit.*, p. 4.

<sup>27</sup> Régis Debray, *op. cit.*, p. 300.

<sup>28</sup> Ivi, p. 301.

<sup>29</sup> Riguardo la questione dell'etica dell'immagine e riguardo il potere di essa nel plasmare l'opinione pubblica, si veda il *capitolo XII, Dialettica della televisione pura* in Régis Debray, *op. cit.*, p. 268.

<sup>30</sup> Martin Gayford, su questo argomento, è profondamente convinto che la modalità di rappresentazione contemporanea sia influenzata dai *selfie* che, in un certo qual modo, hanno modificato anche il modo di vedere, cioè «si incomincia a vedere il proprio ambiente nella prospettiva di [questo] tipo di immagine» (David Hockney e Martin Gayford, *op. cit.*, p. 339).

<sup>31</sup> Su questo argomento, inoltre, Baudrillard mostrò che «al giorno d'oggi, tutto il sistema precipita nell'indeterminazione, tutta la realtà è assorbita dall'iperrealtà del codice e della simulazione. È il principio di simulazione quello che ormai ci governa al posto dell'antico principio della realtà. Le finalità sono scomparse: sono i modelli che si generano. Non c'è più ideologia, ci sono soltanto simulacri» (Jean Baudrillard, *L'Echange symbolique et la mort*, Paris, Editions Gallimard, 1976, (tr. It. di Girolamo Mancuso, *Lo scambio simbolico e la morte* (1979), Milano, Feltrinelli Editore, VI. Ed. 2015, p. 12). Altresì, identificando la nostra era come “era dell'iperrealismo”, egli sosteneva che il concetto di simulazione si verifica nella realtà poiché è «simulazione nel senso che tutti i segni si cambiano ormai tra di loro senza scambiarsi più con qualcosa di reale (e non si cambiano bene, non si scambiano perfettamente tra di loro che a condizione di non scambiarsi più con qualcosa di reale)» (Ivi, p. 13).

<sup>32</sup> «La civetta di Picasso – scrive l'artista statunitense – descrive il modo in cui un essere umano guarda la civetta, il che è molto più interessante di un esemplare impagliato [...] questo è tutto ciò che si può chiedere a un'immagine» (David Hockney e Martin Gayford, *op. cit.*, p. 8).

<sup>33</sup> «La mano che lascia il proprio segno – scrive Hockney – si muove nel tempo e, osservando il dipinto, questo si avverte, sia pur inconsapevolmente [...] A mio parere – continua l'artista statunitense – l'eliminazione della mano [di conseguenza porta] all'eliminazione del corpo, ne è la causa» (David Hockney, *Picasso, Abscondita*, Milano 2001, p. 35).

<sup>34</sup> La considerazione nasce a corredo delle opinioni di David Hockney per ciò che concerne “la mano dell'autore”. L'artista statunitense, parlando delle opere di Wharol, sostiene che le sue opere resistono poiché «si sente molto di più la mano dell'autore, naturalmente, anche quando fa serigrafie; è la sua mano che dà colore» (David Hockney e Martin Gayford, *op. cit.*, p. 54). Nel digitale però, scompare questa forma di ‘intimità della mano’ poiché mediata dal mouse. Non è presente in toto come lo poteva essere nella fotografia o nella pittura (seppur anteposta complementariamente da altri strumenti). Pertanto, a fronte delle considerazioni hochneyiane, rimane aperta la domanda di “quanto resisteranno” le nuove immagini digitali.

<sup>35</sup> David Hockney e Martin Gayford, *op. cit.*, p. 336.

<sup>36</sup> Per un'ulteriore panoramica su questo discorso, si vedano le descrizioni di Hockney riguardo le tecniche pittoriche a partire dal Rinascimento fino al XX secolo. Secondo l'artista statunitense, alcuni dei più abili artisti di questo periodo utilizzarono tecniche, dagli specchi alla camera oscura, per proiettare l'immagine su di un supporto, per poi ridisegnarla attraverso la pittura. Cfr. (David Hockney e Martin Gayford, *op. cit.*).



### 1.3.3 L'astrazione dell'immagine tra cinema e architettura

#### Abstract

Among the countless fields of application of the digital image, cinema was one of the first areas in which the use of this possibility allowed the construction of scenes and worlds completely simulated. Since the advent of digital, cinema has transformed itself from a "tool of social criticism" to an "evasive tool", especially with the fantastic genre.

In architecture, the desire for "abstraction from reality" was previously interpreted by *Archigram's* «colourful collages». On this line of architectural thinking, influenced by the "digital age", in Italy there were the florentine groups *Archizoom* and *Superstudio*.

The level of "hyperrealism" of architectural thought of those years was quite strong and found precisely in the image and in technologies the high instrument of expression.

Tra gli innumerevoli campi di applicazione dell'immagine digitale, quello del cinema è stato uno dei primi ambiti in cui l'impiego di questa possibilità ha consentito la costruzione di scene e mondi del tutto simulati.

Dall'avvento del digitale, il cinema si trasforma da "strumento di critica sociale" a "strumento a scopo evasivo", in particolar modo con il genere fantastico, a partire da film come *Star Wars* (1977) (Fig. 34) di George Lucas, *Alien*<sup>1</sup> (1979) (Fig. 35) e *Blade Runner* (1987) (Fig. 36) di Ridley Scott fino ad arrivare a *RoboCop* (1987) (Fig. 37) di Paul Verhoeven.

La società moderna, secondo i critici cinematografici, desiderava allora "staccarsi dalla realtà" e Hollywood non ha fatto altro che accontentarla.

In architettura, tuttavia, il desiderio di "astrazione dalla realtà" venne interpretato precedentemente dai «collage coloratissimi»<sup>2</sup> degli *Archigram*. Le opere del gruppo londinese, formatosi negli anni '60 e composto da Peter Cook, Warren Chalk, Ron Herron, Mike Webb e David Greene<sup>3</sup>, furono manifesto celebrativo verso un "futuro e nuovo ambiente urbano"<sup>4</sup> che celebrava la macchina, la tecnica, ma soprattutto il consumismo moderno dell'immagine e il senso di alienazione attraverso essa.

*Instant City* (1969) (Figg. 38-39) di Peter Cook, ad esempio, rappresentava una sorta di circo mobile dedito a forme di reciprocità e comunicazioni tra gli utenti. La proposta urbana prevedeva l'arrivo di dirigibili che avrebbero disseminato hardware con il compito di piantare il seme per una nuova urbanistica che, come scrive Anna Luigia De Simone, «apparteneva a un mondo fantastico composto da stimoli elettronici per l'occhio e per l'orecchio»<sup>5</sup>.

Ciò che fecero gli *Archigram* fu mettere in atto una meditata e voluta intenzionalità a elevare l'architettura a immagine, inscenandola attraverso rappresentazioni "futuristiche e iperreali" che rivedevano nel progresso tecnologico la loro essenza intima.

Sulla stessa linea di pensiero, parimenti influenzati dall'era digitale, in Italia ci furono i gruppi fiorentini *Archizoom* (Fig. 40)<sup>6</sup> e *Superstudio*<sup>7</sup>, entrambi fondati nel 1966, che assorbirono l'impulso *Archigram* con l'ulteriore denuncia verso il linguaggio tradizionale dell'architettura. In particolare, progetti-immagine dei *Superstudio* celebravano una società globalizzata e un'estensione territoriale *al di là* della concezione metrica di scala dello spazio, ad esempio nel caso dei lavori *Monumento continuo* (1969) (Figg. 41-42). «Ai limiti – dice Anna Luigia De Simone – della progettazione globale»<sup>8</sup>.

I gruppi trasgredirono quindi la percezione visiva della città consolidata, con l'obiettivo di ridefinire anche la nozione oggettiva di "corpo" e "spazio", secondo una linea

ironica – dicevano Manfredo Tafuri e Francesco Dal Co rivolgendosi sia agli *Archigram* che ai *Superstudio* – [che] ripercorre le utopie delle avanguardie storiche: i progetti di deserti occupati da superoggetti metafisici – continuavano gli storici dell'architettura – [sono] come delle esercitazioni autopropagandistiche<sup>9</sup>.

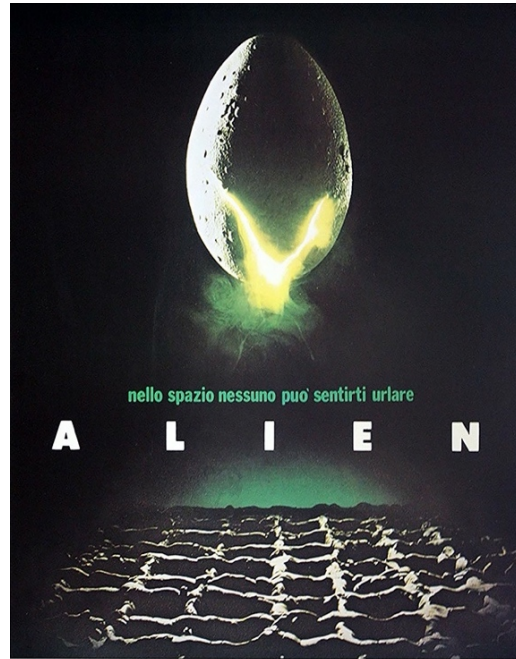
Il livello di "iperrealismo" del pensiero architettonico di quegli anni è stato piuttosto forte e ha trovato nell'immagine e nelle tecnologie lo strumento alto di espressione.

Per quanto concerne il cinema, interessante fu il caso del film *Videodrome* (1983) <sup>(Fig. 43)</sup> di David Cronenberg, che affrontava, ponendo drammatica riflessione, il rapporto e la fusione tra l'uomo, la tecnologia e la violenza televisiva, anticipando quello che sarà il rapporto di dipendenza che l'essere umano instaurerà, dall'avvento di internet, con lo schermo in cui si proiettano immagini. All'inizio del nuovo millennio, segnato da un profondo atto di "iconoclastia"<sup>10</sup> a seguito dell'attentato dell'11 settembre 2001, il cinema riscopre il filone fantasy. Sono gli anni delle saghe e dei colossal: film come *Il signore degli anelli* (2001) <sup>(Fig. 44)</sup> di Peter Jackson o *Avatar* (2009) <sup>(Fig. 45)</sup> di James Cameron ebbero un successo planetario, classificandosi, anche, come film campioni d'incasso.

Oggi possiamo notare in che modo il cinema contemporaneo abbia compiuto un enorme salto in avanti sul piano tecnico grazie alla proiezione 3d dei film. Questo viene anche identificato come "cinema stereoscopico" per via del tipo di visione. Le immagini vengono percepite spazialmente grazie un particolare tipo di occhiali. Questa tecnica cinematografica viene impiegata principalmente per i film d'azione e di fantascienza. *Blade Runner 2049* (2017) <sup>(Fig. 46)</sup> di Denis Villeneuve, ad esempio, è stato realizzato singolarmente anche per una fruizione 3d. alcune scenografie si apprezzano meglio spazialmente attraverso l'uso delle lenti anaglifi.



Twentieth Century-Fox Presents A LUCASFILM LTD PRODUCTION **STAR WARS**  
 Starring **MARK HAMILL HARRISON FORD CARRIE FISHER**  
**PETER CUSHING**  
 and **ALEC GUINNESS**  
 Music by **JOHN WILLIAMS**  
 Screenplay and Directed by **GEORGE LUCAS**  
 Produced by **GARY KURTZ**  
 PANAVISION® PRINTS BY DE LUXE® TECHNICOLOR®



nello spazio nessuno può sentirti urlare  
**ALIEN**  
 TOM SKERRITT SIGOURNEY WEAVER VERONICA CARTWRIGHT HARRY DEAN STANTON  
 JOHN HURT IAN HOLM YAPHET KOTTO  
 PRODOTTORE ESecutivo RONALD SHREVEY PRODOTTORE DA GEORGE CARRILLI LAMAR GILLEN WALTER HILL DIRETTO DA RIDLEY SCOTT  
 SOGGETTO DA DAN O'BANNON RIGORISO SHREVEY SCENEGGIATURA DA DAN O'BANNON MUSICA JERRY GOLDSMITH PANAVISION® EASTMAN 35mm COLOR  
 Il film è stato girato dal momento momento nella sede di Bologna.  
 La colonna sonora originale è incisa su dischi 20th Century-Fox distribuita dalla Polygram S.p.A.



Anno 2019. L'uomo ha costruito il proprio simile.  
 La più grande invenzione è diventata la più grande minaccia.  
 La polizia impiega reparti speciali chiamati "Blade Runner"  
**HARRISON FORD È BLADE RUNNER™**  
 JERRY PERENCHIO e BUD YORKIN PRESENTANO UNA PRODUZIONE MICHAEL DEELEY-RIDLEY SCOTT  
 con **HARRISON FORD**  
 in **BLADE RUNNER** con **RUTGER HAUER SEAN YOUNG**  
 EDWARD JAMES OLMOSS SCENEGGIATURA DI HAMPTON FANCHER e DAVID PEOPLES  
 PRODUTTORI ESECUTIVI BRIAN KELLY e HAMPTON FANCHER EFFETTI SPECIALI DI DOUGLAS TRUMBULL  
 MUSICA ORIGINALE COMPOSTA DA VANGELIS PRODOTTO DA MICHAEL DEELEY DIRETTO DA RIDLEY SCOTT  
 Lasker Company  
 PANAVISION® TECHNICOLOR®  
 WARNER BROS. PICTURES



**PART MAN,  
 PART MACHINE,  
 ALL COP.**  
**ROBOCOP**  
 THE FUTURE OF LAW ENFORCEMENT  
 A Jon Davison PRODUCTION - A Paul Verhoeven FILM - Peter Weller - Nancy Allen - Robocop - Daniel O'Herlihy  
 Ronny Cox - Karlwood Smith - Miguel Ferrer - MUSICA DI Basil Poledouris - DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY Jost Vacano  
 FILM EDITOR Frank J. Urribe - ROBOCOP REGISATO DA Rob Bottin - EXECUTIVE PRODUCER Jon Davison  
 WRITER EDWARD NEUMEIER e Michael Miner - PRODUCED BY Arne Schmidt - DIRECTED BY Paul Verhoeven  
 R  
 ORION PICTURES PRESENTA

34. George Lucas, *Star Wars*, poster, 1977

Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0076759/> (consultata il 18/09/2020)

35. Ridley Scott, *Alien*, poster, 1979

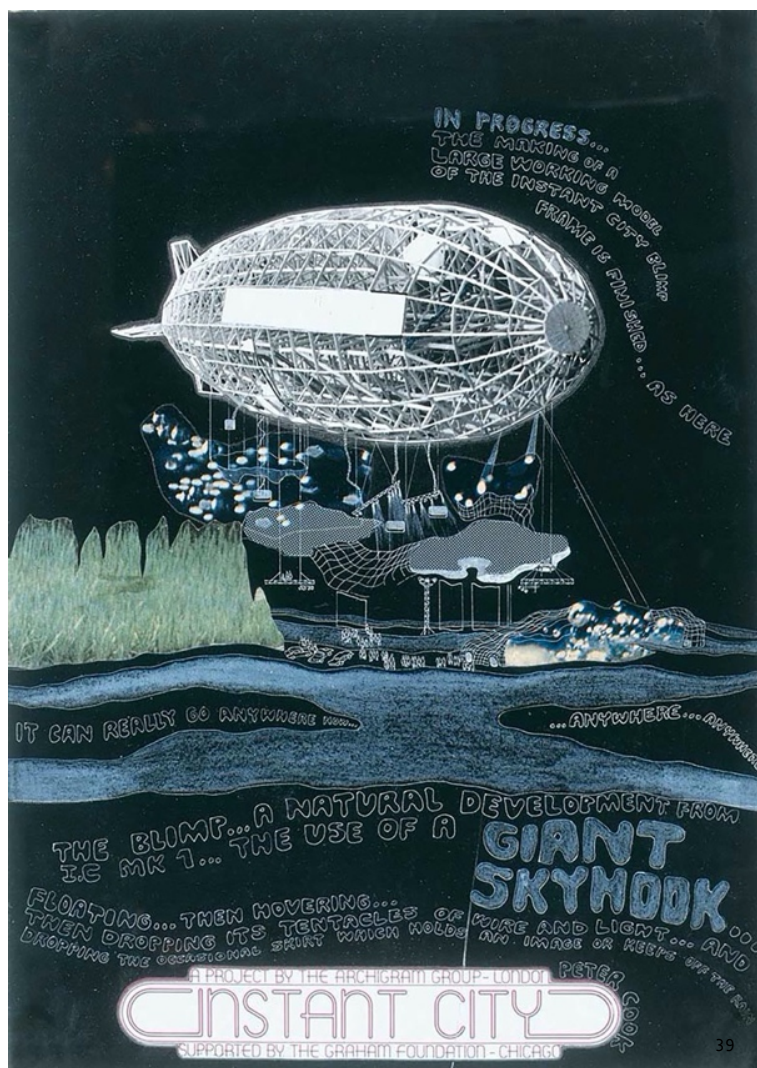
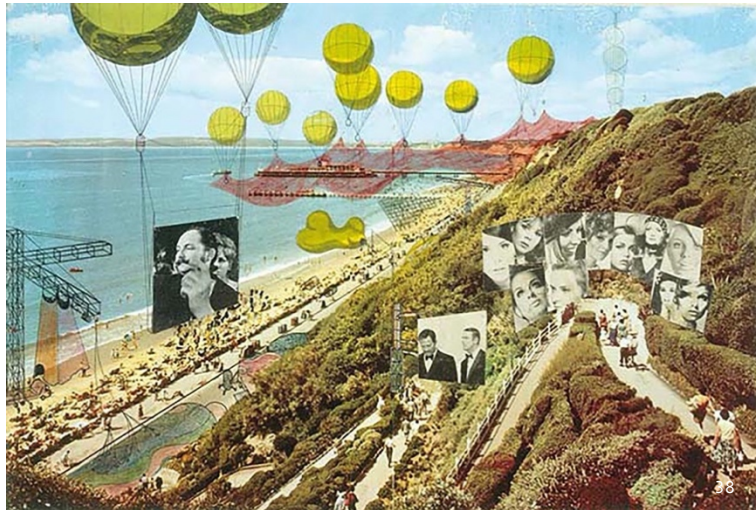
Fonte: <https://www.mymovies.it/film/1979/alien/poster/> (consultata il 18/09/2020)

36. Ridley Scott, *Blade Runner*, poster, 1982

Fonte: <https://www.etsy.com/sg-en/listing/400583287/manifesto-originale-blade-runner-100x140> (consultata il 18/09/2020)

37. Paul Verhoeven, *RoboCop*, poster, 1987

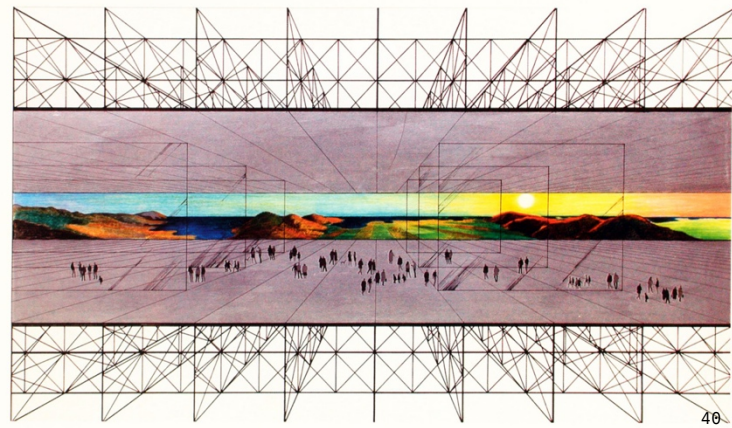
Fonte: <https://deepfocusreview.com/definitives/robocop/> (consultata il 18/09/2020)



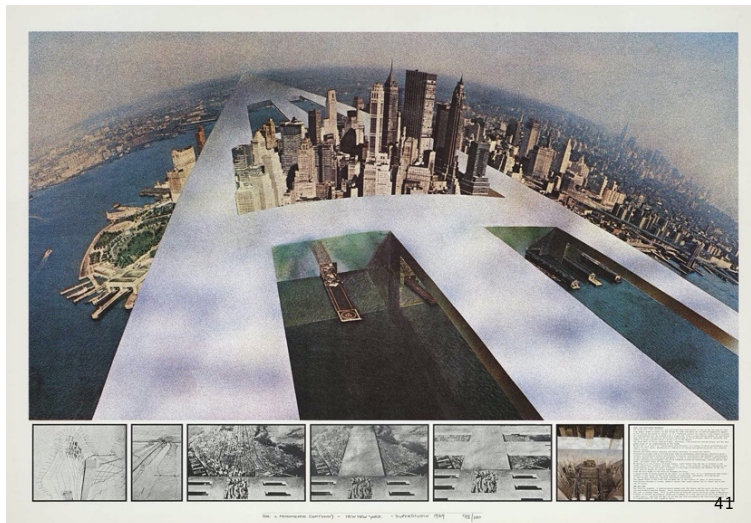
38. Peter Cook (Archigram), *Instant City Visits Bournemouth*, Londra 1968, disegno e fotomontaggio, 23 x 34,5 cm.

39. Peter Cook (Archigram), *Black Air Ship, A Project by the Archigram Group*, Londra 1970, disegno rivestito da film di plastica, 42 x 29,7 cm.

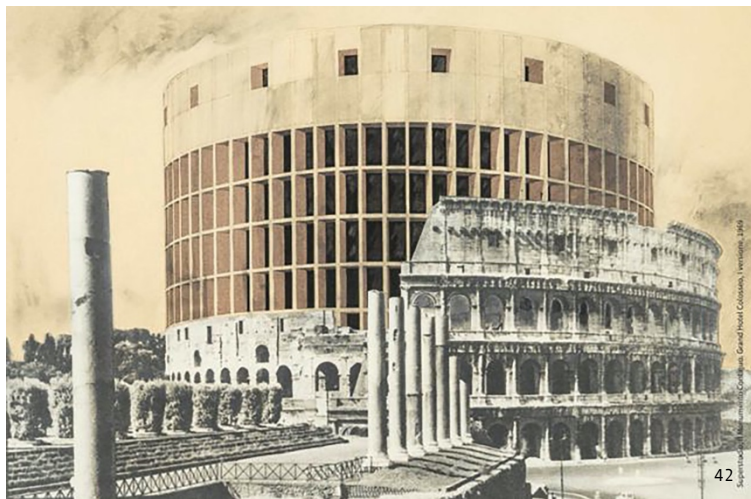
Fonte: <http://www.frac-centre.fr/en/art-and-architecture-collection/cook-peter/instant-city-317.html?authID=44&ensembleID=113> (consultata il 18/09/2020)



40



41



42

40. Andrea Branzi (Archizoom), *No-stop city*, 1972, collage

Fonte: <https://research.tuni.fi/spread/events/autumn-teaching/> (consultata il 18/09/2020)

41. Superstudio, *Il-Monumento Continuo*, *New York*, 1969, collage

42. Superstudio, *Il-Monumento-Continuo*, *Grand Hotel Colosseo*, 1969, collage

Fonte: <https://www.artribune.com/report/2016/05/mostra-architettura-superstudio-maxxi-roma/> (consultata il 18/09/2020)



43. David Cronenberg, *Videodrome*, poster, 1983

Fonte: <https://www.ilcineocchio.it/cinema/riflessione-videodrome-come-david-cronenberg-sovverti-le-regole-del-noir-thriller-classico/> (consultata il 18/09/2020)

44. Peter Jackson, *Il Signore degli anelli - La Compagnia dell'Anello*, poster, 2001

Fonte: <http://www.rifugioscuri.altervista.org/immagini/poster.html> (consultata il 18/09/2020)

45. James Cameron, *Avatar*, poster, 2009

Fonte: <https://www.ebay.com/itm/Avatar-Movie-Poster-Print-2009-Science-Fiction-One-1-Sheet-Reproduction-/202255264028> (consultata il 18/09/2020)

46. Denis Villeneuve, *Blade Runner 2049*, poster, 2017

Fonte: [https://movieposters2.com/Blade-Runner-2049-movie-poster\\_1515438.html](https://movieposters2.com/Blade-Runner-2049-movie-poster_1515438.html) (consultata il 18/09/2020)

---

<sup>1</sup> Film di forte denuncia sociale in quanto primo, nella storia del cinema, a presentare una donna come protagonista, segno della rivoluzione femminista dell'epoca.

<sup>2</sup> Anna Luigia De Simone, *Architettura d'avanguardia. Scenari e visioni della città del Novecento*, Aliena Editrice, Firenze 2008, p. 62.

<sup>3</sup> Il primo manifesto, stilato nel 1961, proclamava idee a favore di un'apertura dell'architettura verso la tecnologia, la mobilità, lo spazio sotto-forma di "capsule" per i consumatori di immagini. I loro collage furono un'estasi visiva verso il "futuro glamour" dell'era delle macchine.

<sup>4</sup> I collage e le idee degli *Archigram* servirono da background per architetti come Norman Forster, Steven Holl, Renzo Piano, Richard Rogers. Il progetto del *Centre Pompidou* (1971) è, come sostiene la critica architettonica, frutto dei postulati *Archigram*.

<sup>5</sup> Anna Luigia De Simone, *op. cit.*, p. 62.

<sup>6</sup> Il gruppo è stato fondato da Andrea Branzi, Gilberto Corretti, Paolo Deganello e Massimo Morozzi, ai quali si aggiunsero successivamente Dario e Lucia Bartolini. Nel 1966, a Pistoia, il gruppo fece la sua prima mostra dal titolo *Superarchitettura*. Nell'anno successivo fu fatta a Modena e nel 1968 parteciparono alla *Triennale di Milano* diretta in quell'anno da Giancarlo De Carlo.

<sup>7</sup> Il gruppo fu fondato da Adolfo Natalini e Cristiano Toraldo di Francia, ai quali si aggiunsero successivamente Roberto e Alessandro Magris, Alessandro Poli, Gianpiero Frassinelli et. al. Il loro massimo successo fu raggiunto con la mostra dal titolo *Italy New Domestic Landscape* presso il *MOMA* (1972).

<sup>8</sup> Anna Luigia De Simone, *op. cit.*, p. 62.

<sup>9</sup> Manfredo Tafuri, Francesco Dal Co, "Internazionale dell'utopia", in *Architettura contemporanea*, Electa, Milano 1967, citato da Anna Luigia De Simone, *op. cit.*, p. 62.

<sup>10</sup> Bruno Latour scriveva che «a partire dall'11 settembre 2001 uno *stato di emergenza* è stato proclamato sul mondo in cui noi abbiamo a che fare con immagini di ogni tipo nella religione, nella politica, nella scienza, nell'arte e nell'ambito della critica – è iniziata una frenetica caccia all'origine del fanatismo» (Bruno Latour, "Che cos'è *iconoclash*?", in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, p. 322).



## 1.4 L'immagine e la derealizzazione (o iperrealizzazione) della realtà

### Abstract

The advent of digital, according to scholars, has involved, like the industrial revolution, a kind of psychic upheaval.

According to Roberto Calasso, the place where digital is leading its battle is the «territory of the mind».

The one who produces the image aims to build a "possible reality" or "virtual" entirely. Jean Baudrillard, in *The Fictional Genesis*, tries to find the "genealogical traces" of this phenomenology of the image, concluding that God himself is a "malicious genius of simulation", a real magician who creates, out of the blue, finds that allude to a past, but which nevertheless takes into account the limit between reality and simulation, whereas today, what virtual simulation does, as an intangible image, is a total abstraction, in the sense that «we no longer take into account – says Baudrillard – reality and simulation [...] Not only have the traces of our past become virtual, but our very present is abandoned to simulation».

The concept of "virtual simulation" can be seen here in a dual guise. It is both intended as the creation of an "intangible world", structured through coded images, and that, being such, does not affect physically, or described according to the codes of mental persuasion, which aims to stimulate interactions according to a minimum period of time. In both cases, we speak of the same consequence: openness to the possibility of (re)producing replacement experiences capable of influencing perception and the way of seeing and building physical reality.

The new era of image, according to Baudrillard's sense, is the era in which the single referent, i.e. the meaning of the object, continues to be latent, as in the case of the double era. In the "absence of the essence" everything is converted into a form of chase towards it and in whose frantic search each image tends to replace the other.

Trying to tie the issue to the field of arts and architecture, as an art of presenting images and mirror of society, we find that Manfredo Tafuri, in an interview with Richard Ingersoll in 1986, broadens the point of observation on the principle of "repeal of the front referent", emphasizing that the overwhelming and frantic speed of our age has formulated a very different conception of time than in the past.

Baudrillard in explaining the effects and demonstrations of this contemporary phenomenology, came to the assumption that everything around us is nothing more than "a test" that deliberates us from any form of response to it, «according to, stereotypes or analytical models», which in fact are forms of simulations, since the answer to them is in itself implicit in the question, or at least, for how it is asked. With regard to architecture, Baudrillard sees in it a total loss of its purposes (functional, spatial, etc.), saying that it itself has become a mass media and that in fact reflects the current tendency to habituate people, leaving them stunned and "unanswered": contemporary architecture has assumed the qualities of a simulacrum that in truth "shows what it does not have".

«Nella videosfera quel che non è visualizzabile non esiste» (Régis Debray, 1992)

L'avvento del digitale, secondo gli studiosi della tematica, ha comportato, al pari della rivoluzione industriale, una sorta di stravolgimento psichico. Il sapere ha compiuto un enorme passo in avanti, assumendo forme discrete che spesso si scompaginano a limite tra veridicità e fake.

Roberto Calasso identifica gli effetti di tale avvento nel binomio “digitale e digitabile”, nel quale la società sta fondando le radici dell'esistenza sull'«inconsistenza»<sup>1</sup> e la tecnologia digitale appunto è una degli artefici in primo piano. Strutturatasi in un caos di voci, di immagini e informazioni, la tecnologia digitale destabilizza e deforma, secondo Calasso, il processo di apprendimento dell'individuo, al punto che il luogo dove il digitale sta conducendo la sua battaglia è il

territorio della mente, nonché quello della coscienza. Invasione accompagnata da potenti risultati empirici, che operano nella vita di tutti. Ancora più radicale è stato il rivolgimento che di conseguenza si è prodotto nelle concezioni della mente e della coscienza, l'una e l'altra sono annesse ai territori del discreto.

L'informazione [e solo l'informazione] non può che essere discreta<sup>2</sup>.

Sebbene l'*homo secularis*<sup>3</sup>, descritto sotto varie sfaccettature da Calasso, sembri in via di conformazione simile a un automa, quello che si coglie dalle sue considerazioni sulla società attuale è la questione sull'immagine digitale e di come essa abbia, in un certo qual modo, “iperrealizzato” al punto da mettere in discussione la realtà fisica.

L'autore de *L'innominabile attuale* (2017) <sup>(Fig. 47)</sup>, in più parti del libro, accenna la questione riguardante algoritmi digitali su cui si fonda anche il processo fabbricativo dell'immagine digitale. Secondo il saggista, data la disponibilità informatica in cui viviamo,

chiunque si è trovato a poter produrre, senza alcun vincolo, parole e immagini, virtualmente divulgabili ovunque per un pubblico illimitato. Tanto è bastato per suscitare un diffuso delirio di onnipotenza, ma non più come fenomeno clinico. Al contrario, come arricchimento della normalità. La mitomania è entrata a far

parte del buon senso. La trasposizione dell'universo in forma digitale è la sua disponibilità al contatto con le dita sono un fatto senza precedenti nella storia<sup>4</sup>.

Colui che costruisce l'immagine digitale, in realtà, risulta come essere, per dirla alla Régis Debray, una specie di «stregone»<sup>5</sup>, mentre Calasso lo identifica come hacker, vale a dire come colui che

intacca e – eventualmente – smonta, ricompone, frantuma una forma. [...]. L'intrusione nel software, la manipolazione, il deragliamento: sono tratti che ricordano Dada e attraverso la nube informatica come scariche incontrollabili. Ogni software richiede operazioni di codifica. E il mondo si sta assoggettando a una procedura di codifica. Universale e onnilaterale. Ogni codifica è una sostituzione<sup>6</sup>.

Colui che produce l'immagine ha come obiettivo la costruzione di una “realtà possibile” o del tutto “virtuale”. Il “fabbricante di immagini”, ebbene, sembra assumere la capacità di attivare una sospensione temporanea dell'irreversibile<sup>7</sup>, attivando, inoltre, forme di interazioni simultanee tra l'utente e l'immagine emessa.

Jean Baudrillard, in *La genesi fittizia*, cerca di reperire le “tracce genealogiche” di questa fenomenologia dell'immagine. Partendo dall'ipotesi formulata da P. H. Gosse, nel suo libro *Omphalos*, interpretato da Stephen J. Gould in “il sorriso del fenicottero”, Baudrillard disserta “la genesi” della simulazione contemporanea affermando che

tutte le tracce geologiche fossili dell'origine dell'evoluzione della specie, comprese la specie umana, sarebbero una simulazione contemporanea della creazione del mondo da parte di Dio, stando a quanto dice la bibbia, cinquemila anni fa. Tutto ciò che sembra risalire più in là, sino alle profondità del tempo, sarebbe una messa in scena immaginata da Dio nella sua mansuetudine, per concedere un'origine al nostro mondo, destinata all'illusione del tempo<sup>8</sup>.

Secondo quanto indica il filosofo francese, Dio stesso è un «genio maligno della simulazione»<sup>9</sup>, un vero e proprio prestigiatore che crea, di punto in bianco, reperti che alludono a un passato, ma che comunque tiene conto del limite tra realtà e simulazione, mentre oggi, ciò che la simulazione virtuale fa, in quanto immagine immateriale, è una totale astrazione, nel senso che «non teniamo più conto – dice Baudrillard – della realtà e della simulazione [...] Non solo le tracce del nostro passato sono diventate virtuali, ma il nostro stesso presente è abbandonato alla simulazione»<sup>10</sup>.

Dalla lettura di Baudrillard si intuisce il pensiero che l'uomo, il quale da sempre ha prodotto immagini “per arrivare a Dio”, con la possibilità di costruire figurazioni virtuali, si è di fatto sostituito al “gioco” del Dio, «genio maligno della simulazione»<sup>11</sup>, secondo Gosse. Egli si è sostituito a emularlo nella sua attitudine di produrre simulacri al presente di una storia fittizia del passato. Dunque, questa falsificazione prodotta dall'uomo non è più una “simulazione del passato” per come fa' Dio, bensì una duplice simulazione «generalizzata della vita attuale, estensione della logica della nostra «Virtual Reality»»<sup>12</sup>, conclude Baudrillard.

Il concetto di “simulazione virtuale” può essere qui visto in una duplice veste. Essa è sia intendibile come la creazione di un “immateriale mondo”, strutturato attraverso immagini codificate, e che, essendo tale, non intacca fisicamente<sup>13</sup>, oppure descritto secondo i codici della persuasione mentale, che mira a stimolare interazioni secondo un periodo di tempo ridotto al minimo. Esso può essere interpretato come annientamento della relazione “causa ed effetto”<sup>14</sup>. In ambedue i casi, si parla della stessa conseguenza: dell'apertura verso la possibilità di (ri)produrre esperienze sostitutive capaci di provocare effetti sulla percezione e del modo di vedere e costruire la realtà fisica. Su questo specifico argomento, Slavoj Žižek, in *Benvenuti nel deserto del reale* (2002) <sup>(Fig. 48)</sup>, muove a identificare una certa forma di ripercussione del virtuale sul reale quando descrive la condizione per cui la

realtà virtuale non fa che generalizzare questa pratica di offrire un prodotto privato delle sue proprietà: la stessa realtà è deprivata della sua sostanza, dello zoccolo duro e resistente del Reale, come il caffè – fa' l'esempio il filosofo sloveno – decaffeinato odora di caffè, ha il sapore del caffè reale pur senza esserlo. La

Realtà Virtuale viene vissuta come realtà senza esserlo. Quel che tuttavia ci attende alla fine di questo processo di virtualizzazione è che cominciamo a percepire la stessa “realtà reale” come un’entità virtuale<sup>15</sup>.

Principalmente sull’ “interazione” e sull’ “intrattenimento persuasivo”, si sta strutturando la nostra esperienza con la realtà del mondo che filtra attraverso l’immagine, e più in specifico con quella digitale, tematica che ricorda sia le teorie di David Freedberg in *The power of images. Studies in the history and theory of response* (1989) (Fig. 49), che le considerazioni sulla società attuale del sopra citato Baudrillard in *L'Echange symbolique et la mort* (1976) (Fig. 50), o nello specifico, l’era della «videosfera» secondo l’accezione di Debray<sup>16</sup>.

Si è così entrati in una nuova era del mondo dematerializzato e di registro virtuale, dove la forza trainante del capitalismo del XXI secolo è improntata proprio sull’immagine digitale. Come già si sa, anche se è difficile crederlo, i dispositivi digitali ci reclamano sette giorni su sette, inducendoci, inoltre, a delegare a loro la nostra esistenza e la nostra coscienza<sup>17</sup>. Funzionando a “flusso continuo”, hanno minato su alcuni aspetti delle relazioni interpersonali nella realtà, come ad esempio il non aver la “pazienza di ascoltare” o di “aspettare il proprio turno” e, nel caso dell’architettura, ha indotto il pensiero architettonico a concepire edifici previsti per un’attività lavorativa costante, 24 ore su 24 (Fig. 51)<sup>18</sup>.

La nuova era dell’immagine, la terza nello specifico, secondo l’accezione di Baudrillard<sup>19</sup>, è l’era in cui il referente unico, ovverosia il significato dell’oggetto, continua a essere latente, come nel caso dell’era del doppio. L’ulteriore aspetto subentrato è che nell’ “assenza dell’essenza” tutto si converte in una forma di rincorsa verso di essa e nella cui ricerca affannosa ogni immagine tende a sostituire l’altra. Questa viene vista come una condizione per la quale, secondo i critici contemporanei, il tempo di percezione visiva si è totalmente dematerializzato comportandone una sopprimente (e significativa) perdita di profondità dell’oggetto e della sua visione.

Al giorno d’oggi, spesso, ci si trova di fronte a immagini che danno autorità a un avvenimento accaduto, o che sta accadendo; osservando le loro caratteristiche formali, nell’ordine in cui ci appaiono, ci sembrano doppiamente interessanti, sia perché circoscrivono e raccontano l’episodio e sia perché il modo in cui lo fanno si basa su una costruzione dell’immagine che è parte integrante del messaggio e della “distanza zero” tra il mittente e noi destinatari passivi, forse solo fisicamente<sup>20</sup>. Questa modalità di veicolazione dell’immagine ha strutturato un “nuovo modo di guardare” e di apprendere<sup>21</sup>; ha, inoltre, impostato e globalizzato lo sguardo dell’immaginario collettivo.

Per come si presenta misticamente oggi l’immagine, secondo Debray, è da intendere che siamo alla fine di una fase, poiché «un ciclo è compiuto quando il fabbricante di immagini, che era stato vagamente stregone all’origine, poi artigiano e infine artista ridiventa vagamente stregone»<sup>22</sup>.

Ciò che è importante afferrare da queste considerazioni, è che l’«*anything goes*»<sup>23</sup> delle immagini contemporanee probabilmente tenta di ridefinire il concetto di spazio su cui viviamo e, forse, hanno qualcosa in comune con esperienze artistiche già viste in passato. L’immagine, odiernamente, è sostanzialmente prodotta attraverso un sistema info-numerico a struttura binaria, «troppo internazionale per avere un’anima campestre, è, al contempo, planetaria e “acosmica”», dice Debray; ed è per questo che, nel suo essere tale, si pensa che stimoli attenzione, interesse ed *engagement*, e allo stesso tempo distrazione che porta a uno spaesamento semantico<sup>24</sup>. Le immagini contemporanee, ambendo a produrre questi determinati “effetti interiori”, nascono già a corredo del loro obiettivo di essere riprodotte *di medium in medium* per una diffusione a livello universale. Secondo Baudrillard, che più o meno è affine alle considerazioni di Debray, l’ordine della simulazione, nella quale stiamo vivendo, è retta sì dal “codice”, ma esso ha l’attitudine di abrogare ogni “referente anteriore”. Ogni immagine sostituisce l’altra con il presupposto che l’altra non venga inglobata, né tantomeno citata, altrimenti il messaggio, attraverso essa, non passa.

Provando a legare la questione al campo delle arti e dell’architettura, in quanto arte di presentare immagini e specchio della società, rileviamo che Manfredo Tafuri, in un’intervista con Richard Ingersoll nel 1986<sup>25</sup>, amplia il punto di

osservazione in merito al principio di “abrogazione del referente anteriore”, sottolineando che la travolgente e frenetica velocità della nostra epoca ha formulato una concezione del tempo molto differente rispetto al passato preindustriale. Evidenziando che la problematica è da rintracciare agli arbori nella metà dell'Ottocento, egli assentiva che

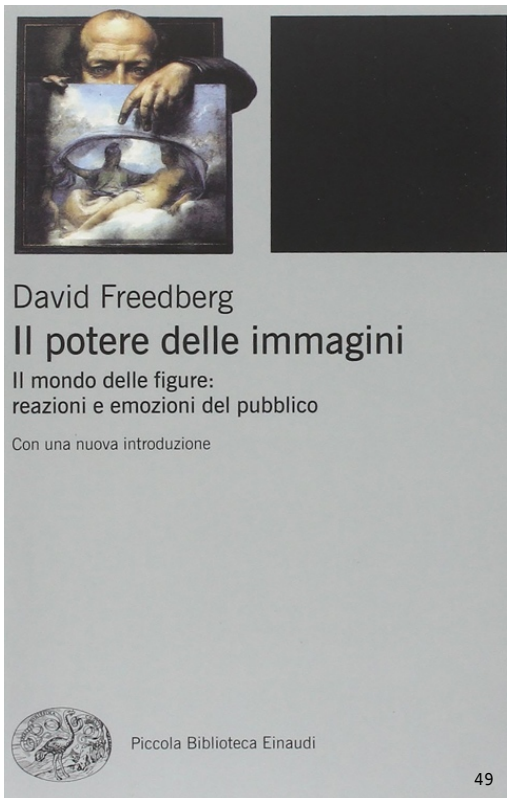
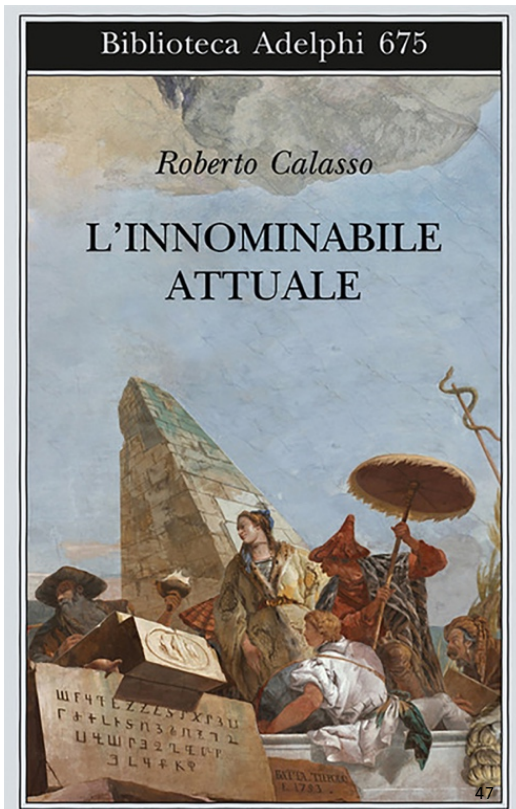
uno dei problemi dei nostri giorni è quello di dover affrontare l'incontrollabile accelerazione del tempo, un processo che ha avuto inizio con le industrializzazioni del XIX secolo; essa elimina incessantemente cose mentre si è in attesa del futuro, della cosa successiva. Tutti i movimenti d'avanguardia erano infatti basati sulla continua distruzione dei lavori precedenti per poter continuare con qualcosa di nuovo. Implicito in questo è anche l'assassinio del futuro<sup>26</sup>.

Le riflessioni tafuriane non si discostano molto da quelle di Baudrillard. Il filosofo francese, nello spiegare gli effetti e le dimostrazioni di questa fenomenologia contemporanea, arrivava all'assunto per cui tutto ciò che ci circonda non è nient'altro che “un test” che ci delibera da qualsiasi forma di risposta verso di esso, «secondo stereotipi o modelli analitici»<sup>27</sup>, che in realtà sono forme di simulazioni, poiché la risposta verso di essi è in sé implicita nella domanda, o per lo meno, per come essa ci viene posta. Forse, l'effetto che maggiormente essi inducono, è, come visto anche da Debray, “lasciarci basiti” e “disorientati” e, poiché perse tutte le referenze con il reale, l'effetto è assimilabile a un'estasi incontrollata.

Questo è ciò che in linea di massima si intende come transito nell' “iperrealtà”, in cui, secondo Baudrillard, il tangibile perde di relazione con la “cosa” e la sua reduplicazione non è altro che il circolo per cui

da medium a medium, il reale [...] diventa allegoria della morte [...] rafforza anche la sua stessa distruzione, diventa il reale per il reale, feticismo dell'oggetto perduto – non più oggetto della rappresentazione, ma estasi di negazione della propria sterminazione rituale: iperreale<sup>28</sup>.

Relativamente all'architettura, Baudrillard vede in essa una perdita totale dei suoi scopi (funzionali, spaziali, ecc.), dicendo che essa stessa è diventata un *mass media* e che di fatto rispecchia la tendenza attuale di assuefare le persone, lasciandole stupefatte e «senza risposta»<sup>29</sup>. Baudrillard mostra tra le righe che l'architettura contemporanea ha assunto le qualità di un simulacro che in verità “mostra ciò che non ha”. Per dirla in altro modo, dissimula per compensare la sua realtà fisica e materica.



47. Roberto Calasso, *L'innominabile attuale*, 2017, copertina, Milano: Adelphi Edizioni
48. Slavoj Žižek, *Benvenuti nel deserto del reale*, 2002, copertina ed. it., Roma: Meltemi editore
49. David Freedberg, *Il potere delle immagini. Il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico*, 1989, copertina ed. it., Torino: Einaudi Editori, 2009
50. Jean Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, 1979, copertina ed. it., Milano: Feltrinelli Editori



51

51. Foster + Partners, *Willis Building*, file immagine, Ipswich (Inghilterra) 1975  
Fonte: <https://www.fosterandpartners.com/projects/willis-building/> (consultata il 18/09/2020)  
Edificio illuminato di notte, attivo 24 ore su 24

<sup>1</sup> Roberto Calasso, *L'innominabile attuale*, Adelphi Edizioni, Milano 2017, p. 14.

<sup>2</sup> Ivi, p. 85.

<sup>3</sup> *Homo secularis* è il termine impiegato da Calasso per identificare l'uomo contemporaneo.

<sup>4</sup> Roberto Calasso, *op. cit.*, pp. 74 – 75.

<sup>5</sup> «Un ciclo è compiuto quando il fabbricante di immagini, che era stato vagamente stregone all'origine, poi artigiano e infine artista ridiventa vagamente stregone. Noi siamo senza dubbio a questo dubbio» (Régis Debray, *Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en Occident*, Editions Gallimard, Paris 1992, (tr. it. di Andrea Pinotti, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Editrice Il Castoro, Milano 1999, p. 139).

<sup>6</sup> Roberto Calasso, *op. cit.*, p. 37.

<sup>7</sup> In merito a questo argomento, nell'ambito dell'immagine architettonica, il professor Mariano Pérez Humanes sostiene che, nel caso del progetto di Rafael Moneo del *Museo Nazionale di Arte Romana* (1985), l'intervento si basa essenzialmente su una forma di "simulazione" dell'immagine antica. L'immagine che si dà a vedere innesca un processo di identificazione da parte dell'osservatore, il quale si intrattiene a riconoscere la realtà dalla simulazione di realtà. Per di più, data l'«illusione di romanità, non resta che domandarsi: che cos'è il romano? O meglio, Com'è arrivato a noi il romano?».

Moneo, secondo le osservazioni di Humanes, ricostruendo una sintassi architettonica fatta di "frammenti di una storia sedimentata", trascina l'osservatore in una immaginazione – atemporale - del passato. L'immagine del museo è una vera e propria "simulazione di spazio e tempo" di un'epoca romana che, al di fuori delle mura stesse del museo, non esiste più. L'immagine architettonica gioca la stessa partita dell'immagine cinematografica. Non a caso, nel saggio, il professore fa riferimento a diverse pellicole cinematografiche come *Ben-Hur* (1959), diretto da William Wyler; *La caduta dell'Impero Romano* (1964), diretto da Anthony Mann; *Cleopatra* (1963), del regista Joseph L. Mankiewicz, dove la trama si basa su una rievocazione "simulata" della storia romana ed egizi, proiettata all'oggi sotto forma di ricreazione e figurazione cinematografica del passato. Un'astrazione temporale inventata che, persuadendo, convince che quella realtà è di fatto una "realtà possibile". Le due espressioni artistiche riattivano, attraverso l'immagine, il passato e la memoria dell'individuo in un rapporto "causa/tempo" ravvicinato e istantaneo: un'autentica simulazione spazio-temporale. Cfr. Mariano Pérez Humanes, "Simulaciones: el Museo Nacional de Arte Romano de Mérida o la Reinención de Relicario", in *Revista de Historia y Teoría de la Arquitectura*, n. 2-3, 2002, pp. 201-236.

<sup>8</sup> Jean Baudrillard, *Le crime parfait*, Éditions Galilée, Paris 1995, (tr. It. di Gabriele Piana, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996, p. 27).

<sup>9</sup> Ibidem.

<sup>10</sup> Ivi, p. 28.

<sup>11</sup> Ibidem.

<sup>12</sup> Ivi, p. 29.

<sup>13</sup> Su questa tematica, Roberto Calasso fa un esempio illuminante: «un cruccio costante è stabilire quale differenza vi sia fra realtà virtuale e realtà comune. Searle ha osservato che un uragano non bagna – e in un primo momento l'osservazione può sembrare dirimente. Gli fu risposto che, come le parole possono avere molteplici significati, così gli uragani virtuali possono distinguersi da quelli comuni, pur rimanendo uragani nell'esperienza di chi li subisce. Ma sono modeste soddisfazioni. Il vero spartiacque è un altro. La realtà virtuale è concentrata a combattere un solo nemico: Ananke, la Necessità. La sua mira è eluderla, vanificandola. Finché un giorno...in quel giorno, forse troppo lontano, anche un attentato virtuale potrà far *sanguinare* la mente sul mondo» (Roberto Calasso, *op. cit.*, pp. 70-71).

<sup>14</sup> Sono state realizzate molte sperimentazioni scientifiche. B. J. Fogg, scienziato comportamentale, autore, fondatore e direttore dello *Stanford Behaviour Design Lab.*, racconta che «in una ricerca di Barbara Rothbaum *et al.*, pubblicata nel 2001, il 90 per cento dei soggetti che si sottoposero a una terapia con uso della realtà virtuale, dopo sole otto sedute di simulazione di viaggio aereo, ha poi effettivamente voltano nell'anno seguente, provando peraltro minore ansia di prima. [...]. Gli stimoli (ragni, aerei, ecc.) sono sotto controllo del terapeuta e del paziente e la terapia può avvenire in un *setting* privato e protetto, contrariamente a quanto avverrebbe, per esempio, nel caso di un aereo» (B. J. Fogg, *Persuasive technology*, Elsevier Inc., San Diego 2003, (tr. It. di Silvia Panzavolta e Lisa Fontani, *Tecnologia della persuasione. Un'introduzione alla captologia, la disciplina che studia l'uso dei computer per influenzare idee comportamentali*, Maggioli Editore, Santarcangelo Romagna 2017, pp. 95).

Dal punto di vista della persuasione, «affinché la maggior parte degli ambienti simulati siano efficaci, gli utenti devono far proprio quanto imparato nel mondo virtuale e applicarlo poi nelle loro vite. In caso contrario, la simulazione diventerebbe soltanto una delle tante esperienze tecnologiche esaltanti e non un mezzo per cambiare atteggiamenti comportamentali. Un modo per aumentare la probabilità di trasferire il comportamento virtuale nel mondo reale e quello di inserire un elemento virtuale nel contesto reale. Questa è l'obiettivo delle simulazioni a oggetti» (Ivi, pp. 95 – 96).

<sup>15</sup> Slavoj Žižek, *Welcome to the Desert of the Real*, Verso Books, New York 2002 (tr. It. di Piero Vereni, *Benvenuti nel deserto del reale. Cinque saggi sull'11 settembre e date simili*, Moltemi editore, Roma 2002, p. 15).

<sup>16</sup> Régis Debray, *op. cit.*, pp. 244-268.

<sup>17</sup> Il laboratorio di studi sulla persuasione mentale dell'informatica, diretto dal prof. B.J. Fogg, ha condotto, durante gli ultimi dieci anni, alcuni esperimenti su campioni di persone verificando come il rapporto tra l'uomo e i dispositivi di emissione di immagini digitali sia diventato inscindibile e altamente fidelizzato. In alcuni casi si è riscontrato che alcune persone sottoposte ai test itineranti attribuivano una vera e propria anima e coscienza alle macchine con le quali si sottoponevano alle prove. Cfr. (<https://captology.stanford.edu/>) (consultata il 18/09/2020).

<sup>18</sup> Per un'ulteriore panoramica sulle conseguenze di tale fenomenologia sull'architettura, cfr. Jonathan Crary, *La vida sin pausa*, 24 maggio 2015, "El País", ([https://elpais.com/cultura/2015/05/20/actualidad/1432123650\\_805121.html](https://elpais.com/cultura/2015/05/20/actualidad/1432123650_805121.html)) (consultata il 18/09/2020).

<sup>19</sup> Jean Baudrillard, *L'Echange symbolique et la mort*, Paris, Éditions Gallimard, 1976, (tr. It. di Girolamo Mancuso, *Lo scambio simbolico e la morte* (1979), Feltrinelli Editore, Milano VI. ed. 2015)

<sup>20</sup> Includendo informazione ed espressione semantica «i media elettronici tendono, più della stampa scritta, a legare mittente e destinatario attraverso una rete intima di esperienze e sentimenti individuali» (Joshua Meyrowitz, *No sense of place. The impact of electronic media on social behavior*, Oxford University Press, New York 1985, (tr. It. Nadia Gabi, *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna 1995, p. 158).

Inoltre, «i media elettronici danno a tutti la possibilità di accedere maggiormente ad altri luoghi e, nel contempo, spostano socialmente e psicologicamente le persone dalle rispettive situazioni fisiche», oltrepassando dunque, qualsiasi forma di delimitazione spazio-temporale» (Ivi, p. 299).

<sup>21</sup> In realtà, il termine "apprendimento" è labile. La nostra epoca, secondo Ed Finn, si sente «confortata dal sapere di poter sempre googlare qualcosa in un secondo momento, [che] gradatamente [ha] accettato che l'arbitraggio delle informazioni è più significativo delle informazioni stesse» (Ed Finn, *op. cit.*, pp. 188 – 189). E a questo proposito, il professore riporta un caso con l'intento di essere preciso: «La chiosa e il commento hanno superato l'articolo e il libro in modo così completo che il giornalista e scrittore Karl Taro Greenfeld ha scritto sul "New York Times" a proposito della nostra tendenza collettiva a simulare un'alfabetizzazione culturale basandoci su parentesi e metadati: "Non è mai stato così facile fingere di sapere così tanto senza realmente sapere nulla. Raccogliamo particolari attuali e pertinenti da Facebook, Twitter o da avvisi di notizie via e-mail, e poi li rigurgitiamo, [...] Ciò che conta per noi, a mollo di petabyte di dati, non è necessariamente aver consumato questi contenuti in prima persona ma semplicemente sapere che esistono, e avere un'opinione in proposito, essere in grado di chiacchierare» (Ibidem).

<sup>22</sup> Régis Debray, *op. cit.*, p. 139.

<sup>23</sup> Termine utilizzato dal Régis Debray, il quale identifica il circuito odierno delle immagini come «*Videosfera*» (Régis Debray, *op. cit.*, p. 132).

<sup>24</sup> Secondo Debray, nel caso dell'architettura, questo ha prodotto «Architettura del "gesto" o meglio del colpo d'occhio» (Régis Debray, *op. cit.*, p. 236).

<sup>25</sup> Cfr. Richard Ingersoll, "Non c'è critica, solo storia", in *Design Book Review*, primavera 1986, (intervista riportata da Casabella redazione, "Non c'è critica, solo storia", in *Casabella*, n. 619-620, gennaio – febbraio 1995, pp. 96-99).

<sup>26</sup> Richard Ingersoll, "Non c'è critica, solo storia", in *Design Book Review*, primavera 1986, (intervista riportata da Casabella redazione, "Non c'è critica, solo storia", in *Casabella*, n. 619-620, gennaio – febbraio 1995, p. 96).

<sup>27</sup> Jean Baudrillard, *L'Echange symbolique et la mort*, cit., p. 75.

<sup>28</sup> Ivi, p. 85.

<sup>29</sup> Ibidem, p. 96.

#### 1.4.1 L'immagine nella contemporaneità. Alcune considerazioni sui fenomeni in atto

##### Abstract

To the images to which you, are exposed daily, the subject is purely informative, communicative, playful, etc., but what should be focused, here, is how these images challenge the conventional characters of the spatial imagination.

Looking at a work by Roberto Amadi, *Il Chaos Organizzatore* (2016), one could say that the image has no depth, or at least has a particular depth. These effects are guaranteed only through the manipulation of digital pixels that, by dissolving with each other in a reference grid, generate a physiognomy of continuity between the objects that make up the total image: the image, therefore, "derealizes" reality, calling into question our metric imagery of it.

Looking at another example, some results from the *Low Form* exhibition (2018) stand out. In particular, we see what kind of space tends to represent Ian Cheng's exhibited work *Emissary Sunsets the Self (ESTS)* (2016). By decontextualizing a single frame of the video and observing it from a purely formal point of view, the type of space represented is structured on a collapse of depth in the perspective sense. The visual effect of observing it is a difficult determination of the real distance that each element in the image is at. All components of the image appear to float in the center of the scene but are actually disparate in the image. Finally, the result greatly reinforces the sense of abstraction in the observation of the image.

Prendendo in esame un'opera di Roberto Amadi *Il Chaos Organizzatore* (2016) <sup>(Fig. 52)<sup>1</sup></sup>, già la didascalia ci induce a pensare che l'opera è un risultato di un processo che mira a sistemare il caos, o almeno a organizzarlo secondo logiche figurative; si potrebbe dire che l'immagine non ha alcuna profondità, o per lo meno ha una profondità particolare. In essa figurano elementi informi e liquidi sul fondo, una luce gialla con le fattezze di un uomo a braccia aperte nel centro, dei prismi, sia a sinistra che a destra, che tendono a galleggiare tra il primo e il secondo frame, un coagulo di sfumature di rosso sopra la figura gialla e in fine un altro in-distinto piano nel sub-strato dell'immagine, che sembra mantenersi solo per la rigidità degli elementi prismatici che ne occupano il campo e che, inoltre, pare venire avanti per via della rottura dei piani visivi, sostenuta dai cubi in basso a destra. Questi effetti sono eminentemente garantiti e possibili solo attraverso la manipolazione dei pixel digitali che, dissolvendosi gli uni con gli altri in una griglia di riferimento, generano una fisionomia di continuità tra gli oggetti che costituiscono l'immagine totale.

In realtà non vi è nessuna lettura metrica dello spazio, bensì una sorta di tensione periferica, nella misura in cui questo campo, costruito dell'immagine, tende a fluttuare tra i presunti piani e a venir fuori senza soluzione di continuità. L'immagine, perciò, "derealizza" la realtà, rimette in discussione il nostro immaginario metrico di essa.

Esaminando un altro esempio, spiccano alcuni risultati della mostra *Low Form* (2018), curata da Bartolomeo Pietromarchi al *Museo MAXXI* di Roma, la cui esposizione temporanea conteneva oltre che una retrospettiva sugli sviluppi, ancora in atto, delle opere digitali, anche narrazioni e riflessioni sulle forme di comunicazione digitale che usiamo giornalmente e del rapporto che "intratteniamo" con esse<sup>2</sup>.

In particolare, vediamo che tipo di spazio tende a rappresentare l'opera esposta di Ian Cheng *Emissary Sunsets the Self (ESTS)* (2016) <sup>(Figg. 53-54)</sup>. Le immagini del paesaggio sono state create da un motore di un videogioco. Le scene, nell'involgersi dei frame delle immagini del video, sono sempre in continua trasformazione e gli "umanoidi" che le abitano sono totalmente esclusi da qualsiasi forma di interazione con esso e con sé stessi.

I movimenti degli esseri che gravitano nell'immagine sembrano non avere una direzione né sopraggiungere a un fine, il che ricorda molto le sedici incisioni de le *Carceri d'invenzione* di Piranesi (1745 – 1750)<sup>3</sup>.

Decontestualizzando un singolo frame del video e osservandolo da un punto di vista prettamente formale, il tipo di spazio rappresentato si struttura su un tracollo della profondità in senso prospettico. Lo spazio nell'immagine è frutto di una "vibrazione densa" che viene fuori con l'effetto di aberrazione e di cambio cromatico tra una parte e l'altra dell'immagine. Il campo su cui poggiano le figure si presenta in strati di diversa intonazione, anche il cielo fa parte dell'intera struttura. L'opera, in generale, è una formazione per strati totalmente non scindibili e dissolti. L'effetto visivo che induce nell'osservarla consiste in una difficile determinazione della distanza reale a cui si trova ciascun elemento nell'immagine.

Se si rimane fermi con lo sguardo, facendo un esercizio di astrazione, gli strati dell'immagine appaiono appiattiti nel piano del frame, sembrano vacillare e attraversarsi tra di loro. I piani, ulteriormente, essendo evanescenti, sembrano definire due diversi ambiti dell'immagine, ma in realtà, se si nota il modo in cui sono disposti le figure celestine, si capisce che il collegamento tra di essi e lo sfondo è oscillante e messo in questione.

Ambedue opere disvelano uno schiacciamento dello spazio e una dissoluzione dei piani; esse negano la profondità a beneficio della visione frontale, "istantanea e superficiale", forniscono una continuità contrassegnata dall'eliminazione del cono di visione di riferimento. Tutti i componenti dell'immagine risultano apparentemente fluttuare al centro della scena, ma in realtà sono disparati nell'immagine. Il risultato, infine, rafforza di molto il senso di astrazione nell'osservazione dell'immagine.



52. Roberto Amadi, *Il Chaos Organizzatore*, 2016, fotomanipolazione digitale

Fonte: <http://www.robertoamadi.it/CAOS.htm> (consultata il 18/09/2020)

Descrizione dell'opera: «Dal chaos digitale alla creazione. Rivolta e algoritmi, delirio e Diversità, su un palcoscenico digitale dove va in scena il Mistero che emana dalla Terra e attraversa i cuori. Un'opera da collezionare. Fotomanipolazione digitale dell'immagine, opera di Roberto Amadi» (Roberto Amadi, 2016).



53-54. Ian Cheng, *Emissary Sunsets The Self*, fotogrammi, 2016  
Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/203000> (consultata il 18/09/2020)

---

<sup>1</sup> Descrizione dell'opera: «Dal Chaos digitale della creazione. Rivolta e algoritmi, delirio e diversità, su un palcoscenico digitale dove va in scena il Mistero che emana dalla Terra e attraversa i cuori. Un'opera da collezionare. Fotomanipolazione digitale dell'immagine» (Roberto Amadi, 2016 (<http://www.robertoamadi.it/>)) (consultata il 18/09/2020).

<sup>2</sup> Cfr. Lorenzo Taiuti, "Low Form. Arte digitale in mostra al Maxxi di Roma", in *Artribune*, 18 novembre 2018, (<https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2018/11/mostra-arte-digitale-maxxi-roma/>) (consultata il 18/09/2020).

<sup>3</sup> Secondo la scrittrice belga Marguerite Yourcenar, le *Carceri di invenzione* rappresentano «la negazione del tempo, lo sfalsamento dello spazio, la levitazione suggerita, l'ebrezza dell'impossibile raggiunto o superato» (<http://www.italianways.com/le-carceri-dinvenzione-di-piranesi/>) (consultata il 18/09/2020). L'opera, oltre a influenzare di gran lunga gli artisti romantici, i surrealisti, Maurits Cornelis Escher, ecc. continua a essere una delle più citate opere nel momento in cui si tenta di rappresentare in immagine l'«astrazione dell'essere umano nel rapporto spazio-temporale» (Marguerite Yourcenar).



## 1.4.2 L'iperreale architettonico: un esempio

### Abstract

In architecture, the main expedient of fostering effects of "loss of depth" and common cartesian references is allowed, in large part, using figurative virtuosity and the use of glass as well.

Some examples of "new architectural images", to, put it to Régis Debray, «indicate, decorate, enhance, illustrate, distract, persuade, but do not show». Sometimes they veil the space that under it, questioning the meaning of "exact representation of the statutes of architecture", such as the project for a *Swiss Re Next* directional building and auditorium in Zurich (2008 – 2017), carried out by the firm *Diener & Diener Architects*.

The images representing the casing and the workable spaces between the diaphragm and the "changing facades", made with curved glass, cause ambiguity and a somewhat distorted reflected view of the exterior.

In this work it is found that glass is assumed as a material that goes beyond its possibilities and technical-functional qualities. It is converted into a material intent on embodying, in the first place, strong symbolic, persuasive and tempting connotations; it probably reflects the contemporary desire for simultaneous visibility and invisibility, presence and absence, materiality and immateriality, which are aspects of the human psyche. Through these visionary and utopian suggestions, architecture, from Modernism to the contemporary, has identified in transparency the absence of weight and the essence of immateriality.

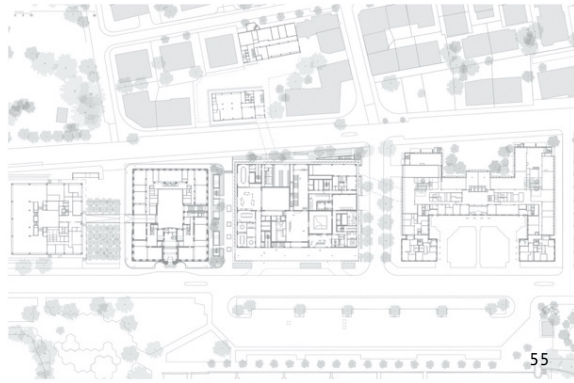
In architettura, l'espedito principale di favorire effetti di "perdita della profondità" e dei riferimenti cartesiani comuni è consentito, in larga maggioranza, dall'uso del virtuosismo figurativo e dall'impiego anche del vetro. Attraverso questi espedienti, l'edificio pare virare a questioni per cui esso stesso è diventato una rappresentazione metaforica di spazio, il quale incarna l'attuale immaginario della vita breve. Ciò emerge soprattutto quando si pone l'attenzione alle pubblicazioni nelle riviste di architettura contemporanea. Spesso, posti davanti ad alcuni esempi di immagini architettoniche presenti in esse, ma anche nei social, ecc., l'effetto che danno queste immagini è l'impressione di "vedere tutto contemporaneamente" e sullo stesso piano di riferimento: prodotti di architettura che sembrano invenzioni formali estemporanee. In alcuni casi, risulta difficile dipanare in quali precisi punti dell'immagine siano collocati i costituenti di essa, poiché tutti gli elementi si accumulano rivendicando la loro presenza senza negarsi gli uni con gli altri.

Alcuni esempi di "nuove immagini architettoniche", per dirla alla Régis Debray, «indicano, decorano, valorizzano, illustrano, distraggono, persuadono, ma non mostrano»<sup>1</sup>. A volte velano lo spazio che in esse soggiace, mettendo in discussione il significato di "rappresentazione esatta degli statuti dell'architettura", come ad esempio il progetto per un edificio direzionale e auditorium *Swiss Re Next* a Zurigo (2008 – 2017)<sup>(Figg. 55-56-57)<sup>2</sup></sup>, realizzato dallo studio *Diener & Diener Architects*, pubblicato su un *Casabella* del 2018.

Le immagini che rappresentano l'involucro e gli spazi praticabili tra il diaframma e le «mutevoli facciate»<sup>3</sup>, realizzate con vetri curvati, provocano ambiguità e una vista riflessa dell'esterno alquanto deformata<sup>(Figg. 58-59)</sup>. Ma la cosa è ancora più complicata, poiché l'immagine che viene riflessa attraverso questo tipo di pelle architettonica si sovrappone in costante movimento con ciò che sta dentro l'edificio<sup>(Fig. 60)</sup>. La griglia, che apparentemente sembra scandire i piani interni dell'edificio, diviene depositaria di una visione surreale e il problema diventa più immanente in quanto essa tende a dare una percezione dinamica e multipla del manufatto architettonico. È un effetto acuminato che provoca una leggera tensione tra lo spazio che contiene, e non fa vedere pur essendo in vetro, e lo spazio urbano che gli gravita attorno. Le due immagini si sovrappongono: più che collage questo sembra un mash-up tra due entità collegate da un oggetto architettonico che si smaterializza per dar vita a questo effetto. In ogni caso, la geometrizzazione dell'immagine è altamente complessa e va ben oltre la semplice schematizzazione della prospettiva lineare; ha invece molto in analogia con visioni proposte forse dai Surrealisti.

In quest'opera si riscontra che il vetro è assunto come materiale che va al di là delle sue possibilità e qualità tecniche-funzionali. Esso viene convertito a materiale intento a incarnare, in primo luogo, forti connotazioni simboliche, suadenti e allettanti; rispecchia, probabilmente, il desiderio contemporaneo di simultanea visibilità e invisibilità, presenza e

assenza, materialità e immaterialità, che sono aspetti della psiche umana. Attraverso queste suggestioni visionarie e utopiche l'architettura, dal Modernismo al contemporaneo, ha individuato nella trasparenza l'assenza di peso e l'essenza dell'immaterialità.



55. Diener & Diener, *Swiss Re Next*, 2017, planimetria del Campus  
56. Leonardo Finotti, *Swiss Re Next*, facciata lungo il Mythenquai, fotografia, Zurigo 2018  
57. Leonardo Finotti, *Swiss Re Next e Mythen Schloss*, fotografia, Zurigo 2018  
Fonte: *Casabella*, n.891, novembre 2018, p. 22



58. Leonardo Finotti, *Swiss Re Next*, *facciata e ingresso*, fotografia, Zurigo 2018  
59. Leonardo Finotti, *Swiss Re Next*, fotografia, Zurigo 2018  
60. Leonardo Finotti, *Swiss Re Next* (vista ravvicinata dei vetri curvati), fotografia, Zurigo 2018  
Fonte: *Casabella*, n.891, novembre 2018, p. 23

---

<sup>1</sup> L'insieme dei termini fa riferimento alla caratterizzazione delle immagini secondo Régis Debray. Cfr. Régis Debray, *Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en Occident*, Editions Gallimard, Paris 1992, (tr. it. di Andrea Pinotti, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Editrice Il Castoro, Milano 1999, p. 248).

<sup>2</sup> Cfr. Federico Tranfa, "Non sono Stiller!", in *Casabella*, n. 891, Novembre 2018, pp. 18 – 31.

<sup>3</sup> *Ivi*, p. 20.



PARTE SECONDA  
II CAPITOLO\_L'IMMAGINE ARCHITETTONICA: DECODIFICAZIONI



61. Michele Bagnato, *Abbrivio*, collage digitale, 2020



## II.1 Immagine e architettura, genealogie

### Abstract

Before "decoding" the relationship between image and contemporary architecture, we will look at some significant examples.

Rem Koolhaas, for example, on the new continent, describes the phenomenology of this trend of urban and architectural show as «Delirious». One of the paradigms of such an inclination of architecture to become "image" and to "simulate" an active process 24 out of 24 was eminently interpreted by the very skilled Hugh Ferriss in the project for a *Metropolis of Tomorrow* (1929).

A further feature of architecture as an image, in this case as "political propaganda image", can be traced back to the case of the Nazi gathering in Nuremberg in 1934. The whole scene, real spectators and architecture, became a pure simulation. The participants of that event were, at the same time, spectators and observed, part of that political and propaganda program.

These were among the first architectural beginnings that marked an epochal stage, a transit that elevated the architecture in the image between the second half of the 1800s and the beginning of the 20th. From these paradigms onward, as a consequence, what Manfredo Tafuri called «insignificant objects» will live under a lens of «shameless visibility», or as Jean Baudrillard called it, «obscene», because it is too visible and not capable of secrecy, therefore decomposable in pure "information and communication".

Focusing on the architectural events of the Postmodern we note that many were the examples of architecture and architectural criticism that were the result of this trend.

Among the most debated, we meet the project of the *Guggenheim Museum* in Bilbao (1997). Reaching today, in the so-called "image society", contemporary living has long been converted into a transformation of existence completely "aestheticized". New buildings are deliberately produced for a client that values only "novelty" and the propagandistic effectiveness of the architectural image. The consequence of this approach to discipline, as Juhani Pallasmaa openly argues, is the loss of "architectural sincerity" and the natural conversion of it to "exercise of mere speculative aesthetics".

Architecture is implicitly induced to question the "traditional statutes" of itself, regarding the issue of why the image has become the "fifth essence" of the building.

«L'avvento della Civiltà dell'Immagine e il coinvolgimento in essa dell'architettura, farà sì che costruire per comunicare sarà di gran lunga più importante che soddisfare un'esigenza pratica, esaudire una funzione» (Gianfranco Neri, 2018)

«L'architettura internazionale, da vari anni a questa parte, rinunciando il più delle volte a misurarsi con la ricerca tipologica o con la sperimentazione costruttiva, si accontenta spesso di assecondare le logiche commerciali di cui è, in prevalenza, espressione, puntando a condizionare le scelte d'uso e consumo dello spazio urbano attraverso una persuasività comunicativa [...] è strumentale quindi definire il posizionamento dell'opera all'interno dell'universo della comunicazione cui ormai l'architettura, a pieno titolo, appartiene» (Marco Biagi, 2019)

L'immagine, nelle sue varie declinazioni del termine, così come l'architettura, è una forma di rappresentazione simbolica del mondo e della vita delle persone che lo abitano. La sostanziale differenza che però sussiste tra le due è che la prima è una forma di illustrazioni esterne a noi, mentre l'immagine architettonica, in prim'ordine, si lega alla nostra esistenza nel suo significato profondo. Si dice, infatti, che si esiste e si intende ciò che siamo attraverso l'architettura e, in generale, attraverso tutto ciò che costruiamo. In altre parole, «siamo quel che facciamo» (Leonardo Sciascia, 1977) e, in quel che facciamo, l'architettura è il *medium* che meglio aiuta a esprimersi in quanto in essa ci rispecchiamo e continuiamo a immaginare, e immaginarci, quel che saremo, dato il fatto che l'impatto di essa non coinvolge solo il corpo ma anche la mente.

L'architettura ha da sempre svolto il suo ruolo nel farsi proiezione, o immagine, della cultura di un determinato periodo storico, politico, sociale, economico, ecc. Il fenomeno, come sostiene la critica architettonica, si è maggiormente espletato in tutto il corso del '900. Pertanto, prima di "decodificare" il rapporto tra immagine e architettura contemporanea, volgeremo momentaneamente il raggio della nostra indagine su alcuni esempi significativi in questa trattazione.

Rem Koolhaas, in merito al "nuovo continente", descrive la fenomenologia di questa tendenza dello spettacolo urbano e architettonico come «Delirious»<sup>1</sup>. È ormai chiara la questione che molti esempi di architettura del nuovo continente, alle

soglie del XIX secolo, si siano associati a quello che Guy Debord, nel 1967, identificava come «società dello spettacolo». Mentre lo stesso filosofo francese, e più in là Jean Baudrillard, Paul Virilio, Régis Debray, denunciava una certa preoccupazione, in modo apocalittico, per gli effetti della società del consumo che stava man mano inserendosi nelle viscere della collettività guidata dall'immagine e da ciò che in essa era implicita simulazione, istantaneità, velocità, superficialità, ecc., è evidente che oggi tale inclinazione e tali termini siano divenuti un dato di fatto che riguarda non solo gli Stati Uniti, ma l'intero mondo. Uno dei paradigmi della siffatta inclinazione dell'architettura a farsi "immagine" e a "simulare" un processo attivo 24 su 24, come di fatto si è improntata la cultura contemporanea al di là dell'architettura, fu interpretato eminentemente dall'abilissimo Hugh Ferriss<sup>2</sup>. Nel progetto per una *Metropolis of Tomorrow* (1929)<sup>(Figg. 62-63-64-65)</sup> si nota che la città era stata concepita per una visione costante, da giorno alla notte, con edifici spettacolari che manifestavano un "modernismo senza tempo", anziché diurno, come nel caso degli esempi europei a esso coevo<sup>3</sup>. Il progetto dell'architetto americano, attraverso l'artificio di potenti impianti di illuminazione che reggevano la costante immagine degli edifici, dissolveva totalmente la forma architettonica a beneficio di una costante e simulata immagine che si dava a vedere in una condizione di tempo senza interruzioni.

Ferriss, quindi, si potrebbe inscrivere nei precursori, poiché con il progetto sopra citato ha rappresentato il come sarebbe andata *via via* sviluppandosi la città contemporanea. Non è un caso, infatti, che l'immaginario collettivo che si ha degli Stati Uniti sia proprio "la città illuminata di notte", che il disegnatore americano rappresentò prontamente circa novanta anni fa.

In Europa prime forme di architetture, che demandarono all'immagine il loro significato più profondo, furono molto più antecedenti e probabilmente manifestarono gli aspetti più intimi e forse più drammatici della società. Il *Crystal Palace* di Paxton (1851)<sup>(Figg. 66-67-68)</sup>, installato all'*Hyde Park* di Londra per accogliere la prima *Esposizione Universale*, ad esempio, è stato, oltre che una celebrazione delle nuove tecnologie architettoniche, anche un'immagine rappresentativa dell'era industriale e commerciale di allora. Il fascino dell'edificio era favorito fondamentalmente dalla sua totale trasparenza: questi effetti attrattivi sono diventati, man mano, più spettacolarizzati nell'architettura in tutto il corso del '900 fino a oggi<sup>4</sup>. L'interno dell'edificio offriva, per la prima volta nella storia dell'architettura, un'esperienza con lo spazio del tutto inedita, che potremmo precisare come "allucinatoria", fatta di trasparenze, effetti caleidoscopici e riflessi di ogni varietà: una vera e propria allegoria da cui l'architettura tutta, da quella data in poi, prenderà esempio<sup>5</sup>.

L'ambizione raggiunta dal *Crystal Palace* diede input alla successiva *Torre Eiffel* (1889)<sup>(Figg. 69-70-71)</sup>, la quale, però, può essere definita come pura manifestazione di spettacolo in quanto, a differenza del lavoro di Paxton, fu eretta per celebrare un evento e non per accoglierlo.

Rilevante è la radice della questione che ha interessato l'architettura. Con l'ascesa della classe media, si venne a riformulare, oltre che il modo d'uso di essa, anche il modo di utilizzare lo spazio. Il mutamento epocale ha corrisposto una nuova concezione d' "immagine dell'architettura", la quale ambiva prettamente a ridurre l'essenza materica e spaziale del manufatto e ampliare il suo significato tramite l'immagine che si dava a vedere.

Un'ulteriore caratteristica dell'architettura in quanto immagine, in questo caso "immagine di propaganda politica", può essere fatta risalire al caso del raduno nazista avvenutosi a Norimberga nel 1934<sup>6</sup>, e successivi. Qui però bisogna fare una distinzione. Mentre tra il *Crystal Palace* e la *Torre Eiffel* vi è ancora l'idea che l'architettura è la "forma stessa dello spettacolo", al di là della distanza di osservazione, in questa sede l'architettura divenne "propagandistica". Leni Riefenstahl, regista, e Albert Speer, architetto, lavorarono all'organizzazione dell'adunata affinché l'evento non fosse solo fruibile alla folla reale, bensì risultasse visivamente efficace attraverso la proiezione negli allora canali visivi: il cinema<sup>(Fig. 72)</sup>. Tutta la scena, spettatori reali e architettura, divennero una pura simulazione. I partecipanti di quell'evento erano, al medesimo momento, spettatori e osservati, compartecipi di quel programma politico e propagandistico. Il

raduno, ripreso dal vivo e proiettato successivamente sotto forma di film, è stato una duplice formula di simulazione: non soltanto immagine di architettura e delle persone accolte da essa, ma soprattutto corretta “messa in immagine” dei costituenti della scena. La simulazione, in sé, annullava l'entità di spazio e di esperienza nell'architettura a beneficio di una corretta e coercitiva “immagine di essa”, inquadrata dalla telecamera e successivamente “alterata” dal montaggio per mano di Leni Riefenstahl. In questo caso si rintracciano i geni della fenomenologia di alcune immagini architettoniche contemporanee, le quali si pongono criticamente come “unificatrici” della distanza tra spettatore reale, che vive un'esperienza fisica con essa, e spettatore virtuale, che la usufruisce attraverso la riproduzione in immagine.

Questi sono stati i primordi architettonici che hanno segnato uno stadio epocale, un transito che ha elevato a immagine l'architettura tra la seconda metà dell'800 e inizio '900. Da questi paradigmi in poi, di conseguenza, quelli che Manfredo Tafuri chiamava «oggetti insignificanti» vivranno sotto una lente di «visibilità spudorata»<sup>7</sup>, o per come la definiva Baudrillard, «oscena», poiché troppo visibile e non capace di segretezza, quindi decomponibile in pura “informazione e comunicazione”.

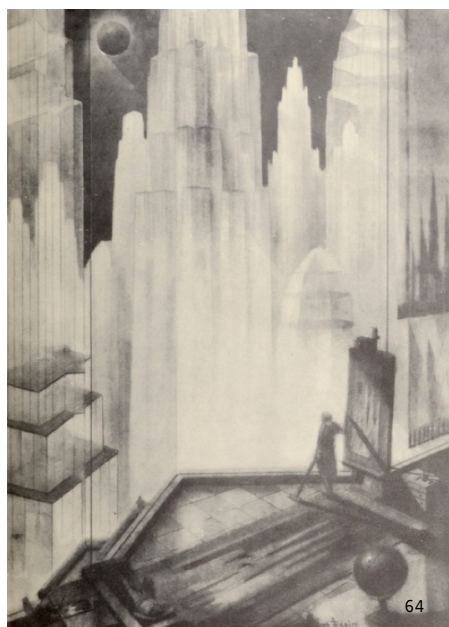
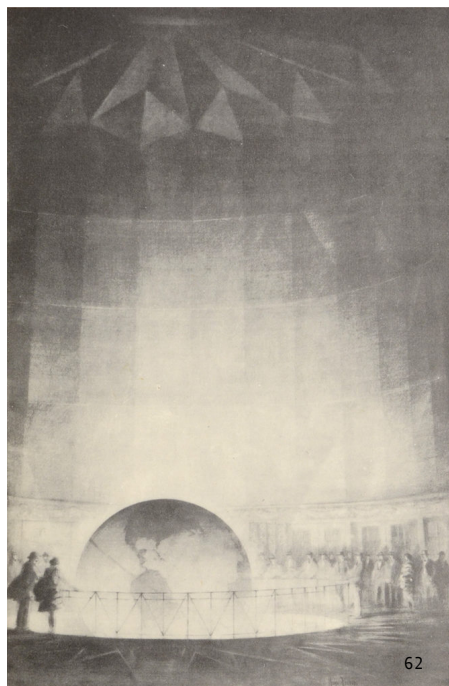
Nella contemporanea tendenza al consumismo di massa, delle economie a scala globale e della comunicazione accelerata (temi che vennero alla luce a partire dalla seconda metà del '900), il bombardamento delle immagini è diventato il tarlo del carattere contemporaneo. Le immagini nascono con il presupposto di rendersi presenti in qualsiasi luogo e disponibili a chiunque, cambiando radicalmente anche il modo con cui in essa si faceva esperienza del reale e della comunicazione. Nel volgere l'attenzione alle vicende architettoniche del Postmodernismo, rileviamo che molti sono stati gli esempi di architettura e di critica architettonica<sup>8</sup> che furono il risultato di questa tendenza. Tra i più dibattuti, incontriamo il progetto del *Guggenheim Museum* a Bilbao (1997) (Fig. 73), progettato da Frank O. Gehry, che, al di là della sua espressione estetica, virtuosa, è arrivato nel suo obiettivo, ovverosia, presumibilmente, quello di attirarsi addosso l'attenzione mediatica e di rivitalizzare l'interesse della critica architettonica. Il risultato fondamentale di questo progetto è stato un'immagine così influente<sup>9</sup> da attirare l'attenzione non solo in relazione al contesto geografico di Bilbao, ma anche all'intero circuito internazionale<sup>10</sup>. Ancor prima, forse, casi di architettura che diedero l'incipit a Bilbao furono il *Centre Pompidou*<sup>11</sup> a Parigi (1977) (Fig. 74), per mano di Renzo Piano e Richard Rogers, o la precedente *Sydney Opera House* (1959-1973) (Fig. 75) di Jørn Utzon<sup>12</sup>. Questi esempi possono essere considerati una seconda tappa del punto di arrivo estremo di questa fenomenologia dell'immagine nell'architettura postmoderna.

Arrivando a oggi, considerando il fatto che si appartiene alla cosiddetta “società delle immagini”, il vivere contemporaneo si è da tempo convertito in una trasformazione dell'esistenza del tutto “estetizzata”. Tutto viene ostentato: politica, economia, merce, scambio; tutto si è convertito in superficialità dell'intrattenimento. Anche l'architettura, in un certo qual modo, tende a essere “estetizzata” e di conseguenza distaccata dai suoi obiettivi radicali. Edifici nuovi vengono prodotti deliberatamente per una committenza che valorizza solamente “la novità” e l'efficacia propagandistica dell'immagine architettonica. La conseguenza di questo approccio alla disciplina, come sostiene apertamente Juhani Pallasmaa, è la perdita della «sincerità architettonica» e la naturale conversione di essa a “esercizio di mera estetica speculativa” che porta a produrre manufatti sempre più seduttivi e sempre meno legati alla profondità del reale. Immagini. L'architettura è indotta implicitamente a rimettere in discussione gli “statuti tradizionali” di sé stessa a fronte della questione per cui l'immagine è diventata la “quinta essenza” dell'edificio.

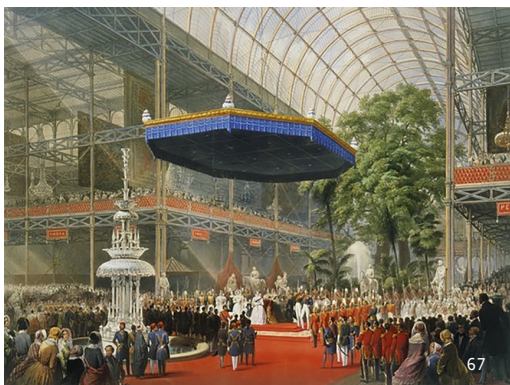
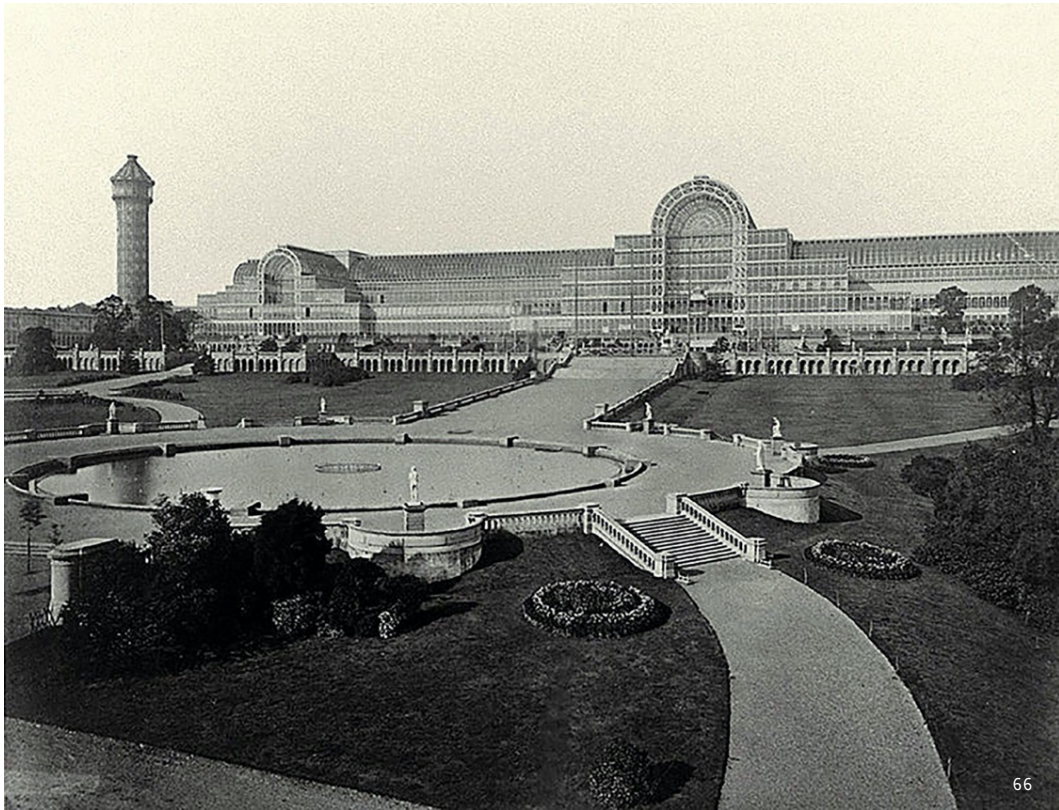
Attraverso alcuni casi studio “decodificati” in funzione ad alcune teorie sull'immagine, avvaloreremo la tesi del Professor Gianfranco Neri, il quale indicava che, con l'avvento della civiltà delle immagini, il «costruire per comunicare [è divenuto] di gran lunga più importante che soddisfare un'esigenza pratica, esaudire una funzione»<sup>13</sup>.

Muoveremo, passando per alcuni casi architettonici che hanno designato significativamente questo paradigma nella disciplina, provando a identificare di quali istanze, oggigiorno, si nutra la figurazione architettonica e di come essa li

manifesti, pur tuttavia rimanendo saldi nell'idea che l'architettura non è mai nata semplicemente per “rispondere a una funzione” e né da sole aspirazioni estetiche. Essa è stata e dovrà continuare a essere tale per noverarsi in questo temine, rafforzamento dell'essenza umana, enigma della bellezza e dell'esistenza.



62. Hugh Ferriss, *Lobby of the New York Daily News Building. The Metropolis of Tomorrow*, 1929, disegno  
63. Hugh Ferriss, *Vertical structures on wide avenues. Metropolis of Tomorrow*, 1929, disegno  
64. Hugh Ferriss, *The future use of glass in skyscrapers, in The Metropolis of Tomorrow*, 1929, disegno  
65. Hugh Ferriss, *The Chrysler Building in the final stages of construction. The Metropolis of Tomorrow*, 1929, disegno  
Fonte: <https://www.peterharrington.co.uk/blog/hugh-ferriss-metropolis/> (consultata il 18/09/2020)



66. Philip Henry Delamotte, *Crystal Palace, The Crystal Palace at Sydenham Hill*, fotografia, Londra 1854  
67. Louis Haghe, *Crystal Palace, The State Opening of The Great Exhibition in 1851*, 1851, litografia a colori  
68. Joseph Paxton, *Crystal Palace, interno*, 1851, disegno

Fonte: <https://www.archdaily.com/397949/ad-classic-the-crystal-palace-joseph-paxton> (consultata il 18/09/2020)



69. Edward Linley Sambourne, *Gustave Eiffel in una caricatura pubblicata all'epoca dell'esposizione universale del 1889*, Parigi 1889, disegno

70. Georges Garden, *Illuminazione della Torre Eiffel durante la fiera mondiale del 1889*, Parigi 1889, dipinto

71. Getty Image, *La torre Eiffel, sfondo inevitabile di ogni evento parigino*, file immagine, Parigi 2000

Fonte: <http://www.rainews.it/dl/rainews/media/Da-mostro-di-metallo-a-simbolo-della-Francia-la-Torre-Eiffel-compie-130-anni-cb8ddf49-d8a8-4cd9-9171-b3ede8345f4f.html#foto-26> (consultata il 18/09/2020)



72. Leni Riefenstahl, *Il trionfo della volontà*, fotogrammi, 1925

Fonte: <https://www.dailymotion.com/video/x3lg1hd> (consultata il 18/09/2020)

Il film fa un *reportage* del il Raduno di Norimberga svoltosi nel 1934.

La pellicola è stata elaborata attraverso vari montaggi in cui venivano ripresi i discorsi tenuti dai vari membri del partito nazista, oltre a quelli principali di Adolf Hitler. Quest'ultimo fu colui che commissionò direttamente il film, come emerge dai titoli di testa del documentario

La tematica principale del lavoro cinematografico è “il ritorno della Germania al ruolo di grande potenza” guidata da Hitler, glorificato e inneggiato dalla popolazione come leader indiscusso. Tecnicamente, l'opera della Riefenstahl fu ritenuta dalla critica come uno dei migliori esempi di propaganda politica espressa in immagine. L'utilizzo della fotografia aerea, le macchine da presa mobili, i teleobiettivi per provocare la distorsione della prospettiva e, non per ultimo, l'innovativo uso della musica, valsero al film i dovuti riconoscimenti come “opera più importante dell'arte cinematografica”.



73. Guggenheim Bilbao, *Guggenheim Museum*, file immagine, Bilbao 2012

Fonte: <https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/the-building> (consultata il 18/09/2020)

74. Michel Danancé, *Centre Georges Pompidou*, file immagine, Parigi 1977

Fonte: <http://www.rpbw.com/project/centre-georges-pompidou> (consultata il 18/09/2020)

75. Jozef Vissel, *Sydney Opera House*, file immagine, Sydney 2010

Fonte: <https://www.archdaily.com/65218/ad-classics-sydney-opera-house-j%25e3%25b8rn-utzon> (consultata il 18/09/2020)

<sup>1</sup> Rem Koolhaas, *Delirious New York*, Oxford University Press, New York, 1978, (ed. it. a cura di Marco Biraghi, *Delirious New York, Un manifesto retroattivo per Manhattan*, Electa, Milano 2001).

<sup>2</sup> «I disegni di Ferriss, anche quando intende[vano] sedurre i committenti degli architetti di Manhattan – e, tramite loro, un pubblico più ampio – diventano una critica ai progetti che dovrebbero rappresentare, “correzioni” polemiche dei progetti reazionari da cui derivano. [...] Nella loro calcolata imprecisione le immagini di Ferriss attirano esattamente quel pubblico “che apprezzava e plaudiva caldamente» (Ivi, pp. 103-106).

<sup>3</sup> Ci riferiamo al progetto di Le Corbusier *Ville Radieuse* (1930). La “scala umana” del progetto era totalmente improntata su una visione diurna, dove il “vissuto” si consumava principalmente all’area aperta e alla luce del sole.

<sup>4</sup> Mies van der Rohe, a tal proposito, fu uno dei primi architetti dell’Avanguardia a capire e a rappresentare, attraverso collage, gli effetti e le capacità persuasive del vetro nell’architettura, come ad esempio nel *il progetto di un edificio per uffici sulla Friedrichstraße a Berlino* (1929), cui rappresentazioni suggerivano una forma di smaterializzazione dell’architettura ma nello stesso tempo rassicurante e imponente nella sua perfetta trasparenza.

<sup>5</sup> Per un’ulteriore panoramica su questo discorso, cfr. Enrico Ansaloni, *S(p)et City*, Tesi di dottorato discussa alla facoltà di Architettura, Reggio Calabria, A.A. 2005-06.

<sup>6</sup> A questo proposito, si rimanda alle *parole trascritte, lettere, ecc.* riportate da Roberto Calasso. Una, in particolare, racconta, dal punto di vista di Brasillach, quale sia stato l’effetto di queste adunanze: «arrivati a Norimberga [...] il gruppetto è impaziente. Vuole penetrare nel “recinto magico” dove avrà luogo “la cerimonia hitleriana”. Finalmente si staglia lo stadio dello Zeppelinfeld, “in quell’architettura quasi micenea così cara al terzo Reich”. Centomila seduti, “due o trecento mila nell’arena”, gli standardi con la croce uncinata schioccano al sole. Sfilano i battaglioni del lavoro, in file di diciotto, con la vanga in spalla. “La messa del lavoro comincia.

“Siete pronti a fecondare la terra tedesca?”.

“Siamo pronti?”.

“Cantano, rulla di tamburo, si evocano i morti”.

Brasillach si sente già vicino a quel che cercava: “Quando lo stadio si svuota con lentezza dei suoi affascinanti e dei suoi spettatori, abbiamo cominciato a capire che cos’è la nuova Germania”. Ancor più chiaro lo diventa il giorno dopo. È notte. “Lo stadio immenso è appena illuminato da fari che lasciano intravedere i battaglioni massicci e immobili delle SA vestite di bruno”. In mezzo, un corridoio che va dall’entrata dello stadio in tribuna del Führer. Il quale arriva alle otto in punto. Scrosciano gli applausi, “quelli che gridano di più sono gli austriaci”. Innumerevoli fari si accendono di colpo, puntati al cielo. “Sono mille colonne azzurre che ormai lo circondano, come una gabbia misteriosa”. Poi il silenzio. Un solo faro sulla “massa rossa” delle bandiere che si muovono verso il palco co “una colata di lava purpurea”. Venti minuti di “un silenzio sovranaturale e minerale”. Brasillach, uomo di cinema annota: “Non credo di aver visto in vita mia uno spettacolo più prodigioso”. Finalmente anche DeMille potrebbe scoprire qual è veramente “il più grande spettacolo del mondo”» (Roberto Calasso, *L’innominabile attuale*, Adelphi Edizioni, Milano 2017, pp. 117-118)

<sup>7</sup> James Corner, “Suburban landscapes”, in *Casabella*, n. 673-674, 1999-2000, p. 151.

<sup>8</sup> Si fa riferimento alle analisi di Las Vegas fatte da Robert Venturi, Denise Scott Brown e Steven Izenour in *Learning from Las Vegas, the forgotten symbolism of architectural form*, MIT Press, Cambridge (USA) 1972, cui modello interpretativo della città fu fonte di ispirazione per molti esempi di architettura e di urbanistica, tra i quali, il piano di risanamento di *Times Square* (1992) per mano di Robert A.M. Stern.

<sup>9</sup> «La Bilbao di Frenk Gehry è più spettacolo che struttura» (Richard Serra), citato da Peter Eisenman, “Lo spettro dello spettacolo”, in *Casabella*, n. 673-674, 1999-2000, p. 84.

<sup>10</sup> Joan Ockman e Nicholas Adams, nel saggio “Forme dello spettacolo” raccontarono che il *Cincinnati Museum of Contemporary Art* scelse Zaha Hadid per progettare la loro nuova sede. Il direttore chiese espressamente di «realizzare un’altra Bilbao» (Joan Ockman e Nicholas Adams, “Forme dello spettacolo”, in *Casabella*, n. 673-674, 1999-2000, pp. 4).

<sup>11</sup> Jean Baudrillard, in merito al progetto Piano-Rogers, definì “effetto Beaubourg” come «un luogo di segreto, seduzione, iniziazione, di uno scambio simbolico ristretto e fortemente ritualistico» (Jean Baudrillard, *Simulacri e impostura. Bestier, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, PGreco Editore, Milano, 2009, pp. 33-35).

<sup>12</sup> Juhani Pallasmaa designa quest’opera sia come «simbolo di Sydney, tanto quanto come esempio di unicità creativa. Il turismo e l’industria culturale – continua lo storico di architettura – trasformano i capolavori artistici in concetti e simboli storici» (Juhani Pallasmaa, *The Embodied image: imagination and imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken (U.S.A) 2011, (tr. It. di Matteo Zambelli, *L’immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell’architettura*, Safarà Editore, Pordenone 2014, pp. 119-120).

<sup>13</sup> Gianfranco Neri, “Oltre il vuoto il tempo?”, in Antonello Russo, *Vuoto e progetto*, LetteraVentidue, Siracusa 2018.

## II.2 Architettura e sistemi comunicativi visivi

### *Abstract*

In making a comparison between visual communication systems and architecture as an image that is given to see, the cinematic art, "the seventh of the arts", has been one of the highest forms of inspiration for the art of building since the beginning of the 20<sup>th</sup> century.

Both arts are inborn as a narrative language that, through the organization of images, tell a temporal and spatial dimension.

Contemporary society has elevated the sight as the main perceptual organ, thus dressing the image as a conveying matrix of sensations, abstract and sometimes fleeting. The consequence, in the architectural context, was to produce unconventional images. When it has mainly targeted the image, it has in fact been defined as «immaterial», since a product that abstracts itself from spatial and material concreteness to aspire to "communicate", the identifiable, in other words, as "medium embodied of image" that lives of "communicative atmosphere". Always designed according to its "visual register" in order to function in its communicative purpose, it extends its relationship with the decisive aspects of architecture, overshadowing other "own statutes" of the architectural project.

Nel dover fare un paragone tra i sistemi comunicativi visivi e l'architettura in quanto immagine che si da a vedere, probabilmente, l'arte cinematografica, "la settima delle arti", dove il tempo si dilata o si comprime a convenienza, è stata una delle forme più alte d'ispirazione per l'arte del costruire sin dagli inizi del '900 (Figg. 76-77). Secondo Wim Wenders, l'architettura delle città del secolo scorso e il cinema condividono principalmente il fatto di

essere cresciute e diventate adulte insieme, e i film – asserisce il cineasta tedesco durante un convegno a Tokyo nel 1992 – sono testimonianze dei grandi mutamenti che hanno trasformato le eleganti città del fine secolo nelle difficili e nevrotiche megalopoli odierne<sup>1</sup>.

Per quanto concerne la questione delle immagini, cinema e architettura condividono molti punti. Ambedue le arti si connaturano come linguaggio narrativo che, attraverso l'organizzazione di immagini, raccontano una dimensione temporale e spaziale. Le due arti hanno in relazione aspetti che riguardano la nozione di "essenzialità dello spazio" e il racconto di esso. Il cinema, ad esempio, ha insegnato alla società contemporanea la dimensione temporale e visiva del racconto e del senso dell'esistenza; l'architettura, d'altro canto, ha da sempre dimostrato in che modo il passaggio dell'uomo nel mondo sia stato sempre manifestato e sintetizzato attraverso essa<sup>2</sup>.

Tuttavia, l'orientamento dell'architettura era già cinematografico ben prima delle prime sperimentazioni filmiche vere e proprie. Il modo in cui l'arte pittorica, a partire dal XX secolo, ha dato vedere e ha comunicato la sua essenza intima, sarà di forte influenza in tutto il corso dell'architettura fino ai giorni nostri.

Con l'affermarsi dell'espressione artistica cinematografica, anteceduta dalla fotografia, si sono iniziati a porre problemi nuovi e nuove significazioni, inedite, nell'immagine architettonica. Attraverso la televisione e oggi il digitale, la questione continua a essere ancora mutevole e complicata. Quando nel 1967 Guy Debord scriveva a proposito della «società dello spettacolo», vedeva nelle immagini l'alienazione della nostra esistenza fisica, e in essi, anche lo "spettacolo" a un «tal grado di accumulazione da divenire immagine»<sup>3</sup>.

Dall'avvento del cinema a oggi, quello che hanno proposto questi sistemi di comunicazione è stato, in larga misura, "una visione di spettacolo" proiettata sullo schermo di eventi reali o "iperreali" che, malgrado tutto, hanno mosso nell'immaginario collettivo fantasie, interazione, persuasione, fascino dell'irresistibile, seduzione, ecc.<sup>4</sup>.

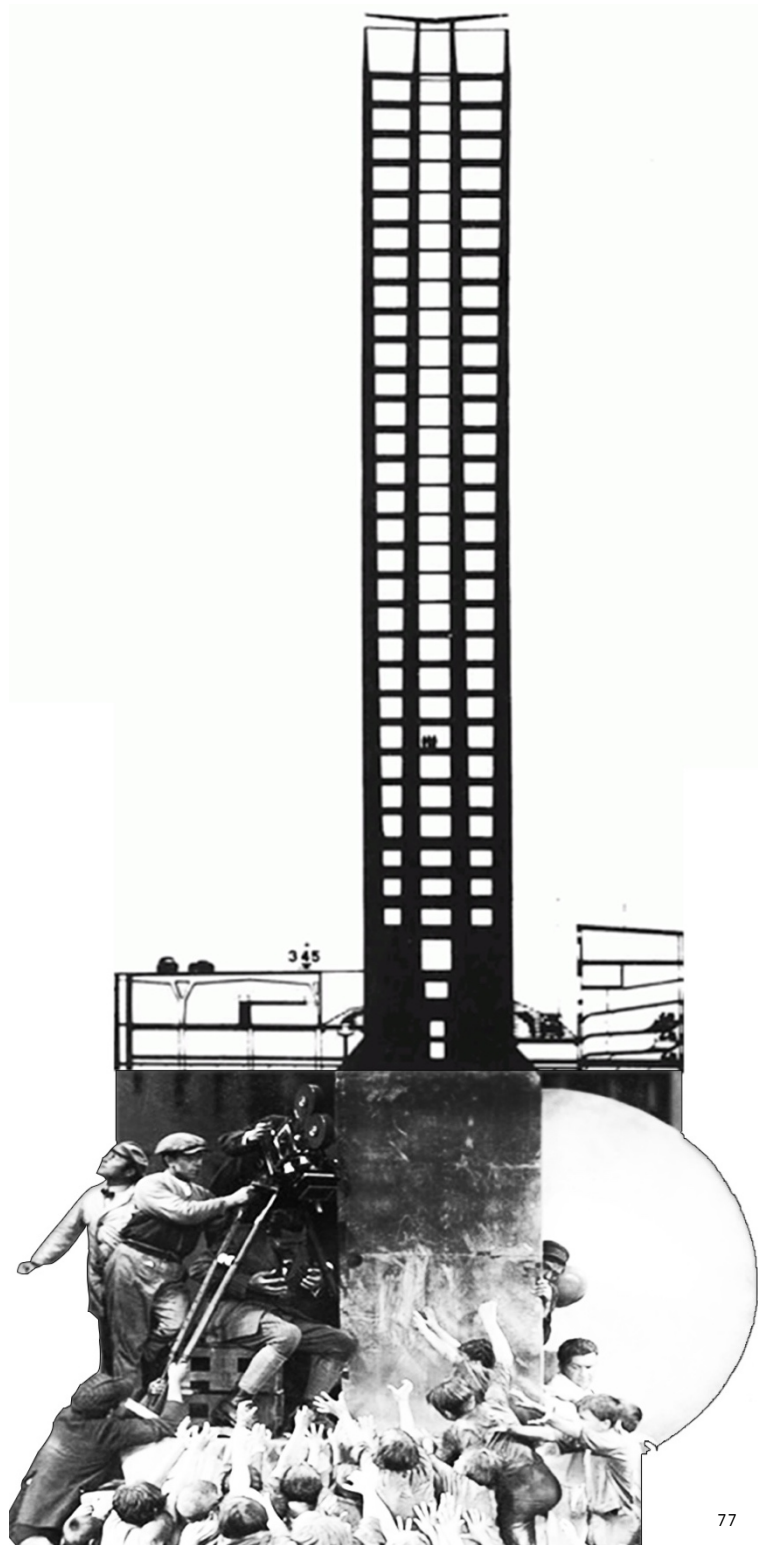
La società contemporanea ha elevato la vista come organo percettivo principale, vestendo pertanto l'immagine come matrice veicolante di sensazioni, astratte e a volte fuorvianti<sup>5</sup>. La conseguenza, nell'ambito architettonico, è stata quella di produrre immagini non convenzionali. Nel momento in cui essa ha mirato principalmente all'immagine, di fatto è stata definita come «immateriale»<sup>6</sup>, poiché prodotto che si astrae dalla concretezza spaziale e materica per ambire a "comunicare", identificabile, in altre parole, come "medium incarnato di immagine" che vive di "atmosfera comunicativa". Nella tendenza a costruire immagini dell'architettura contemporanea, la quale si fonda in particolar modo

sulla relazione immateriale tra spazio e spettatore, acquisisce un ruolo importante il significato letterale di “immagine” visto nella prima parte del nostro discorso. Questa, progettata sempre secondo un suo “registro visivo”, al fine di funzionare nel suo scopo comunicativo, estende la sua relazione con gli aspetti decisivi dell’architettura, sovrastando gli altri “statuti propri” del progetto architettonico.



76

76. Michele Bagnato, *Libera(e)*, collage digitale, 2020



77. Michele Bagnato, *CollaborAZIONE*, collage digitale, 2020

<sup>1</sup> Wim Wenders, *The Act of Seeing*, Faber & Faber, Londra 1997, (tr. It. di Roberto Menin e Cristina Durastanti, *L'atto di vedere* (1992), Ubulibri, Milano IV ed. 2002, p. 85).

<sup>2</sup> Un'ulteriore analogia tra cinema e architettura sta nel fatto che ambedue sono in grado di «proporre – diceva Walter Benjamin – l'oggetto alla ricezione collettiva simultanea» (Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1936), da Walter Benjamin, *Schriften* 1995 Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main (tr. It. di Enrico Filippini, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Einaudi Editori, Torino 1998, p. 28). Mentre nella pittura, la ricezione collettiva, prima dell'avvento della “riproducibilità tecnica”, non avveniva «simultaneamente, bensì mediatamente, secondo una complessa gradualità e secondo una gerarchia» (Ibidem).

<sup>3</sup> Guy Debord, *La società dello spettacolo* (1967), Baldini e Castoldi, IV. ed. Milano 1979, p. 15.

<sup>4</sup> «L'immagine, ecco la parola magica. Se si accettava che la realtà fosse sostituita dall'immagine della realtà, il paradiso in terra tornava a essere possibile» (Walter Siti, *Troppi paradisi*, Einaudi, Torino 2006, p. 134, citato da Gianfranco Neri, “Oltre il vuoto il tempo?”, in Antonello Russo, *Vuoto e progetto*, LetteraVentidue, Siracusa 2018).

<sup>5</sup> Secondo Elio Franzini, il vedere può sentire «linnee, i punti, i piani, la grana o il colore: può scoprire connessioni formali e qualitative ai più sconosciute, può modificare il nostro stesso modo di vedere. [...] il senso dell'immagine [...] [è stato] modificato nel tempo, subendo tutte le conseguenze delle molteplici e successive scoperte tecnologiche [...] l'orgia visuale dei nostri tempi massmediatici hanno modificato, probabilmente arricchito, le nostre possibilità visive» (Elio Franzini, “introduzione all'edizione italiana”, in Régis Debray, *Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en Occident*, Editions Gallimard, Paris 1992, (tr. it. di Andrea Pinotti, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Editrice Il Castoro, Milano 1999, p. 7).

<sup>6</sup> Si fa riferimento ai temi del libro di Gianfranco Neri e Paolo Zoffoli, *L'architettura dell'immateriale*, Clear, Roma 1992.



## II.2.1 Avanguardie del cinema e la visione piranesiana

### Abstract

Cinema, starting from the Avant-garde, has achieved an eminent communicative effectiveness that influences certain expressive figures in architecture, since it has established a "new way of seeing". As in the case of photography, many contributed eminently to the birth of the "seventh art".

The "seventh art" formulated a new way of seeing, a new aptitude to look at the lives of others and save it in time. This marked for the man, on the threshold of the 19<sup>th</sup> century, his personal "victory over death". The viewer who sees without being seen relish the role of dominator. This aspect, in architecture, was previously probed with the Bentham brothers' *Panopticon* design (1787).

Cinema shares many commonalities with architecture. Cinematic, for example, can include the works of the Piranesi; For this reason, the soviet director Sergej Ejzenštejn had a deep admiration for the *Carceri* (1745 – 1750), believing it to be the result of an operation to mount "fragments in a single sequence" as well as the final montage of a film. Manfredo Tafuri acknowledged to Ejzenštejn that he understood the multipurpose dimension attributed to the objects by the great venetian engraver. Piranesi made a decisive point on the understanding of space, where the ruin and the "fragment" become new spatial configurations, through the scenic table of the *Campo Marzio* (1740 - 1770), a work interpretable as a real virtual montage.

Both arts aim for what Wim Wenders calls the conclusion for each work of art: "form", or mostly «formal closure».

Il cinema, a partire dalle Avanguardie, ha raggiunto un'efficacia comunicativa eminente tale da influenzare alcune cifre espressive nell'architettura, instaurando così un "nuovo modo di vedere".

Il 28 dicembre 1895 è il giorno, riconosciuto dalla critica cinematografica, che segna la nascita del cinema, il giorno in cui avvenne la prima proiezione dei fratelli Lumiere<sup>(Fig. 78)</sup>. Ma, come nel caso della fotografia, in tanti furono a contribuire alla nascita della "settima arte". Bisogna iniziare a capire il cinema andando a sondare nozioni e tecniche che riguardano il modo di dare a vedere attraverso le immagini statiche. Come dimostrò il fotografo inglese Eadweard James Muybridge, l'occhio umano riesce a percepire come movimento continuo una serie di immagini fisse differenti fra di loro, se queste gli vengono proiettate in una condizione di rapida successione<sup>(Fig. 79)</sup>. Ciò avviene in base al fenomeno della "persistenza retinica"<sup>1</sup>, secondo la quale l'immagine di un oggetto sulla retina è percepita più a lungo di quanto duri l'esposizione della retina alla luce proveniente dall'oggetto. Su questo principio si basarono strumenti come il *Taumatropio* o il *Fenachistoscopio*, inventato da Joseph Plateau nel 1832<sup>2</sup>, fino ad arrivare nel 1877, quando Charles-Émile Reynaud creerà il *Prassinoscopio*, evoluzione dello *Zeotropo*, il quale però aveva il difetto di distorcere le immagini, in quanto erano sistemate sulle pareti circolari del dispositivo e venivano riflesse all'esterno grazie a una serie di specchi. Successivamente, Reynaud applicherà al *Prassinoscopio* la *lanterna magica*, che fu definita il più antico sistema di proiezione di immagini. Attraverso queste tecniche per far vedere, Reynaud diede vita al cosiddetto "teatro ottico"<sup>(Fig. 80)</sup>, o *Prassinoscopio da teatro*<sup>3</sup>.

Fino ad allora si riproducevano movimenti disegnati. Non si era ancora in grado di registrare immagini fotografiche che mostrassero un movimento. Si dovette aspettare James Muybridge che, mettendo dodici macchine fotografiche lungo il percorso di corsa di un cavallo, produsse uno dei più insigni esempi di "immagine in movimento" attraverso l'immagine e non il disegno<sup>(Fig. 81)</sup>. Grazie a Étienne-Jules Marey, che ideò un meccanismo a intermittenza per impressionare la pellicola, nascerà, nel 1882, la prima cinepresa, comunemente detta "fucile fotografico"<sup>(Fig. 82)</sup><sup>4</sup>. Con questa sua invenzione, l'ideatore francese costruì il primo corto cinematografico, *La Vague* (1891)<sup>(Fig. 83)</sup>, ritenuto il più antico filmato della storia del cinema.

Negli Stati Uniti, Thomas Edison e William Dixon si ispireranno al lavoro di Étienne-Jules Marey per creare il *Kinetografo*, uno strumento in grado di registrare le immagini in movimento su pellicola tramite un meccanismo a intermittenza. Per la visione delle immagini, invece, Edison e Dixon progettarono il *Kinetoscopio*<sup>(Fig. 84)</sup>, una cassa contenente dei rulli che trascinavano la pellicola. Il dispositivo funzionava inserendo una monetina che permetteva, attraverso il movimento di una manovella, lo scorrere delle immagini, osservabili attraverso un foro<sup>5</sup>. Tra i filmati più

interessanti, prodotti con questa tecnica, ritroviamo il primo filmato a colori della storia del cinema, *Annabelle Serpentine Dance* (1895) <sup>(Fig. 85)<sup>6</sup></sup>.

Parallelamente in Germania, i fratelli Skladanowsky inventarono il *Bioscopio* <sup>(Fig. 86)</sup> per registrare e proiettare film. Il loro apparato strumentale, in realtà, era poco pratico e abbastanza ingombrante. Di loro si ricorda uno dei primi cortometraggi sportivi, *Mr. Delaware and the Boxing Kangaroo* (1895) <sup>(Fig. 87)</sup>. I fratelli Skladanowsky, pur non avendo fortuna, anticiparono i fratelli Lumière: il padre Antoine, vedendo il *Kinetoscopio* di Edison, esortò i figli a progettare un sistema simile ma che potesse essere volto alla fruizione collettiva e non singola, come quella di Edison. Il risultato fu la nascita del *cinematografo* con pellicola 35mm.

Da questi passaggi nei primordi cinematografici, quello che è importante rilevare è che la “settima arte” formulò un nuovo modo di vedere, una nuova attitudine a guardare la vita degli altri e salvarla nel tempo. Questo segnò per l'uomo, alle soglie dell'800, la sua personale “vittoria sulla morte”: lo spettatore che vede senza essere visto assume le vesti di dominatore<sup>7</sup>. Questo aspetto, in architettura, venne antecedentemente già sondato con il progetto del *Panopticon* dei fratelli Bentham (1787) <sup>(Figg. 88-89)</sup>. Non a caso, Robert Evans, nel suo saggio del 1970 sul *Panopticon*, pose un sottotitolo eloquente per esplicitare l'essenza e lo scopo del progetto: «Un sistema per acquisire potere, potere della mente sulla mente, in misura senza precedenti»<sup>8</sup>.

Ritornando al cinema e analizzando le prime pellicole proiettate per un pubblico da sala, volgiamo l'attenzione agli espedienti tecnici dei lavori lumièreiani <sup>(Fig. 90)</sup>, più interessanti sul punto di vista tecnico delle inquadrature e del dare a vedere di esse. In quasi tutte le riprese de *L'Arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat* (1895) e *L'uscita dalle officine Lumière* (1895), vi è l'uso dell'“inquadratura unica” senza montaggio, salvo rari casi, la “profondità di campo” estesa delle immagini, ma soprattutto una palese rottura della “quarta parete”: l'azione della ripresa, le persone si rivolgono direttamente alla macchina da presa, salutano o levandosi il cappello <sup>(Figg. 91-92)</sup>. Questo diede probabilmente vita alle prime forme di interazione, immateriale, tra immagine e spettatore. Fin da subito, i fratelli Lumière inviarono diversi operatori nelle principali città europee. Il loro arrivo nelle città del vecchio continente favorì, in molti casi, la successiva nascita in esse delle sale cinematografiche. In un periodo in cui non esisteva né internet e né TV, i Lumière diedero alle persone la possibilità di ammirare paesaggi e luoghi lontani attraverso il cinema, “globalizzarono la visione” delle cose, essendo gli stessi spettacoli cinematografici visibili simultaneamente da una città all'altra dell'Europa.

La data del 28 dicembre 1985, oltre a essere il giorno che segnò “la nascita del cinema”, fu anche il giorno in cui lo spettacolo visivo del cinema, per come lo si intende tutt'oggi, fu il collante tra le diverse nazioni e tra le diverse culture. Da quanto visto dalla tecnica costruttiva e dalla sua capacità di dare a vedere e comunicare, la “settima arte” condivide molti punti in comune con l'architettura.

Cinematografiche, ad esempio, possono annoverarsi le opere del Piranesi; proprio per questo il regista sovietico Sergej Ejzenštejn nutrì per le *Carceri* (1745 – 1750) <sup>(Fig. 93)<sup>9</sup></sup> una profonda ammirazione, ritenendole l'esito di un'operazione di montaggio di “frammenti in un'unica sequenza” al pari del montaggio conclusivo di una pellicola cinematografica. Tecnicamente, l'abilità dell'incisore veneto è stata quella di presentare l'impossibile mediante un sistema di rappresentazione del possibile.

Per comprendere le tavole lo spettatore si trova, rispetto all'opera, in una posizione in cui, osservandole, piroetta gli occhi da un punto di vista all'altro. La lettura discontinua del susseguirsi di immagini, dentro a unico sistema dimensionale  $x$  e  $y$ , porta a una comprensione dell'immagine per dettagli successivi e coordinati: «per colpi d'occhio»<sup>10</sup>, direbbe Gian Paolo Caprettini. Le tavole dimostrano il fatto che tutto ciò che percepiamo avviene attraverso un meccanismo per sequenze. «È impossibile registrare tutto nello stesso istante – dice David Hockney – la visione è composta di una molteplicità di immagini mobili che la mente sintetizza in una totalità»<sup>11</sup>.

L'analogia con il cinema sta nella questione che anch'esso presuppone il medesimo meccanismo di apprendimento del significato totale delle sequenze. Manfredo Tafuri riconobbe a Sergej Ejzenštejn l'aver compreso la dimensione polivalente attribuita agli oggetti da parte del grande incisore veneto<sup>12</sup>. Piranesi esplicò un punto decisivo sulla comprensione dello spazio, dove la rovina e il "frammento" diventano nuove configurazioni spaziali, attraverso la tavola scenografica del *Campo Marzio* (1740 - 1770)<sup>(Fig. 94)</sup>, opera interpretabile come un vero e proprio montaggio virtuale, dove l'immagine

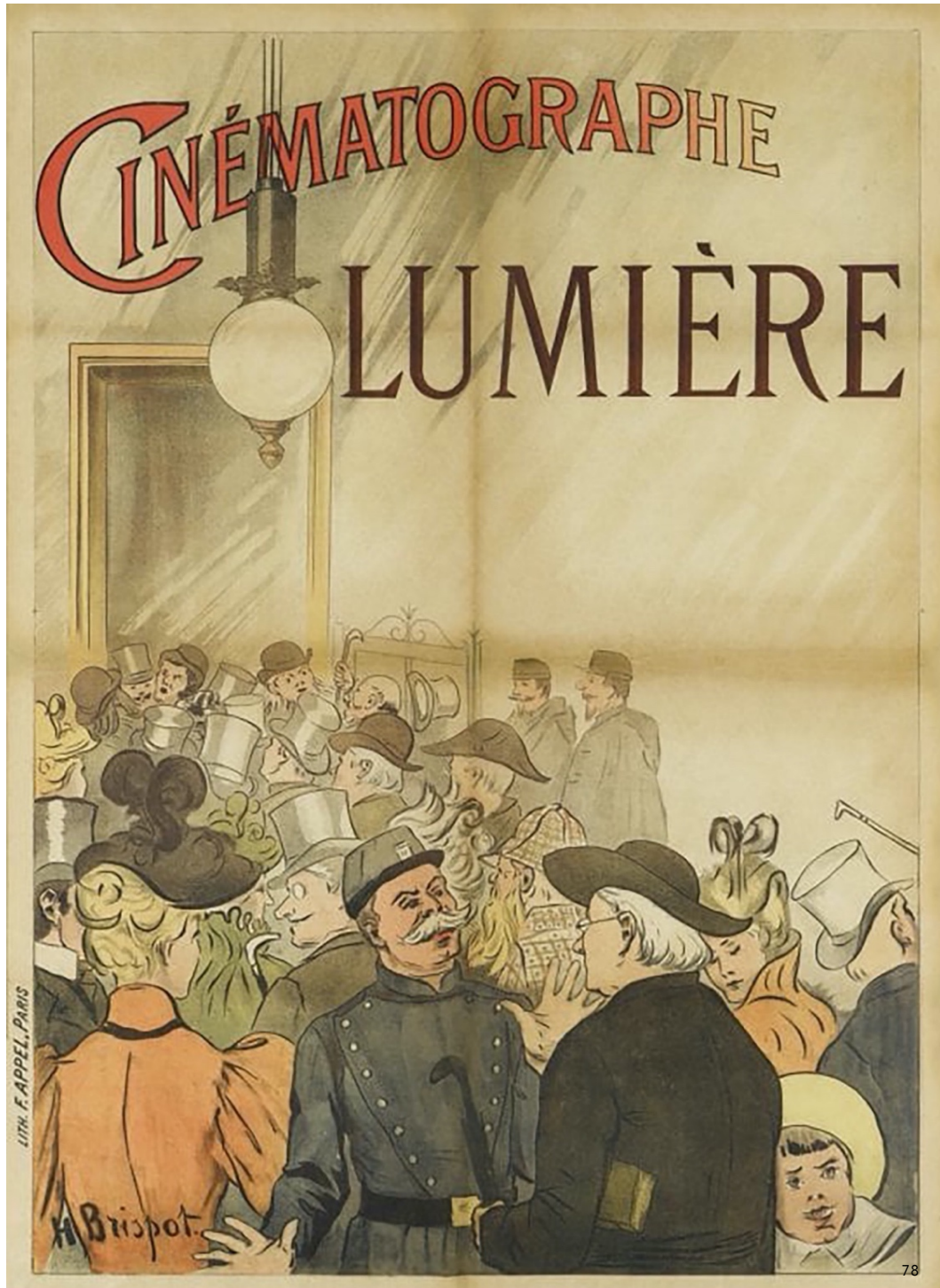
disegna - secondo Brusatin - la mappa virtuale di una città che non esiste "inquadrata" di una sorta di epopea magnifica ma suggerisce la nuova dimensione alle città moderne che insistono con le proprie fondamenta sopra destini decrepiti e sconfitti e s'innalzano con una coscienza di polvere<sup>13</sup>.

L'opera anticiperà quelli che saranno i caratteri salienti delle città contemporanee, prive di centro e per questo perpetuamente espandibili. È dunque grazie a Piranesi che Ejzenštejn intuisce la forza che vive nelle "opposizioni espressive" (interno/esterno, centro/periferia, felicità/malinconia, saturo/desaturo, vita/morte, ecc.), attraverso le quali costruirà una forma di lettura delle immagini che si struttura sull'efficacia comunicativa degli "schemi oppositivi", finalizzati a rappresentare più aspetti, e forse nessuno nel profondo del significato<sup>14</sup>, del mondo attraverso il montaggio di una pellicola cinematografica.

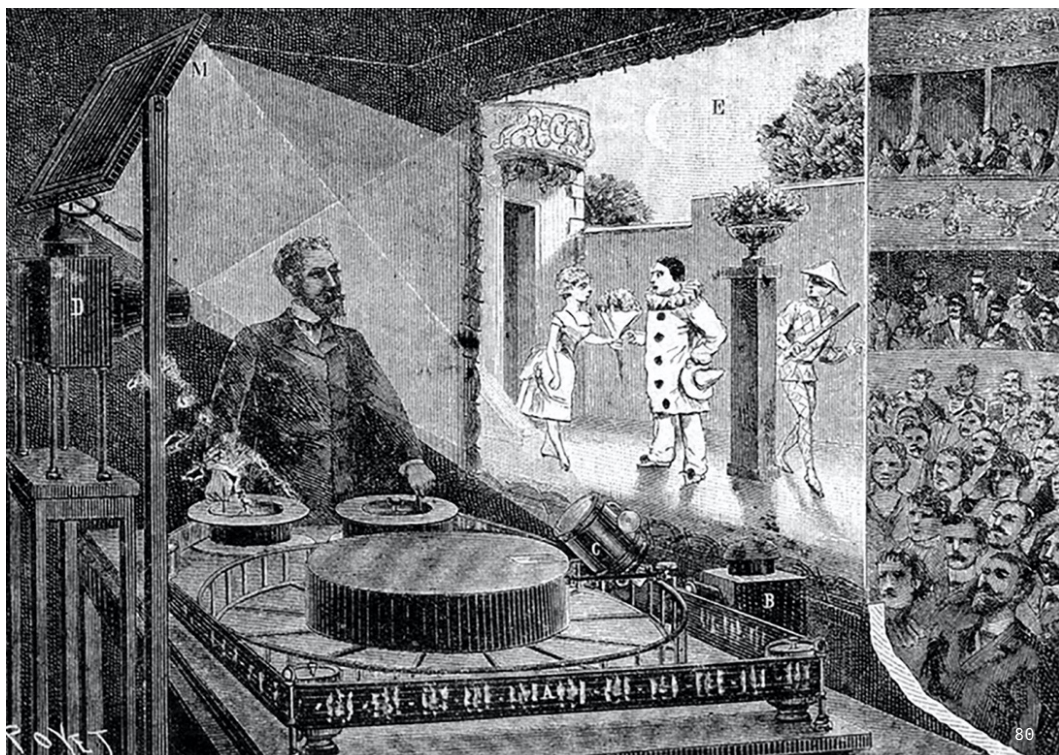
Architettura e cinema fluttuano in un costante punto di connessione. Secondo Wim Wenders

un edificio e un film hanno molti aspetti in comune. Devono entrambi essere progettati, preparati e finanziati. Un edificio deve avere una solida struttura portante, così come un film possiede l'elemento portante di una storia. E deve mostrare uno stile plausibile allo stesso modo di un film, che necessita di un suo complesso linguaggio. Voi dovete progettare un edificio abitabile – esortava rivolgendosi a un pubblico di architetti riuniti in un convegno a Tokyo nel '92 -, accogliente; ma anche un film deve avere queste qualità<sup>15</sup>.

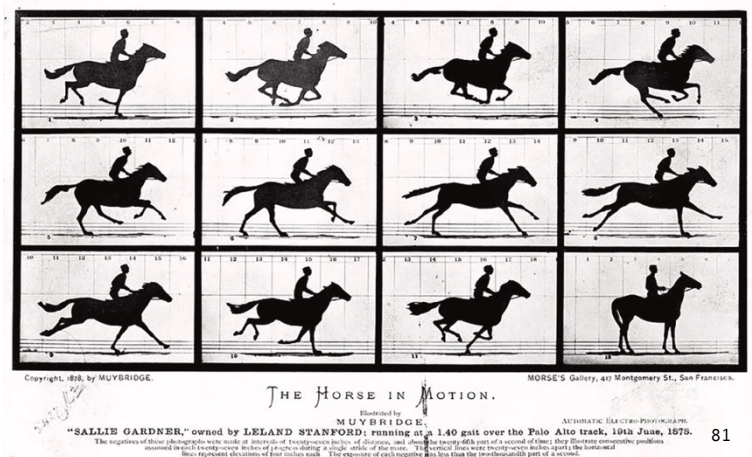
Ciò che si rileva dalle considerazioni del regista tedesco è che gli elementi di un "progetto architettonico" e quelli di un "progetto filmico" lavorano volti allo stesso scopo: dare a vedere e comunicare attraverso immagini, tenendo saldo il criterio con cui si costruiscono e si presentano. L'arduo compito di colui che attua tale lavoro risiede sostanzialmente nella scelta delle successioni costruttive delle figurazioni. Dal "basamento" alla "copertura", si potrebbe dire per l'architettura; dalla scritta "inizio" alla scritta "fine", per il cinema, in altre parole, a quella che Wenders vede come punto di arrivo per ogni opera d'arte: "la forma", o per lo più la «chiusura formale»<sup>16</sup>.



78. Henri Brispot, *Cinématographe Lumière*, 1895, manifesto, Parigi: Bibliothèque nationale de France  
Fonte: [https://www.repubblica.it/spettacoli/cinema/2018/08/18/news/cinematographe\\_lumiere\\_ed-204372966/](https://www.repubblica.it/spettacoli/cinema/2018/08/18/news/cinematographe_lumiere_ed-204372966/) (consultata il 18/09/2020)



79. Eadweard James Muybridge, *Zoopraxiscope – una coppia che balla*, 1893, litografia  
 Fonte: [https://it.wikipedia.org/wiki/Fenachistoscopio#/media/File:Phenakistoscope\\_3g07690u.jpg](https://it.wikipedia.org/wiki/Fenachistoscopio#/media/File:Phenakistoscope_3g07690u.jpg) (consultata il 18/09/2020)  
 80. Louis Poyet, *Prima proiezione pubblica del teatro ottico di Reynaud*, 1892, disegno  
 Fonte: [https://it.wikipedia.org/wiki/Teatro\\_ottico#/media/File:Theatreoptique.jpg](https://it.wikipedia.org/wiki/Teatro_ottico#/media/File:Theatreoptique.jpg) (consultata il 18/09/2020)



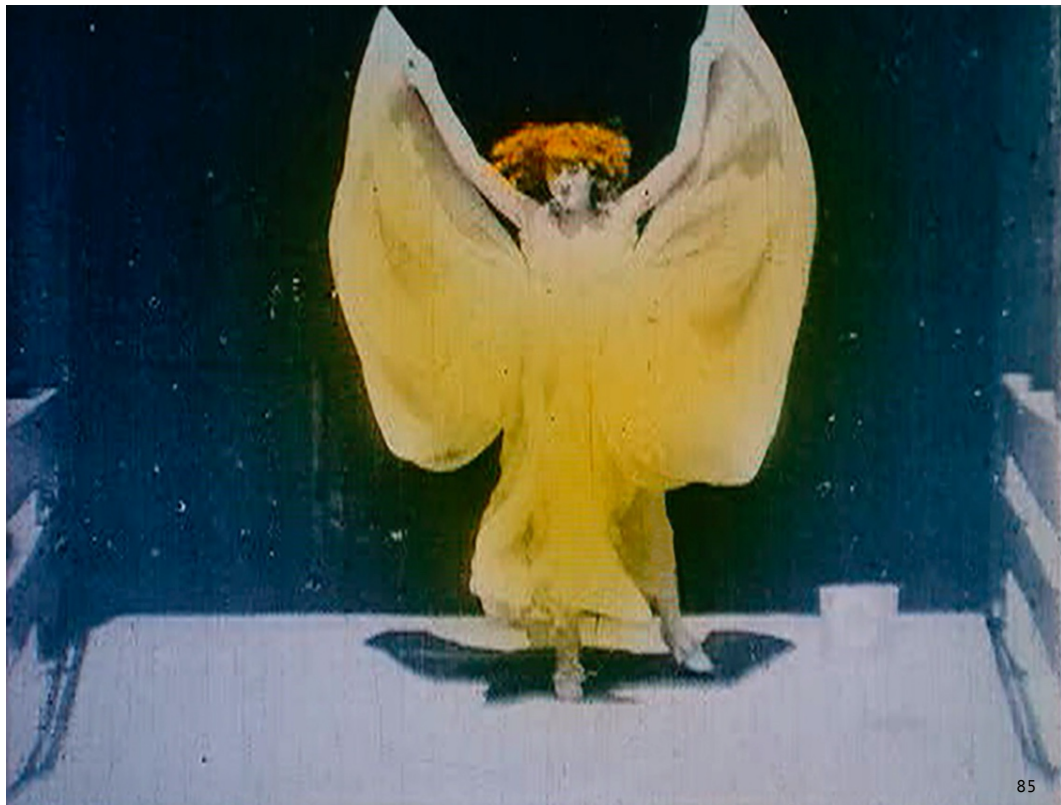
81. Eadweard James Muybridge, *The Horse In Motion*, 1878, cartoncino stampato, San Francisco: MORE'S gallery  
Fonte: [pixels.com/featured/the-horse-in-motion-eadweard-muybridge.html](http://pixels.com/featured/the-horse-in-motion-eadweard-muybridge.html) (consultata il 18/09/2020)

82. A sinistra: Anonimo, *Étienne-Jules Marey a Napoli fucile fotografico*, fotografia, 1882  
A destra: Anonimo, *incisione che illustra il fucile fotografico*, pagina tratta dalla rivista "La nature", Londra, n. 464, 22 aprile 1882  
Fonte: [http://www.fiaf.net/agoradicult/2018/06/10/manifesti-virtuali\\_-06-1-di-monica-mazzolini/](http://www.fiaf.net/agoradicult/2018/06/10/manifesti-virtuali_-06-1-di-monica-mazzolini/) (consultata il 18/09/2020)

83. Étienne-Jules Marey, *La Vague*, fotogrammi, 1891  
Fonte: <https://esmuti.wordpress.com/2010/04/14/chronophotography/> (consultata il 18/09/2020)



84



85

84. Science Source, *San Francisco Kinetoscope Parlor*, fotografia, San Francisco 1895  
Fonte: <https://www.sciencesource.com/archive/San-Francisco-Kinetoscope-Parlor--1895-SS2627020.html> (consultata il 18/09/2020)

85. William Dickson, *Serpentine Dance - Annabelle*, fotogramma, 1895  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=kplgIO9F7Pg> (consultata il 18/09/2020)

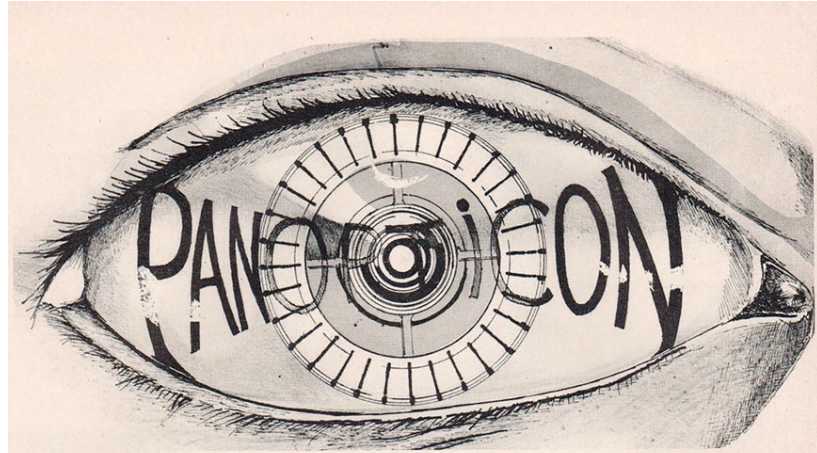


86. Anonimo, *Max und Eugen Skladanowsky*, fotografia, Berlino 1863

Fonte: [https://it.wikipedia.org/wiki/Max\\_Skladanowsky#/media/File:Bundesarchiv\\_Bild\\_183-R96755\\_Max\\_und\\_Eugen\\_Skladanowsky.jpg](https://it.wikipedia.org/wiki/Max_Skladanowsky#/media/File:Bundesarchiv_Bild_183-R96755_Max_und_Eugen_Skladanowsky.jpg) (consultata il 18/09/2020)

87. Max Skladanowsky, *Boxing Kangaroo*, fotogramma, 1895

Fonte: [https://rateyourmusic.com/film/das\\_boxende\\_kanguruh/](https://rateyourmusic.com/film/das_boxende_kanguruh/) (consultata il 18/09/2020)

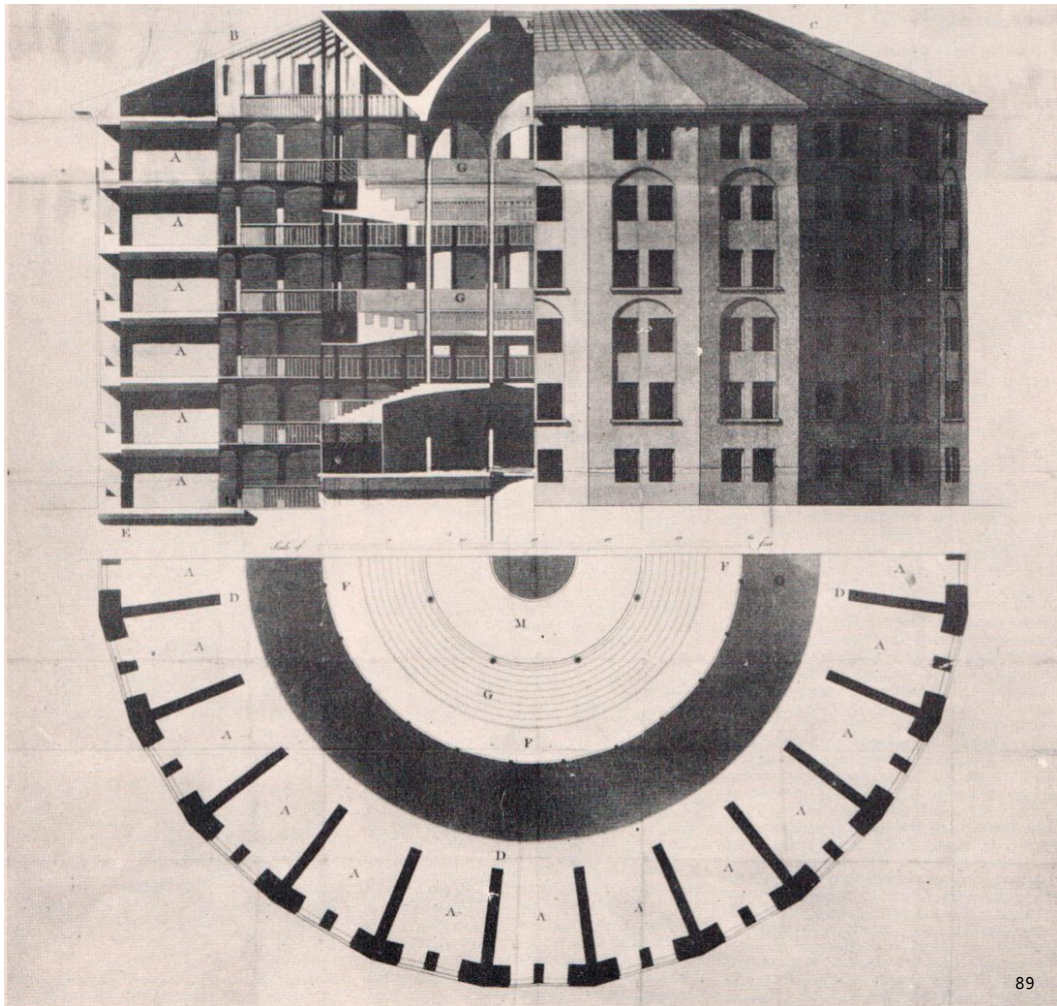


# Panopticon

di Robert Evans

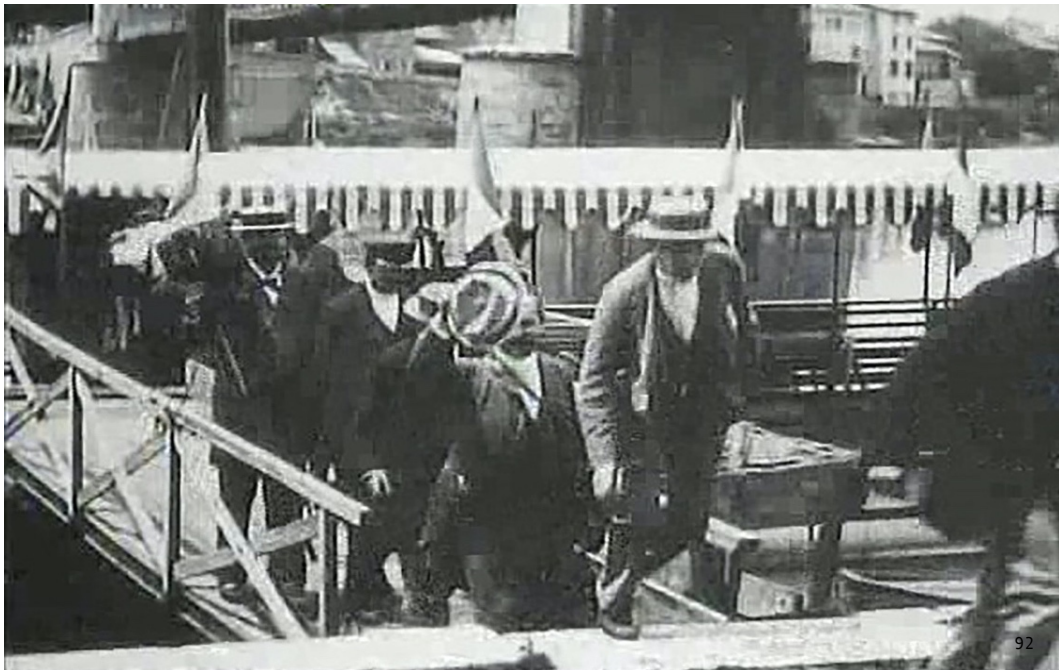
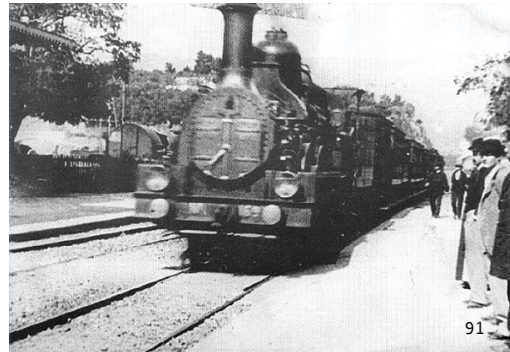
« Un sistema per acquisire potere, potere della mente sulla mente, in misura senza precedenti »

88



89

88-89. Jeremy Bentham, *Panopticon*, 1787, disegno  
Fonte: *Controspazio*, n. 10, ottobre 1970, p. 5



90. Anonimo, *Antoine Lumière*, fotografia, 1860

Fonte: <https://retro-vintage-photography.blogspot.com/2017/04/antoine-lumiere-1860s.html> (consultata il 18/09/2020)

91. Auguste e Louis Lumière, *L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat*, fotogramma, 1896

Fonte: <http://www.dossiercultura.it/cinema/e-il-cinema-vide-la-luce....html> (consultata il 18/09/2020)

92. Auguste e Louis Lumière, *L'uscita dalle officine Lumière*, fotogramma, 1895

Fonte: <https://theparallelevision.com/2015/12/28/oggi-120-anni-fa-i-fratelli-lumiere-inventavano-il-cinema-bon-anniversaire/> (consultata il 18/09/2020)

Ne *L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat* (1896) e *L'uscita dalle officine Lumière* (1895) si nota che in quasi tutte le riprese vi è l'uso del *inquadratura unica* senza montaggio (salvo rari casi), la *profondità di campo estesa* delle immagini, ma soprattutto, una palese rottura della *quarta parete*. Ovverossia non si nasconde il fatto che si sta riprendendo, le persone si rivolgono direttamente alla macchina da presa, salutano o levandosi il cappello. Questo diede probabilmente vita alle prime forme di interazione tra immagine e spettatore.



93. Giovanni Battista Piranesi, *Le Carceri d'invenzione*, 1720–1778, acquaforte  
Fonte: <https://www.italianways.com/le-carceri-dinvenzione-di-piranesi/> (consultata il 18/09/2020)



94. Giovanni Battista Piranesi, *Il Campo Marzio dell'Antica Roma*, 1762, acquaforte  
Fonte: <https://www.gonnelli.it/it/asta-0026/piranesi-giovanni-battista-il-campo-marzio-del.asp> (consultata il 18/09/2020)

<sup>1</sup> Per un'ulteriore panoramica su questo discorso, cfr. Jonathan Crary, *Techniques of the observer. In vision and modernity in the nineteenth century*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London 1990, (tr. es. Fernando López García, *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*, CENDEAC, Murcia 2008).

<sup>2</sup> Il primo è un disco di cartone sospeso a un filo con una gabbia disegnata e un uccellino sull'altra. Facendolo ruotare, questo mostra la visione di un'immagine fusa, anche se in realtà costituita da due immagini. Il secondo, invece, è una coppia di dischi paralleli rotati sull'asse baricentrico che li unisce: un disco è disegnato con diverse figure, a vari stati di espressivi, mentre l'altro è attraversato da diverse fessure adiacenti al perimetro. Nel 1934 il *Fenachistoscopio* viene migliorato con lo *Zeotropo*, nel quale un disco venne sostituito con un cilindro su di esso vennero aperte delle fessure con all'interno un nastro contenente immagini. Per un'ulteriore panoramica su questo discorso, cfr. Jonathan Crary, *op. cit.*

<sup>3</sup> In questo strumento le immagini venivano disegnate dapprima su un nastro di cartone attraversato da una fila di perforazioni, per poi essere trascinate da un tamburo. Un prisma inviava le immagini a uno specchio e da qui, attraverso una lente, a un secondo specchio, ed infine, questo secondo specchio rifletteva le immagini su uno schermo visibile da più spettatori.

Tra i pochi lavori che rimangono, realizzati attraverso questa invenzione, troviamo *Pauvre Pierrot* (1892) e *Autour d'une cabine* (1894).

<sup>4</sup> Lo strumento fu un'innovazione fondamentale nell'ambito delle "impressioni dell'immagine", poiché riusciva a catturare dodici fotogrammi al secondo.

<sup>5</sup> È da rilevare che questo strumento era a fruizione singola e quindi non adatto a un pubblico numeroso.

<sup>6</sup> Alcune copie del filmato sono state dipinte a mano, fotogramma per fotogramma.

<sup>7</sup> Il nome "cinematografo", pensato dai fratelli Lumière per il loro progetto, al principio era stato posto appunto il nome "domitor", contrazione del latino *dominator*: dominare.

<sup>8</sup> Cfr. Robert Evans, "Panopticon", in *Controspazio*, n. 10, ottobre 1970, pp. 4-18.

<sup>9</sup> Le celebri tavole di Piranesi sono una serie composta da 16 acquaforte prodotte tra il 1745 – 1761. L'incisore studiò con il paesaggista Giovanni Battista Tiepolo, il quale è associato al Movimento pittorico dei vedutisti italiani (creatori di viste). Insieme a Tiepolo, vi è, inoltre, il contributo di Canaletto, Giovanni Paolo Panini, Sebastiano Ricci, Francesco Guardi, ecc.

Dalla veduta di fantasia del Panini, la quale è una composizione immaginaria delle rovine romane, derivò la successiva nascente pittura paesaggista nota come il «Capriccio». Questo tipo di invenzione artistica consisteva nell'incorporare elementi architettonici di paesaggi reali e differenti, al fine di creare una composizione pittorica e fantastica. La combinazione, dunque, fu intesa come capricciosa e inverosimile. Da qui il «Capriccio».

Inoltre, la carriera del Canaletto fu legata alla disciplina dello scenografo. La sua formazione artistica fu direttamente legata al teatro: questo lo si evince anche dalla teatralità delle sue visioni di città. Che si tratti di solo scenario urbano, o di 'semplici' immagini visive, le sue opere aprirono un "nuovo modo di vedere" in quanto l'intelligibilità del luogo che proponevano dipendeva da una relazione specifica tra un punto di vista de-limitato e la "messa in scena" dell'immagine. Per un'ulteriore panoramica su questo discorso, cfr. K. L. Walton, *Mimesis as Make-believe: On the Foundations of the Representation Arts*, Harvard University Press, Cambridge 1988; Jonathan Crary, *op. cit.*

<sup>10</sup> Riguardo la particolare natura di lettura dell'immagine, Caprettini ne dà una chiara delucidazione affermando che «l'operazione di lettura dell'immagine rende conto di questa particolarità: la lettura procede per dettagli successivi coordinati, per colpi d'occhio, dei quali il primo riveste probabilmente un'importanza superiore se non decisiva [...], di esse si ha una lettura che è tanto una visione d'insieme, quanto una sequenza di colpi d'occhio, quanto un percorso a dettagli marcati» (Gian Paolo Caprettini, "Immagine", in *Enciclopedia*, vol. VII, Einaudi, Torino 1980, p. 104).

<sup>11</sup> David Hockney, *Picasso*, Abscondita, Milano 2001, p. 50.

<sup>12</sup> Altresì, Tafuri vedeva Piranesi come artefice dell'apertura delle porte «a quello che sarà il mondo moderno. Nelle opere dell'incisore veneto si rintracciano i *geni* della "crisi dell'oggetto" tanto decantata da Walter Benjamin, la cui discussione 'tange' tutta la disquisizione critica dell'architettura a partire dalla *XX metà del secolo*. L'oblio del passato produceva nel presente la distruzione dell'"aura" dell'opera d'arte e di pari passo dell'architettura» (José Rafael Moneo, "La Ricerca come lascito", in *Casabella*, n. 619-620, gennaio-febbraio 1995, pp. 132 – 140).

<sup>13</sup> Manlio Brusatin, *Storia delle immagini* (1989), Piccola Biblioteca Einaudi, Torino II ed. 2002, pp. 81 – 82.

<sup>14</sup> Secondo la visione di José Rafael Moneo, Tafuri intende «la crisi dell'oggetto come una prerogativa non esclusiva della modernità» (José Rafael Moneo, *op. cit.*, pp. 132 -140).

Piranesi, dunque, attraverso i disegni di *Campo Marzio*, dimostra cosa sia «lo scontro degli organismi, immersi in un mare di frammenti formali, [la dissoluzione della] lontana memoria della città come *luogo della Forma*» (Manfredo Tafuri, *La sfera e il labirinto*, Einaudi Editori, Torino 1980, p. 49). Moneo, inoltre, vede nella dissoluzione totale del rapporto tra "forma e materia" dell'architettura contemporanea l'esito della teoria tafuriana su Piranesi, la stessa dissoluzione già presente nella tavola del *Campo Marzio*.

Alla luce di ciò, si sostiene che i disegni di Piranesi per il *Campo Marzio* sono un "progetto e una denuncia" dello stato delle cose, un'architettura «*priva di significato*, scissa da ogni sistema simbolico, da ogni 'valore' esterno dell'architettura stessa» (Ivi, pp. 52 – 55).

<sup>15</sup> Wim Wenders, *The Act of Seeing*, Faber & Faber, Londra 1997, (tr. It. di Roberto Menin e Cristina Durastanti, *L'atto di vedere* (1992), Ubulibri, Milano IV ed. 2002, p. 92).

<sup>16</sup> Ivi, p. 105.

## II.2.2 Collage e montaggio: rapporti tra cinema e architettura

### *Abstract*

The editing and collage were not only about the production of the different visual media, but also involved the construction of the architectural image and the environment as an image.

The collage creates a non-linear and associative visual narrative, it is characterized precisely by the process of composition of materials, initially, not in close relationship. The condition in which the collage gravitates can be compared to architecture. The juxtaposition between old and new, in a work of "conscious restoration", gives life to a new architectural figuration, which will talk about the different lives of the architectural artifact.

The editing, unlike the collage, extracts the materials from the performance of a psychophysical gesture ("cut" through the "use of scissors"). Sergej Ejzenštejn explained that the editing reduces the images and shots to «a succession of important moments» (R. Barthes).

In the case of editing, being made up of several images that follow each other, an emancipation of the exhibition value of the individual image, because it is immediately postponed by another and so on.

It can be said that the collage is a manifestation of "modeling" or "composing", while the editing is the manifestation of "cutting". The perceptual effects that the two techniques induce to the observer differ by far, since the perception and deduction, in the first case, is purely subjective, while, in the second case, they are shaped by the one who builds the image through juxtaposition in succession (editing).

Although it is thought that there is a difference between film editing and architecture, Ejzenštejn helps us to rediscover the analogy between the two arts. The director has shown that both work the same purpose: to deliver metaphorical messages beyond exposure time.

La pratica del montaggio cinematografico è diventata un eminente strumento per la comprensione dello spazio moderno e postmoderno. Tale tecnica ha avuto un'influenza anche nella costruzione del significato simbolico dell'immagine architettonica, deputandola, forse, come uno dei fini salienti dell'arte del costruire.

Il montaggio e il collage non hanno riguardato solamente la produzione dei diversi media visuali, tra i quali il cinema, ma hanno interessato anche la costruzione dell'immagine architettonica e dell'ambiente in quanto immagine.

In prima istanza, bisogna fare una distinzione tra collage e montaggio. Il collage, o assemblaggio, è una tecnica caratteristica dell'espressione artistica moderna e contemporanea. Il suo linguaggio crea una narrazione visiva non lineare e associativa: esso si caratterizza proprio dal processo di composizione di materiali, inizialmente, non in stretta relazione. Gli elementi che costituiscono un collage hanno storie e provenienze a sé stanti e la loro natura favorisce una forma di "spostamento" o di molteplice interpretazione della logica narrativa temporale dell'immagine totale (da Fig. 95 a Fig. 100). «Si tratta – dice David Hockney – di disporre un livello temporale sopra un altro; ne occorrono almeno due di immagini»<sup>1</sup>.

La condizione in cui gravita il collage può essere paragonata all'architettura.

Ad esempio, un'opera di restauro architettonico, il più delle volte, è la giustapposizione di materiali, forme, strutture, ecc. contrastanti rispetto allo "stato dell'arte" dell'opera. L'accostamento tra vecchio e nuovo, in un'opera di "restauro consapevole"<sup>2</sup>, dà vita a una nuova figurazione architettonica, la quale parlerà delle diverse vite del manufatto architettonico.

Nel collage, inoltre, l'essenza che lo caratterizza è data dal fatto che esso accoglie tra i propri «campioni»<sup>3</sup>, o semplicemente materiali, il logorato e quanto ormai esaurito dall'uso. Qui risiede la differenza con il montaggio, poiché esso, a differenza del collage, estrae i materiali dal compiersi di un gesto psicofisico ("ritagliare" attraverso l'"uso delle forbici"). Difatti, Sergej Ejzenštejn spiegò che il montaggio riduce deliberatamente le immagini e le inquadrature a «una successione di istanti pregnanti» (Figg. 101-102) (R. Barthes).

Nel caso del collage si suppone, riprendendo le considerazioni di Walter Benjamin, che l'«aura», cioè la funzione autentica del "rituale contemplativo" che si istaura tra lo spettatore e l'opera d'arte, risulta ancora salda, in quanto l'immagine si presenta statica a beneficio di un unico istante pregnante d'osservazione. Ciò favorisce una forma di riflessione e di legame emotivo tra l'artista e lo spettatore che proietta le sue associazioni psicologiche sull'opera. Come sostiene Juhani Pallasmaa, nel porsi al cospetto di un'opera d'arte, ha luogo una duplice proiezione e si stabilisce un

legame con essa: proiettiamo le nostre conoscenze su di essa, e così l'opera, diventa parte di noi. La sua fissità aiuta lo spettatore a evocare, rafforzare e conservare i propri pensieri e le proprie associazioni<sup>4</sup>.

Nel caso del montaggio si riscontra, essendo costituito da diverse immagini che si susseguono, un'emancipazione del valore espositivo della singola immagine, perché subito posticipata da un'altra e così via. A questo proposito, Benjamin rilevava che nel confrontare una

tela su cui viene proiettato il film con la tela su cui si trova il dipinto. Quest'ultimo invita l'osservatore alla contemplazione; di fronte ad esso lo spettatore può abbandonarsi al flusso delle sue associazioni. Di fronte all'immagine filmica non può farlo. Non appena la coglie visivamente, essa si è già modificata. Non può venir fissata<sup>5</sup>.

Avvalendosi della seguente nota di Duhamel: «[attraverso il montaggio filmico non siamo] più in grado di pensare quello che [vogliamo] pensare. Le immagini mobili si sono sistemate al posto del mio pensiero»<sup>6</sup>, Benjamin ci dà contezza della differenza fra l'istante singolo, ovvero l'unicità del "valore espositivo" del singolo *frame* e il susseguirsi di "istanti pregnanti", nel caso del montaggio<sup>7</sup>. Il letterario tedesco valida il concetto secondo cui l'immagine ferma è "più forte", sul punto di vista contemplativo, di quella in movimento<sup>8</sup>. Si può dire che il collage è una manifestazione del "modellare" o del "comporre", mentre il montaggio lo è dell'"intagliare". Gli effetti percettivi che le due tecniche inducono all'osservatore variano di gran lunga, in quanto la percezione e la deduzione, nel primo caso, è prettamente soggettiva, mentre, nel secondo caso, sono plasmate da colui che costruisce l'immagine attraverso l'accostamento in successione (montaggio)<sup>9</sup>.

Colui che costruisce la "successione di immagini" tramite la "selezione" e la "pertinentizzazione" dei "significanti" ha generalmente come obiettivo il far sì che le immagini singole facciano parte del messaggio generale e finale che la loro successione tende a dare. Questi significanti tra di loro non comunicano un significato deliberatamente coevo alla loro essenza singola, ma edificano uno o più precisi significati simbolici dell'intero sistema di immagini. Il regista assume il ruolo di colui che, pilotando lo spettatore attraverso la successione spazio-temporale di immagini, lo porta alle sue conclusioni, poiché è nel modo in cui un'immagine segue un'altra che si edifica il messaggio.

Il montaggio si distanzia molto dalla natura del collage per un aspetto fondamentale: per il collage possiamo scegliere se e quando dedicare il nostro tempo; mentre il montaggio di un film detta delle imposizioni, ipnotizzandoti alla successione di immagini che, a differenza di un'immagine singola, difficilmente lasciano un ricordo incarnato nella mente. «Penso che ricordiamo meglio le immagini statiche, che si radicano molto più a fondo nella nostra mente, mentre è difficile ricordare una sequenza cinematografica»<sup>10</sup>, dice Hockney.

Dal montaggio si comprende solamente il significato generale a cui un numero *n* di immagini ha contribuito a edificarlo. Per intendere pragmaticamente ciò, si potrebbe ipotizzare un processo di decostruzione del montaggio, si noterebbe in esso che la significazione di ogni immagine cambia in funzione di ciò che l'osservatore vede anteriormente e posteriormente all'immagine presentata<sup>11</sup>. L'autorità significativa dell'immagine si distribuisce anche negandosi parzialmente o totalmente del suo significato originale, nel contesto in cui appare<sup>12</sup>, costituito da immagini, parole, suoni, ecc. L'essenza di questa tecnica, in particolar modo nelle cifre Cubiste, Dadaiste (Fig. 103), Surrealiste, ecc. è l'espressione di un nuovo significato simbolico e metaforico costruito ridefinendo la categoria di significato tradizionale delle immagini che lo compongono.

Il montaggio cinematografico ha quindi dato la possibilità di effettuare alcune sperimentazioni riguardo il valore delle immagini, impiegandole come entità che creano una nuova "vita", che va ben oltre il loro valore di documento fisico, rivelando diversi ordini di realtà. Ejzenštejn, ad esempio, ebbe una chiara consapevolezza della possibilità di costruire in modo visivo analogie e contrapposizioni categoriali attraverso il montaggio di immagini. Tramite l'uso sistematico delle

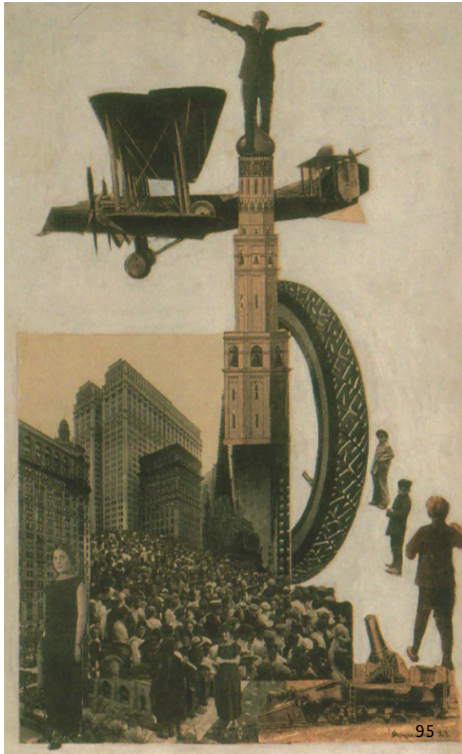
tecniche di “assemblaggio”, egli è stato uno dei primi sperimentatori del cosiddetto principio di “spaesamento semantico”, processo consentitogli grazie al prelievo di immagini di provenienza estranea e discostante l’una dall’altra e al rimontaggio di esse come parti di un nuovo “tutto”, quindi liberando le singole parti da quelle valenze simboliche ed espressive che giacevano neutralizzate nei loro contesti originali<sup>13</sup>. Ricordando Nelson Goodman, il regista russo creava un mondo mettendo simultaneamente più cose che, secondo il consueto immaginario, avrebbero avuto difficoltà a convivere. Il filosofo statunitense sosteneva che il «fabbricare nuovi mondi» sta nella commistione di materiali provenienti da altri “mondi”, il tutto adoperando modi di «composizione e scomposizione», «ordinamento», «eliminazione e integrazione», ecc.; il «creare – sosteneva - è sempre un ricreare (“il fare è un rifare”))»<sup>14</sup>. Tale assunto ha un’elevata valenza nel caso del lavoro attraverso le immagini, poiché il loro ri-crearsi avviene attraverso forme di “citazione”, le quali possono essere identificate sia come «citazione diretta [...] che indiretta»<sup>15</sup>.

Sul tema del “rifare”, che riguarda strettamente l’uso delle immagini nel cinema, in una conferenza tenuta da Giorgio Agamben, in occasione di un seminario di studi dedicato a Guy Debord<sup>16</sup>, il filosofo italiano evidenzia il fatto che nei montaggi, in questo caso in quelli di Debord, il paradigma compositivo del cinema stava in «due condizioni trascendentali: la ripetizione e l’interruzione»<sup>17</sup>, condizioni che, secondo Serge Daney, spingevano l’uomo del XX secolo a un’ossessiva ricerca, e il cinema, grazie alla sua tecnica compositiva, ne soddisfò lo stato ansioso di bisogno. Oggigiorno, le categorie del cinema son cambiate ben poco; tuttavia, con il passare del tempo, si è maggiormente sviluppata la tecnica di montaggio al punto che Agamben sostiene che

il montaggio [è passato] in primo piano e viene mostrato in quanto tale. È per questo che si può considerare che il cinema entra in una zona d’indifferenza in cui tutti i generi tendono a coincidere: il documentario e il racconto, la realtà e la finzione. Si fa del cinema a partire dalle immagini del cinema<sup>18</sup>.

Il filosofo italiano ci dà la prova che il cinema ha aumentato esponenzialmente il valore di “come esporre una cosa”, anziché la “cosa” stessa e che tale arte è una forma autentica di “spettacolo” che mira essenzialmente al darsi a vedere anziché scendere a fondo del significato di ciò che proietta (Fig. 104).

In conclusione, seppur si pensa che sussista una differenza tra montaggio cinematografico e architettura, che consiste nella questione per cui nel primo avviene una composizione spazio-tempo di immagini, mentre nella seconda il tempo “sembra congelato”, Ejzenštejn ci aiuta a ritrovare l’analogia tra le due arti. Il regista, nonché studente di architettura, ha dimostrato che entrambe lavorano allo stesso scopo: lanciare messaggio metaforico al di là del tempo di esposizione<sup>19</sup>.



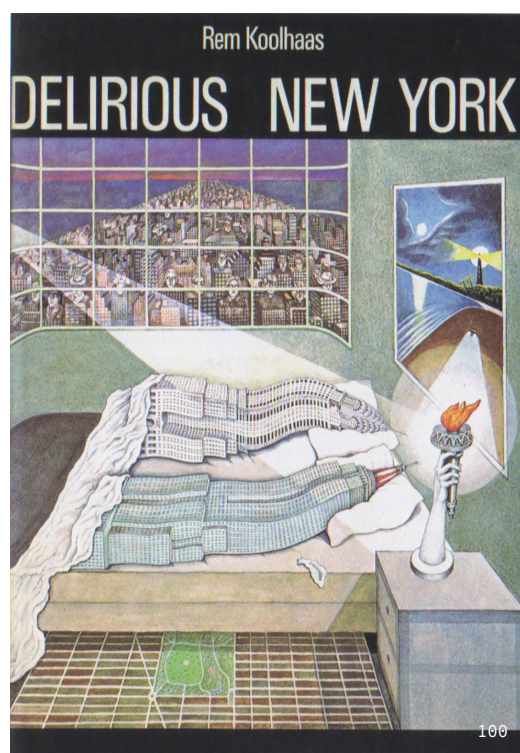
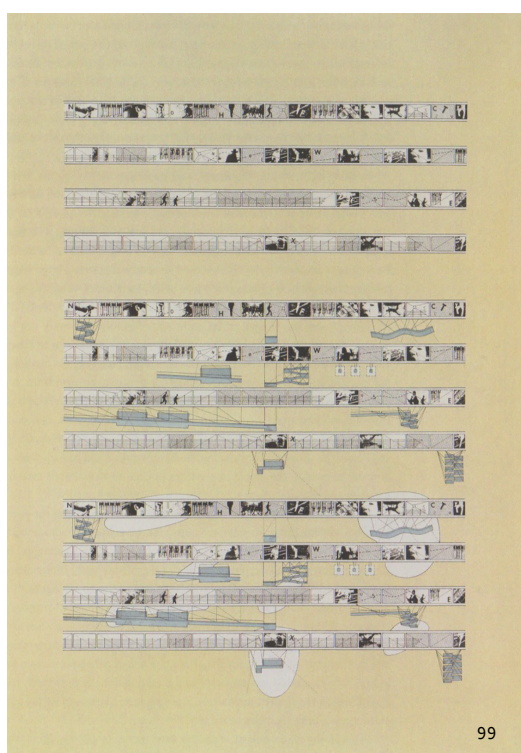
95. Alexander Rodchenko, *I Am at the Top*, 1923, fotomontaggio, New York: Art Estate of Aleksander Rodchenko/RAO

96. Paul Citroen, *Incontro di Box a New York (Boxing Match in New York)*, 1924, fotomontaggio

97. Paul Citroen, *Città (Großstadt)*, 1922, fotomontaggio

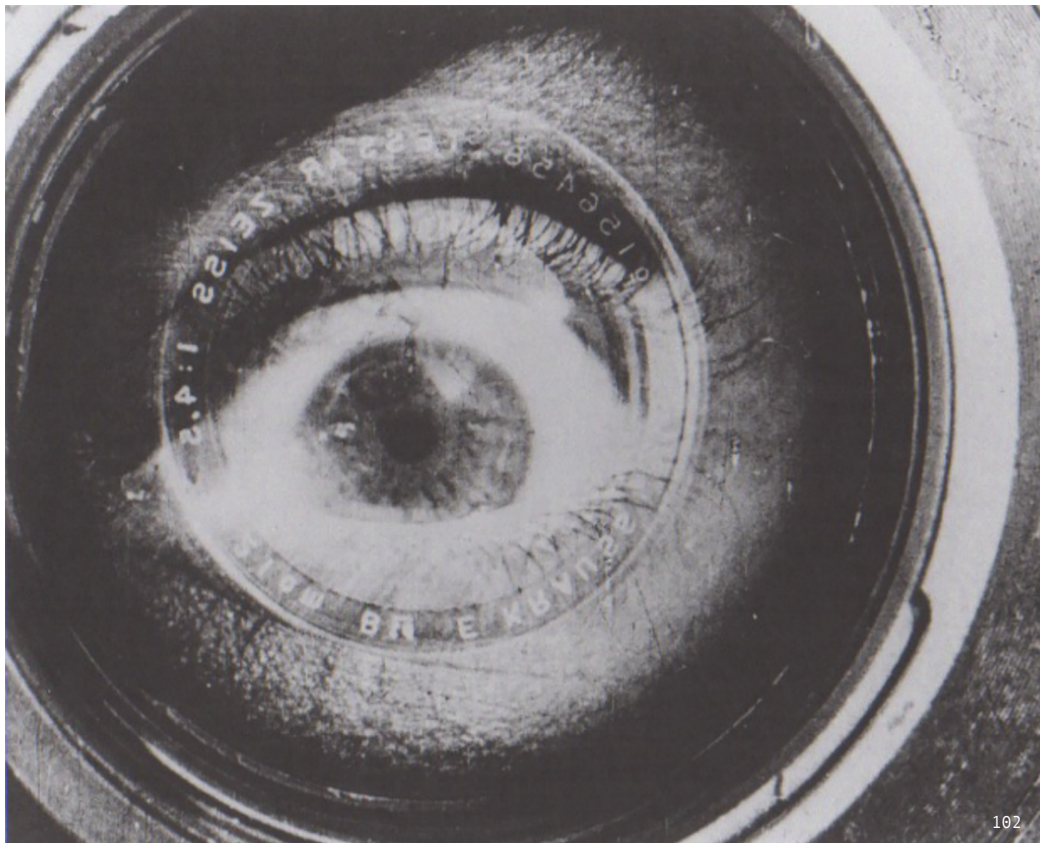
98. Kazimierz Podsadcki, *Città mulino della vita (Miasto mlyz zycia)*, 1929, fotomontaggio, 49 x 23 cm., Lodz: Museum Sztuki

Fonte: Martino Stierli, *Montage and the Metropolis, Architecture, Modernity, and Representation of Space*, Yale University Press, New Haven-London 2018, pp. 46, 53, 61, 73



99. Bernard Tschumi, *The Cinematic Beams*, 1991-1997, collage, Tourcoing: Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains  
100. Rem Koolhaas, *Delirious New York*, 1978, copertina

Fonte: Martino Stierli, *Montage and the Metropolis, Architecture, Modernity, and Representation of Space*, Yale University Press, New Haven-London 2018, pp. 225, 229



101. Sergej Michajlovič Ejzenštejn, *La corazzata Potëmkin*, fotogrammi, 1925

Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=kOySgYWAWU\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=kOySgYWAWU_k) (consultata il 18/09/2020)

Come si evince dai tre fotogrammi, il montaggio estrae i materiali dai compiersi di un gesto psicofisico («ritagliare» attraverso l'«uso delle forbici»). Difatti, Sergej Ejzenštejn spiegò che il montaggio riduce deliberatamente le immagini e le inquadrature a «una successione di istanti pregnanti» (R. Barthes).

Nel montaggio, altresì, si riscontra, essendo costituito da diverse immagini che si susseguono, un'emancipazione del valore espositivo della singola immagine, poiché subito posticipata da un'altra e così via.

Si rileva, inoltre, che nel montaggio si percepisce solamente il significato generale a cui un numero *n* di immagini ha contribuito a edificare. Per capire il significato intimo della questione, bisognerebbe procedere a decostruirlo attuando una scomposizione della *successione di immagini*: noteremo che la significazione di ogni immagine cambia in funzione a ciò che l'osservatore vede *anteriormente e posteriormamente* all'immagine presentata. L'autorità significativa dell'immagine si distribuisce - delle volte anche negandosi (parzialmente o totalmente) del suo significato originale - nel contesto di immagini, parole, suoni, ecc. in cui appare.

102. Dziga Vertov, *L'uomo con la macchina da presa*, fotogramma, 1929

Fonte: <https://www.cinescuola.it/l-uomo-con-la-macchina-da-presa/> (consultata il 18/09/2020)



103. Anonimo, *Catalogo della prima Internazionale "Dada Fair"*, con George Grosz e John Heartfield's *Leben und Treiben in Universal City um 12 Uhr 5 mittags (The Life and Goings-On in Universal City at 12:05 noon)*, 1919, fotomontaggio  
 Fonte: Martino Stierli, *Montage and the Metropolis, Architecture, Modernity, and Representation of Space*, Yale University Press, New Haven-London 2018, p. 45



104. Guy Debord, *La Société Du Spectacle*, fotogrammi, 1973  
Fonte: <http://www.teche.rai.it/2017/12/la-societa-dello-spettacolo-guy-debord/> (consultata il 18/09/2020)

<sup>1</sup> David Hockney e Martin Gayford, *A History of Pictures*, Thames & Hudson Ltd, London 2016, (tr. It. Alvise La Rocca, *Una storia delle immagini. Dalle caverne al computer*, Giulio Einaudi Editori, Torino 2016, p. 261).

<sup>2</sup> «Tali incarichi – riporta Pallasmaa – richiedono un continuo giudizio di valore e una costante preoccupazione in merito all'autenticità, insieme alla sensibilità di comprendere e creare dialoghi architettonici che attraversano gli stili e il tempo» (Kearney, *Poetics of Imaging: From Husserl to Lytard*, citato da Juhani Pallasmaa, *The Embodied image: imagination and imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken (U.S.A) 2011, (tr. It. di Matteo Zambelli, *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone 2014, p. 94).

Esempi eloquenti di sovrapposizione simulata tra vecchio e nuovo sono i lavori di collage che Carmelo Baglivo pubblica sulla sua pagina Instagram. La poetica del contrasto figurale genera suggestioni proiettive che testimoniano un possibile dialogo tra l'esistente e nuovo nella proiezione al futuro. Cfr. ([https://www.instagram.com/carmelo\\_baglivo/](https://www.instagram.com/carmelo_baglivo/)) (consultata il 18/09/2020).

<sup>3</sup> Si fa riferimento alla nozione data da Nelson Goodman: «un campione è un campione di certe delle sue proprietà e non di altre. Il ritaglio di stoffa è un campione del tessuto, del colore, ecc. ma non della grandezza o della forma. La torta è un campione del colore, della disposizione, della grandezza, della forma, ma ancora non di tutte le sue proprietà» (Nelson Goodman, *Ways of Worldmaking*, Hackett Publishing Company, Indianapolis-Cambridge, 1978, (tr. It. Carlo Marletti, *Vedere e costruire il mondo*, Editori Laterza, Bari I. ed. 1988, p. 75). Quindi, un «campione» esemplifica alcune delle proprietà della matrice a cui fa riferimento, esplicando, esemplificando, manifestando e focalizzando delle proprietà simboliche. Ne segue perciò che «esemplificare è sicuramente – simboleggiare – l'esemplificazione è, non meno della rappresentazione o dell'espressione, una forma di riferimento. Un'opera d'arte, per quanto libera da aspetti di rappresentazione o d'espressione, è ancora un simbolo, anche se ciò che simboleggia non sono cose o persone o sentimenti ma certe strutture di forme, colore, di trama che essa ci espone» (Ivi, pp. 76 - 77).

<sup>4</sup> «Il contenuto emotivo – scrive Pallasmaa - nasce dall'incontro con l'opera e con la percezione dell'osservatore di aspetti di sé stesso sull'opera. Ci persuadiamo, ci eccitiamo e disgustiamo attraverso l'azione del confronto e della costruzione dell'immagine e dell'associazione con essa [...] un'immagine – continua lo storico – è una non-realtà e non possiede qualità senza esperienza umana che proietta sull'immagine proprietà particolari» (Juhani Pallasmaa, *op. cit.*, p. 91). Alla luce di ciò, si evince che «un'immagine è morta fintantoché non viene immaginata» (Kearney, *op. cit.*, citato da Juhani Pallasmaa, *op. cit.*, pp. 67-68).

<sup>5</sup> Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zitalter seiner technischem Reproduzierbarkeit* (1936), da Walter Benjamin, Schriften 1995 Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main (tr. It. di Enrico Filippini, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Einaudi Editori, Torino 1998, p. 33).

<sup>6</sup> Georges Duhamel, *Scènes de la vie future* [Scene della vita futura], Paris 1930, p. 52, (citato da Walter Benjamin, *op. cit.*, p. 33).

<sup>7</sup> Gilles Deleuze ha dimostrato come il cinema ha avuto la capacità di eliminare totalmente la distinzione psicologica che sussiste tra immagine singola, intesa come realtà psichica, e immagine in movimento, intesa come realtà fisica.

Giorgio Agamben, a proposito, sosteneva che è solo grazie a Deleuze che si è appresa questa distinzione. La diaspora tra un'immagine ferma e un'immagine in movimento si spiega solo tenendo in mente che «le immagini cinematografiche non sono né *poses éternelles* (come le forme del mondo classico) né *Coupes immobiles* del movimento, ma *cupes mobiles*, immagini esse stesse in movimento, che Deleuze chiama *images. mouvement*. Occorre estendere l'analisi di Deleuze e mostrare che essa riguarda in generale lo statuto dell'immagine della modernità. Ma ciò significa che la rigidità mitica dell'immagine è stata qui spezzata, e che non di immagini si dovrebbe propriamente parlare, ma di gesti. Ogni immagine, infatti, è animata da una polarità antinomica: da una parte, essa è la reificazione e lo scancellamento di un gesto (è l'*imago* come maschera di cera del morto o come simbolo), dall'altra essa ne conserva intatta la *dynamis* (come nelle istantanee di Muybridge o in una qualunque fotografia sportiva)» (Giorgio Agamben, *Mezzi senza fine, nota sulla politica*, Bollati Boringhieri, Torino 1996, p. 30).

<sup>8</sup> Anche l'architettura, che di per sé è un'"immagine ferma", può, in certo qual modo, far muovere l'osservatore. In questa sede, accenniamo che quasi tutte le opere di Zaha Hadid presuppongono una modalità di comprensione dello spazio che consiste nel considerare un tentativo di emulare l'esperienza di muoversi attraverso lo spazio, il quale è costituito da un susseguirsi di punti di vista ("composizioni polifocali e multidirezionali") tra loro abbastanza diversi; raccordati da splines e texture che 'attenuano' il cambio prospettico durante l'osservazione in movimento. Tuttavia, si potrebbero interpretare, in maniera più radicale, queste immagini architettoniche come dei veri e propri "quadri astratti", i quali presuppongono l'"astrazione da un preciso punto di vista" al fine di una lettura dell'immagine che si mostra come uno "sciame" di segni, inducendo, così, un'osservazione ottica "piroettante". Per un ulteriore approfondimento di questo argomento cfr. Patrik Schumacher, *Hadid digitale, passaggi in movimento* (2004), (tr. It. Veronica Tondelli, Testo & Immagine, Torino 2004).

L'analogia tra il cinema e questi esempi di architettura esiste nel fatto che ambedue si pongono come dispositivi nei quali il "susseguirsi" delle immagini è un risultato costruttivo che presuppone il movimento ottico e/o fisico per la percezione e la comprensione del significato che i fotogrammi tendono a dare.

<sup>9</sup> John Berger, cui teoria è uno sviluppo alla tesi di Walter Benjamin, facendo un esempio diretto tra un dipinto e la sua riproduzione attraverso la cinepresa, spiega che «quando una cinepresa riproduce un dipinto, diventa inevitabilmente una questione per l'argomento del regista. Un film che riproduce immagini di un dipinto conduce lo spettatore, attraverso la pittura, alle conclusioni del regista. Il dipinto conferisce la sua autorità al regista

del film. Questo perché il film è sviluppato nel tempo, e l'immagine non lo è. Il modo in cui un'immagine segue un'altra in un film, la sua successione, costruisce un argomento che è irreversibile. D'altra parte, tutti gli elementi di un dipinto sono visti simultaneamente. Lo spettatore può avere bisogno di tempo per esaminare a uno a uno gli elementi del quadro, ma ogni volta che raggiunge una conclusione, la simultaneità del dipinto è tutto lì per confutare o corroborare esso. Il dipinto conserva la propria autorità» (John Berger, *Ways of Seeing*, Penguin, London 1972, (tr. es. di Justo González Beramendi, *Modos de Ver*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona IV. ed. 2000, pp. 33-35).

<sup>10</sup> David Hockney e Martin Gayford, *op. cit.*, p. 333.

<sup>11</sup> Ancor prima, Gustav Fechner aveva dimostrato che con "l'immagine residua" anche la percezione era sostanzialmente temporale; la sensazione dell'osservatore dipendeva sempre dalla precedente sequenza di stimoli. Cfr. Jonathan Crary, *Techniques of the observer. In vision and modernity in the nineteenth century*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London 1990, (tr. es. Fernando López García, *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*, CENDEAC, Murcia, p. 189).

<sup>12</sup> Su questo argomento, cfr. John Berger, *op. cit.*, p. 37.

<sup>13</sup> Si fa riferimento agli esperimenti di montaggio che Sergej Ejzenštejn fece durante i primi del '900. Egli vide nel montaggio l'essenza stessa del cinema, efficace nel manipolare le emozioni e le convinzioni psicologiche dell'osservatore. Un esempio molto chiaro si ha nel suo film *Sciopero* (1925), dove nella sequenza che illustra l'inizio dello sciopero si nota dapprima che gli ingranaggi delle macchine funzionano perfettamente, poi, tre operai incrociano le braccia e gli ingranaggi si fermano. Il messaggio è chiaro: senza uomini le macchine non funzionano e la fabbrica non produce.

Inoltre, a evidenza di come vengono contrapposte immagini differenti tra di loro ma utili a esprimere il significato simbolico generale, nella scena finale del film alle immagini degli operai che cadono sotto i colpi della milizia, il regista alterna le sequenze dello sgozzamento di un bue. Anche qui il messaggio è chiaro: gli operai vengono uccisi come animali. Questo tipo di montaggio verrà definito "montaggio espressivo".

Anche nel successivo film *La corazzata Potëmkin* (1925) vi sono altri esempi di "montaggio espressivo" e più in particolare dello *jump-editing* ottenuto attraverso l'eliminazione ("ritaglio") di parti della scena. Ad esempio, al termine della scena del massacro sulla scalinata di Odessa si vede un soldato in atto a picchiare qualcuno e successivamente il volto sfigurato di una donna. Lo spettatore, anche non vedendo concretamente l'atto di violenza, è portato comunque a ricostruire virtualmente l'accaduto.

<sup>14</sup> Si fa riferimento alla seguente considerazione: «fabbricare mondi consiste in gran parte, anche se certo non esclusivamente, in uno smontare e rimettere assieme, spesso combinati tra loro: per un verso, nel dividere interi in parti e operare partizioni di generi e sottospecie, nell'analizzare complessi in componenti, nell'analizzare complessi in componenti, nel tracciare distinzioni; [...]. Queste composizioni o scomposizioni vengono normalmente effettuate o facilitate o consolidate applicando etichette: nomi, predicati, gesti, immagini, e via dicendo. Così ad esempio, eventi temporalmente distinti vengono messi insieme sotto un nome proprio o identificati come ciò che costituisce 'un oggetto' o 'una persona'» (Nelson Goodman, *op. cit.*, pp. 7-8).

<sup>15</sup> Ivi, p. 58.

<sup>16</sup> Il testo della conferenza è stato poi pubblicato, assieme ad altri tre saggi, sotto forma di libro. Cfr. Giorgio Agamben, *Image et mémoire*, Arts & esthétique, Paris 1998, (<https://fucina62.noblogs.org/files/2013/12/agamben-giorgio-il-cinema-di-guy-debord.pdf>) (consultata il 18/09/2020).

<sup>17</sup> Ivi (consultata il 18/09/2020).

<sup>18</sup> Ivi (consultata il 18/09/2020).

<sup>19</sup> Cfr. Sergej M. Ejzenštejn, *Teoria generale del montaggio* (1932), P. Montani (a cura di), Marsilio Editore, Venezia IV. ed. 2004.

### II.3 “Messa in scena”, “messa in inquadratura e in sequenza” dell’architettura: da Atene al contemporaneo

#### Abstract

In the compositional analysis that Auguste Choisy, a historian of french architecture, made of the athenian Acropolis in his book *Histoire de l'architecture* (1899), he noted that «the apparent dissymmetry is a means of giving the picturesque to a group of architecture in the most skillful and thoughtful way ever it was». The composition of the Acropolis, according to the historian, perfectly responded to a compositional technique based on the sensational effect of dynamic stability of architectural and landscape visibility.

Sergej Ejzenštejn, in his *General theory of editing* (1932), mentions the composition of the athenian Acropolis, perfect synthesis of the transition from the theatrical "staged" of the site to the "cinematic framing" of it through architectural operations of "angle", of shooting compared to the architectural subject and of selection of the most significant traits of the object framed by the camera.

For contemporary discipline, the ability to build architectural images full of symbolic value or "abstraction" has become a predominant aspect in the "staging" of the city's architecture: the conforming objectivity of the architectural artifact thus takes on a lesser weight than its representative, semantic and communicative value.

Today, being one of the fundamental purposes of architecture "writing a page of our time", with the advent of the "civilization of images", it is also fully involved in the discourse. Some architectural figures aim primarily to use architectural figuration as a privileged means for the communication of "messages" of a symbolic or abstract nature.

Nell’ analisi compositiva che Auguste Choisy, storico di architettura francese, fece dell’Acropoli ateniese nel suo libro *Histoire de l'architecture* (1899) e in particolar modo nel paragrafo dedicato a *La pittoresque dans l'art grec* (Figg. 1105-106-107), rilevava che «le apparenti dissimmetrie non sono che un mezzo per conferire il pittoresco a un gruppo di architetture nel modo più sapiente e ponderato che mai fu»<sup>1</sup>.

La composizione dell’Acropoli, secondo lo storico, rispondeva perfettamente a una tecnica compositiva basata sull’effetto sensazionale di stabilità dinamica della visualità architettonica e paesaggistica. Il termine “pittoresco”, in questo caso, è sinonimo di “immagine efficace”, di figurazione, sintesi di equilibrio tra morfologia e percezione di “forma” e “forza semantica” e, per questo, carica di valore “rappresentativo”.

Ciò che emerge dagli studi di Choisy è che l’approccio cinematografico in architettura ha anticipato il cinema stesso. Egli, per spiegare la composizione dell’Acropoli, si avvale di grafici che sembrano dei veri e propri “montaggi di inquadrature” (Figg. 108-109-110), quelli che oggi vengono comunemente chiamati storyboard.

L’affinità tra l’architettura e il cinema sta essenzialmente nel passaggio dalla “messa in scena” alla “messa in inquadratura e in “sequenza”. Ciò risiede nel far sì che lo spazio teatrale dell’architettura si proietti nelle dimensioni delle “durate”, proprio come il montaggio. Sarebbe, quindi, un’operazione di montaggio quella che foggia lo spazio e il tempo dell’immagine costruita; ciò non avviene solo nel cinema, ma anche per la fotografia e le arti visive, come la pittura e la scultura, anche se risulta che queste siano arti dove il tempo sembra “cristallizzato”. Sergej Ejzenštejn, nella sua *Teoria generale del montaggio* (1932) (Fig. 111), fa menzione alla composizione dell’Acropoli ateniese, sintesi perfetta del passaggio dalla “messa in scena” teatrale del sito alla “messa in inquadratura cinematografica” di esso attraverso operazioni architettoniche di “angolazione”, di ripresa rispetto al soggetto architettonico e di selezione dei tratti più significativi dell’oggetto inquadrato dalla cinepresa. Secondo il cineasta, il luogo ove si possono rintracciare i *geni* del cinema è l’architettura ateniese: essa fu concepita beneficiando una “messa in scena” di costruzioni drammaturgiche dello spazio capaci di sospendere il tempo.

Dal punto di vista costruttivo, la composizione di un’immagine architettonica, come quella di un montaggio cinematografico, risponde a precisi codici col fine di dare come risultato l’espressione di un pensiero metaforico che va al di là di quel che è il “significante” oggettivo dell’immagine in quanto tale. Tale propensione alla “simbologia” o alla “dematerializzazione” nell’architettura contemporanea ha anche un forte legame con l’influenza del “registro bidimensionale” e le articolazioni dinamiche di volumi e di masse viste *già* nel periodo De Stijl. Ciò emerge chiaramente

in alcuni esempi. Piuttosto che adottare una soluzione spaziale “centrifuga”, si predilige seguire un ordine spaziale non stabile, o per lo meno l’oggetto architettonico tende a dissimulare questo. L’immagine che si dà a vedere dell’edificio implica molte più chiavi di lettura: “dinamismo”, “geometria”, “movimento”, “interazione”, “distanza zero”, “persuasione”, ecc.<sup>2</sup>.

Per la disciplina contemporanea, l’attitudine a costruire immagini architettoniche cariche di valenza simbolica o di “astrazione” è divenuto un aspetto predominante e sempre più evoluto nella “messa in scena” dell’architettura della città: l’oggettualità conformativa del manufatto architettonico assume così un peso minore rispetto al suo valore rappresentativo, semantico e comunicativo. Franco Purini, su questa tendenza, affermava che

se nella modernità l’immagine architettonica rinviava all’uso, oggi rinvia soltanto a sé stessa. I segni derivanti dai compiti funzionali dell’edificio sono cancellati mentre sullo sfondo di questa rimozione si profila un’intelaiatura elementare che oscilla tra astrazione e simbolizzazione<sup>3</sup>.

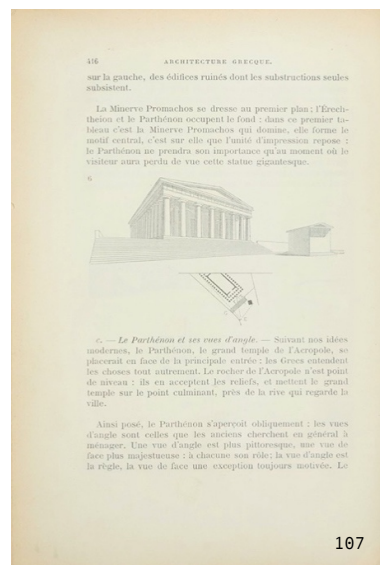
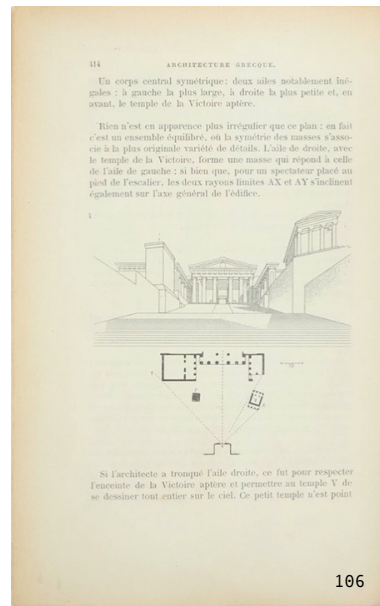
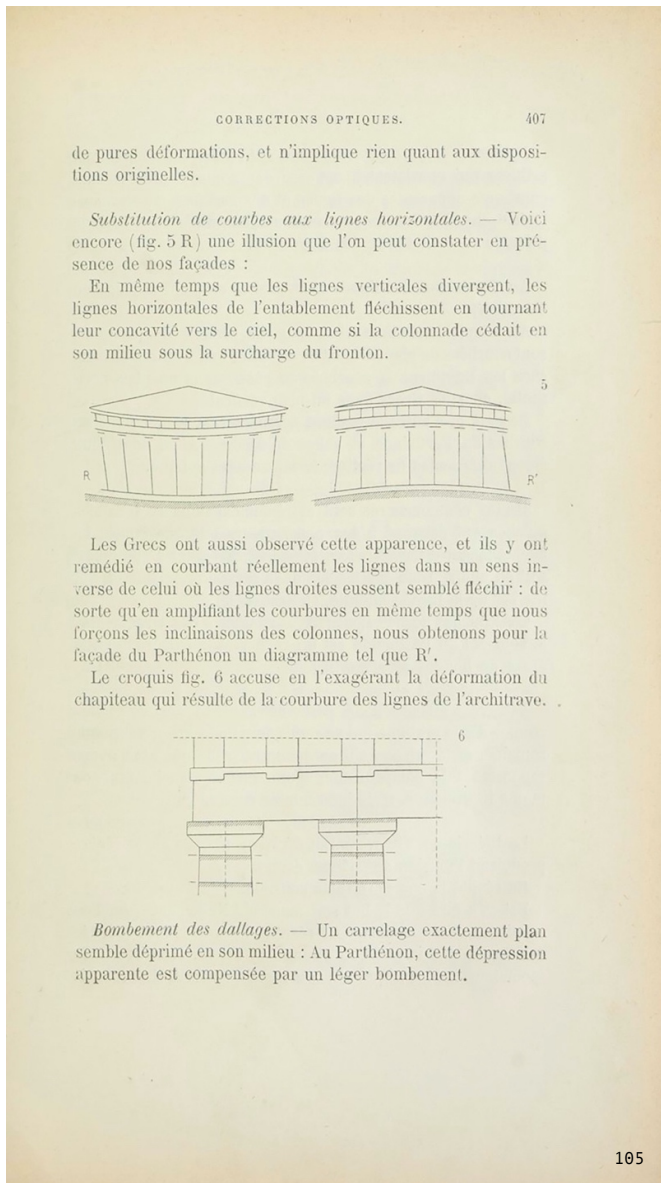
Purini rintraccia una certa analogia con la tecnica di produzione dell’immagine: quando l’immagine viene “messa in funzione” e quando incarna la possibilità di lanciare il suo messaggio, perde di fatto tutti i segni funzionali che l’hanno portata a esistere (tagli, “ripezziamenti”, collage, ecc.). La forma di eliminazione dei “segni” in architettura consiste nell’

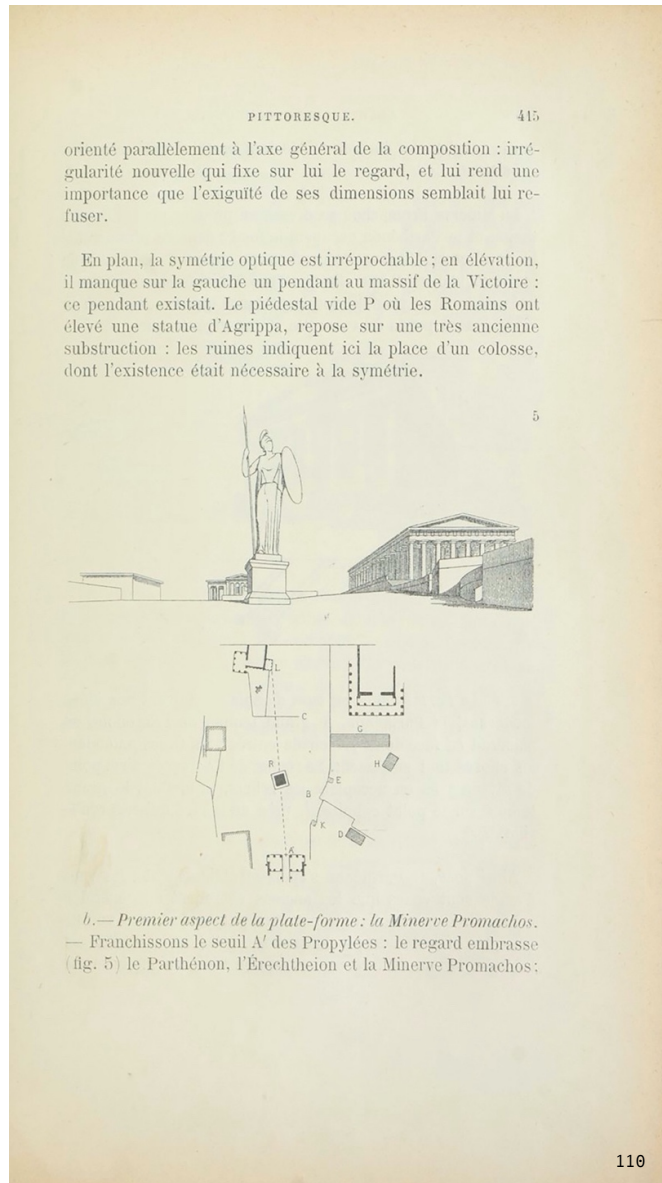
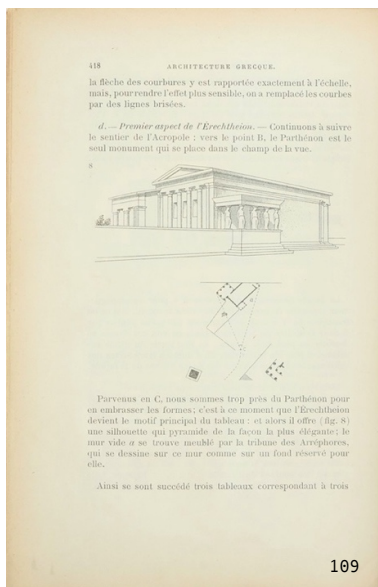
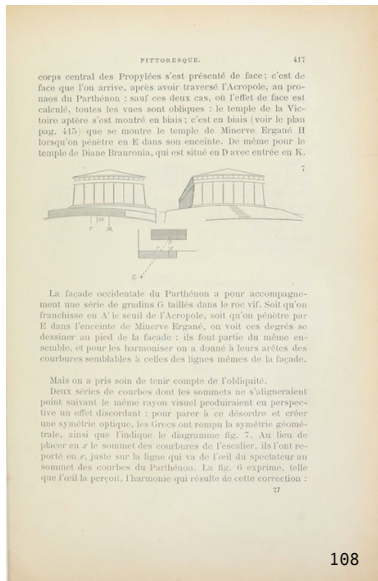
abrogazione dei segni dell’universo funzionale, la cancellazione delle scale architettoniche per una strutturazione monodimensionale, l’istantaneità, [...], l’abolizione dei dettagli, l’astrazione delle immagini amplificata fino a rendersi intellegibile definiscono non già un al di là dell’avanguardia bensì una nuova frontiera<sup>4</sup>.

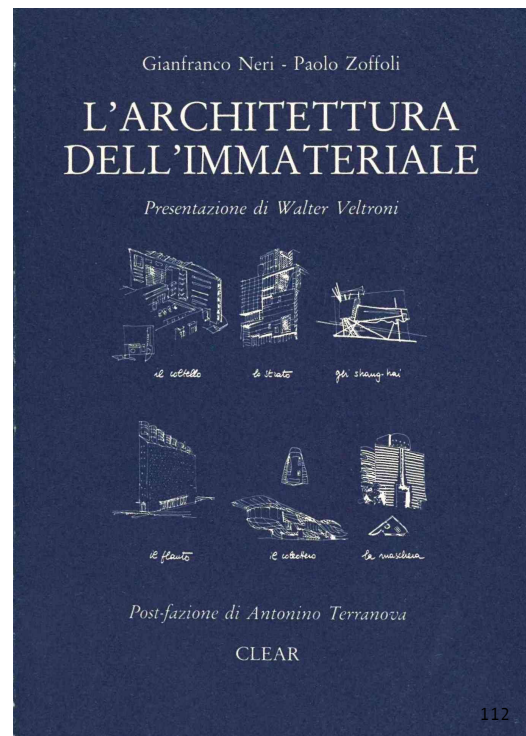
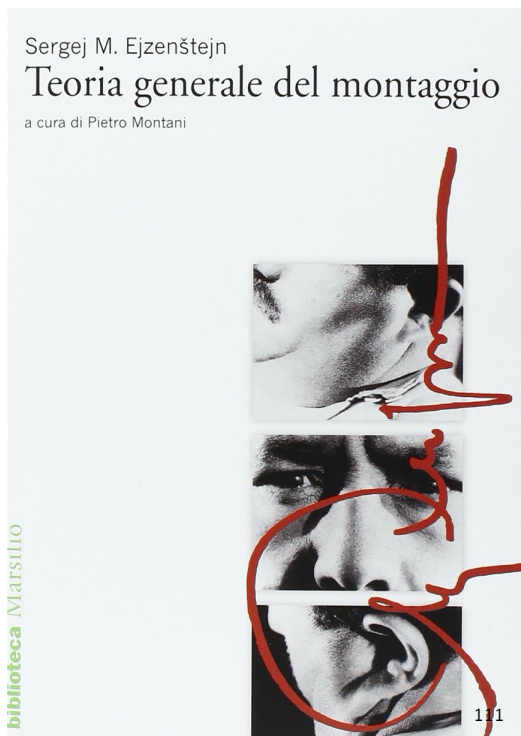
All’oggi, essendo uno degli scopi fondamentali dell’architettura “scrivere una pagina del nostro tempo”, con l’avvento della “civiltà delle immagini”, anch’essa è coinvolta appieno nel discorso. Alcune cifre architettoniche, si dice, ambiscono primariamente a sfruttare la figurazione architettonica come mezzo privilegiato per la comunicazione di “messaggi”<sup>5</sup> di natura simbolica o astratta. Dal Postmodernismo, alcune immagini architettoniche, non essendo solo un risultato a posteriori dei tre principi vitruviani, si deputarono come *medium* efficaci per la diffusione di messaggi (sociali, politici, di moda, ecc.). Si mostrarono paragonabili ad altri strumenti dediti alla “veicolazione” del messaggio da luogo a luogo, visto il successo e la riproduzione mediatica che ha avuto la loro immagine. Tale fenomenologia è stata ampiamente favorita, in quanto la figurazione architettonica ha fatto uso di forme citazionali che non sempre son trascese dalla figurazione architettonica canonica. Gianfranco Neri, in *L’architettura dell’immateriale* (1992)<sup>(Fig. 112)</sup>, riferendosi a tale questione, sosteneva che

l’architettura contemporanea [...] passa a *produrre figure* (forme di simulazione): modelli. [Essa] presenta spiccati tratti d’*immaterialità* proprio nel divenire una forma di mediazione (*medium*) che pone fine ad un’interrogazione: non ti dice come devi fare bensì ti va vedere che una-cosa-si-fa-così-o-in-un-altro-modo”. [...] [Il suo valore comunicativo nasce] da una rete preordinata di somiglianze che essa inferisce. [...] La figura/immagine della nuova architettura non rinviando più all’uso (fatto che accelera l’affrancamento dell’edificio anche dalle ragioni della tipologia), polarizza in sé i sensi della comunicazione estetica che “crea l’oggetto”, in fondo lo esclude<sup>6</sup>.

Dalle analisi precedentemente condotte, riguardanti la tendenza costruttiva dell’immagine architettonica attraverso fotomontaggi, collage, costruzioni digitali, ecc., di far comprendere lo spazio e di comunicare valori simbolici che non trascendono meramente dagli “statuti canonici dell’architettura”<sup>7</sup>, si muoverà, nei paragrafi successivi, una ricerca per spiegare come la fenomenologia dei temi generali sull’immagine ha fatto sì che la figurazione architettonica, nel corso del ‘900, si impregnasse di “temi e termini” che riguardano, primariamente, gli statuti dell’immagine.







111. Sergej M. Ejzenštejn, *Teoria generale del montaggio*, 1932, copertina ed. it., Venezia: Marsilio Editore, 2004  
112. Gianfranco Neri e Paolo Zoffoli, *L'architettura dell'immateriale*, 1992, copertina, Roma: Clear

---

<sup>1</sup> Auguste Choisy, *Histoire de l'architecture*, Gauthier – Villars, Imprimeur – Libraire, Paris 1899, t. I, p. 413.

<sup>2</sup> Temi e Termini dell'immagine architettonica che verranno esaminati più avanti attraverso i casi studio selezionati e ritenuti più rappresentativi.

<sup>3</sup> Franco Purini, "Le nuove immagini architettoniche tra superficie ed istantaneità", apparso per la prima volta in *Metamorfosi*, n. 12, 1989, (ora in Franco Purini, *Dal progetto*, a cura di Francesco Moschini e Gianfranco Neri, Kappa, Roma 1992, p. 163).

<sup>4</sup> Ivi, p. 164.

<sup>5</sup> Su questo argomento cfr. Renato De Fusco, *Architettura come mass medium* (1967), Dedalo, Bari II ed. 2005.

<sup>6</sup> Gianfranco Neri e Paolo Zoffoli, *L'architettura dell'immateriale*, Clear, Roma 1992, pp. 60-72.

<sup>7</sup> Si fa riferimento ai tre principi vitruviani dell'arte del costruire: *Firmitas, Utilitas, Venustas*.

## II.4 Linguaggi analogici



113. Michele Bagnato, *Intrappolati in una (re)iterata imminenza*, collage digitale, 2020



#### II.4.1 La ricontestualizzazione delle immagini per comunicare l'architettura: *Vers une architecture*

##### Abstract

The technique of collage, by means of overlapping and recontextualization of photographs, has been a practice used in the arts to create works of strong communicative impact. On the meaning that this elaboration builds and on the compositional and semantic level «it is - argues Mieke Bal - a glaring case of the appropriation of the image and its insertion into a different textual complex».

In architecture, one of the masters who understood the effectiveness of this technique was Le Corbusier. In *Vers une architecture* (1923), he composes decontextualizing, or recontextualizing, semantically images of different nature, comparing, for example, the photograph of the *Parthenon* with that of *Delage*.

In the first half of the 20th century, the expressive figure of the swiss master and, as we shall see later, also by Mies van der Rohe, sees in this technique, as in photography in general, a high means for the communication of architecture.

Le Corbusier introduces architecture into a mass sphere, since the use of images opens up the possibility of reaching a wide audience, being an "economic means of dissemination because it shortens demonstrations and summarizes explanations", argued Régis Debray, and also «impress with less expense».

La tecnica del collage, per mezzo di sovrapposizioni e ricontestualizzazione di fotografie, è stata una pratica ampiamente utilizzata nelle arti per dar vita a opere di forte impatto comunicativo. Riguardo il significato che tale elaborazione edifica e riguardo il piano compositivo e semantico

si tratta – sostiene Mieke Bal - di un caso lampante di appropriazione dell'immagine e di relativo inserimento in un complesso testuale differente [...] La ricontestualizzazione fa emergere significati potenziali dell'immagine ai quali, altrimenti, nessuno penserebbe [...] Analizzare il modo in cui le immagini sono – e sono state – contestualizzate aiuta ad attribuir loro una storia, una storia che non termina in un preciso momento temporale, bensì continua; una storia legata da invisibili fili ad altre immagini, alle istituzioni che ne resero possibile la produzione, e alla posizione storica degli osservatori a cui si rivolgono [...] Vista come composizione, l'immagine esprime il piacere delle relazioni; parlando in termini di semiotica, invece, essa, come "testo" leggibile, si rivela problematica nella sua sintassi, cosa che rende la composizione significativa<sup>1</sup>.

In architettura, uno dei maestri che intuì l'efficacia di questa tecnica, secondo un linguaggio prettamente "oppositivo", utile nel comunicare l'architettura, fu Le Corbusier. In *Vers une architecture* (1923) (Fig. 114), egli compone semanticamente, decontestualizzando o ricontestualizzando, immagini di diversa natura (Fig. 115). Accostando, ad esempio, la fotografia del *Partenone* con quella della *Delage* (Fig. 116), tecnicamente montando ri-categorizzando le immagini, il messaggio simbolico che intendeva lanciare era chiaro: il Partenone, come la macchina, «è un prodotto di selezione applicato a uno standard stabilito»<sup>2</sup>. In una panoramica più ampia, questi espedienti comunicativi lecorbusieriani mantengono, come d'altronde i suoi disegni, intatta l'irruenza del gesto, l'incandescenza messianica, esprimendo un'organica visione della società e dell'architettura risolta in forma di "retorica figurata". Queste sono operazioni comunicative basate su una forza di convincimento dove il «fulmine [dell'] apparizione violenta della macchina»<sup>3</sup>, diceva durante una conferenza a Roma nel maggio del '34, si riconcilia con l'architettura<sup>4</sup>.

Sul punto di vista puramente teorico e sull'ascendente che la tecnica cinematografica ha dato al suo modo di vedere e mostrare l'architettura, Jean-Louis Cohen, in *Le Corbusier et la mystique de l'URSS* (1987), disse che Le Corbusier era convinto che solo il cinema e l'architettura possono noverarsi nelle arti contemporanee e che nel suo operare l'architettura meditava esattamente «nella stessa maniera in cui pensa Ejzenštejn quando realizza i suoi film» (Fig. 117)<sup>5</sup>.

Dunque, si rileva che, nella prima metà del '900, la cifra espressiva del maestro svizzero e, come vedremo più avanti, anche di Mies van der Rohe, intravede in questa tecnica, come nella fotografia in generale, un mezzo alto per la comunicazione dell'architettura. Attraverso questi espedienti, Le Corbusier introduce l'architettura in una sfera di massa; poiché l'uso delle immagini apre alla possibilità di raggiungere un vasto pubblico, essendo un mezzo di divulgazione

«economico perché accorcia le dimostrazioni e compendia le spiegazioni»<sup>6</sup>, sosteneva Régis Debray, e inoltre «inculca con minore spesa»<sup>7</sup>.



derivare che da uno stato di cose e da uno stato di spirito. Sembra che gli eventi si siano succeduti abbastanza rapidamente per affermare la condizione spirituale contemporanea e poter formulare un criterio architettonico. Anche se le arti decorative sono su questa china pericolosa che precederà la caduta, si può dire che per mezzo loro gli



PAUL VEREL Portalampana (Rinascimento)

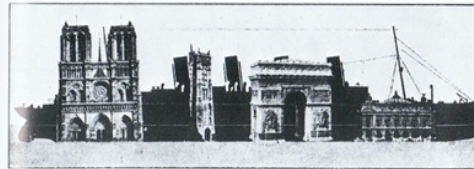
animi hanno preso conoscenza di ciò cui aspirano. Si può credere che l'ora dell'architettura è suonata.

I greci, i romani, il Grande Secolo, Pascal e Cartesio, chiamati per errore a testimoniare in favore delle arti decorative, hanno illuminato il nostro giudizio ed eccoci ora nell'architettura, l'architettura che è tutto, ma che non è le arti decorative.

I portalampana, le lampade, le ghirlande, gli ovali squisiti dove colombe triangolari tubano e si baciano, i salottini pieni di cuscini che sembrano zucche di velluto, giallo e nero, non sono più che le testimonianze insopportabili di uno spirito già morto. Sia questi santuari soffocanti, sia le grossolanità paesane ci offendono.

Abbiamo preso gusto all'aria libera e alla luce piena.

Ingegneri anonimi, meccanici al lavoro tra la forgia e il grasso di officina, hanno concepito e costruito cose formidabili come i piroscafi. Noi altri terrestri non siamo in grado di apprezzare, e sarebbe bello



Il piroscafo Aquitania, Cunard Line, trasporta tremilasciento persone

che, per insegnarci ad ammirare le opere della "rigenerazione", ci fosse data l'occasione di fare i chilometri di cammino che corrispondono alla visita di un piroscafo.

Gli architetti vivono nella miseria dell'insegnamento scolastico, nell'ignoranza delle nuove regole costruttive, e i loro concetti si fermano volentieri alle colombe che si baciano. Ma i costruttori dei piroscafi, audaci e sapienti, realizzano palazzi accanto ai quali le cattedrali sono tutte piccole: e li gettano in acqua!

L'architettura soffoca nelle consuetudini. È rimasto l'uso di muri spessi, una necessità di altri tempi, quando sottili tramezze di vetro o di mattoni possono chiudere il pianterreno di una casa sormontato da cinquanta piani.

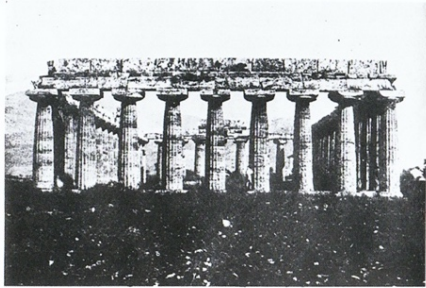
In una città come Praga, a esempio, un regolamento desueto impone uno spessore per il muro di 45 cm in cima alla casa e 15 cm di sporgenza per ogni piano inferiore, ciò che porta le costruzioni a spessori di mura che possono arrivare fino a un metro e mezzo al pianterreno. Oggi la composizione delle facciate, con l'uso di pietra in grandi blocchi, porta alla conseguenza paradossale che le finestre concepite per far entrare la luce sono incassate in vani profondi, contraddicendo l'intenzione.

Sul suolo costoso delle grandi città, si vedono ancora sorgere le

114. Le Corbusier, *Verso una Architettura*, 1923, copertina, Milano: Longanesi, 2013

115. Le Corbusier, *Verso una Architettura*, 1923, pp. 70-71, Milano: Longanesi, 2013

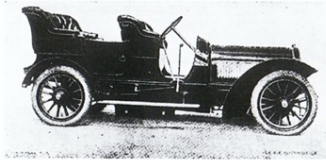
106



PARTENONE 600-550 a.C.

Il Partenone è un prodotto di selezione applicato a uno standard stabilito. Da un secolo, ormai, il tempio greco era organizzato in tutti i suoi elementi.

Stabilito lo standard, si scatena il gioco della concorrenza immediata e violenta: un vero match. Per vincere bisogna far meglio



Cliche della *Vie Automobile*

HUMBERT, 1907

107



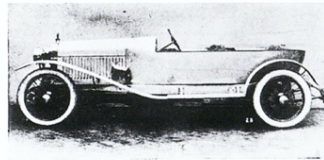
Cliche Albert Morance

PARTENONE 447-434 a.C.

dell'avversario, nell'insieme e in tutti i particolari. Da qui viene lo studio accurato delle parti. Progresso.

Lo standard è una necessità di ordine portato nel lavoro dell'uomo.

Lo standard viene stabilito a partire da basi certe non in modo arbitrario, con la sicurezza delle cose motivate e con una logica controllata dall'analisi e dalla sperimentazione.



DELAGÉ, Grand Sport 1921

116



117. Anonimo, *Le Corbusier, Sergej Michajlovič Ejzenštejn e Andrei Burov a Mosca*, fotografia, Mosca 1928  
Fonte: Martino Stierli, *Montage and the Metropolis, Architecture, Modernity, and Representation of Space*, Yale University Press, New Haven-London 2018, p. 183

---

<sup>1</sup> Mieke Bal, "LEGGERE L'ARTE", in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, pp. 215 - 229.

<sup>2</sup> Le Corbusier, *Vers une Architecture* (1923), a cura di Pierluigi Cerri e Pierluigi Nicolini, Longanesi, I Marmi, Milano XI ed. 2013, p. 106.

<sup>3</sup> *Il Conferenza di Roma*, maggio 1934, citato da Archivio Bottoni, *Le Corbusier "Urbanismo"*, Nuove edizioni Gabriele Mazzotta, Milano 1983, p. 40.

<sup>4</sup> Su questo argomento, Le Corbusier esortava l'attenzione da parte dei produttori delle grandi industrie automobilistiche per smuovere la loro consapevolezza e intervento verso il progetto della casa moderna. «Quando i nostri industriali – scriveva l'architetto svizzero – si renderanno conto (i nostri Renault, i nostri Citroën, i nostri Peugeot, i nostri Schneider-Creusot, ecc.) che la loro concorrenza accanita attorno a uno stesso prodotto il cui mercato è supersaturo non può condurli che alla paralisi? Soprattutto, quando si renderanno conto che con la loro attrezzatura e con i loro metodi meravigliosi essi possono mettere la produzione la casa (la casa dell'operaio e quella del ricco), come vengono realizzati i piroscafi da crociera? [...] l'alloggio diventerebbe una cosa totalmente nuova, di una efficacia incomparabile rispetto all'attuale. Miracolo: l'alloggio potrebbe diventare una o due volte più piccolo» (Le Corbusier, *Programme pour la grande industrie*, in "Prélude", n. 11, maggio 1934, p. 6, (citato da Archivio Bottoni, *op. cit.*, p. 43).

<sup>5</sup> La citazione, contenuta nel libro di Jean-Louis Cohen, risale a un'intervista rilasciata da Le Corbusier nel 1928 durante un soggiorno a Mosca.

<sup>6</sup> Régis Debray, *Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en Occident*, Editions Gallimard, Paris 1992, (tr. it. di Andrea Pinotti, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Editrice Il Castoro, Milano 1999, p. 80).

<sup>7</sup> *Ibidem*.

## II.4.2 Sequenza e scansione dello spazio attraverso le immagini: *Resor House, Jackson Hole*

### Abstract

Ludwig Mies van der Rohe was one of the architects who used the technique of photo montage and collage to develop a real visual rhetoric, exponentially increasing the symbolic and communicative image of the architectural image.

In photomontages for the *Resor House project, Jackson Hole* (1938), Mies experimented, for the first time, with the use of different images not entirely relevant to the purely architectural representation to express his "spatial concept".

On the compositional level, the first and second photo montage offer a view of the landscape as if the building itself were a camera. The architectural space seems to be converted to a preview device on the outside that surrounds it. Moreover, by letting it be understood only through the four quadrilobate columns, not drawing the floors, Mies elevates the space as pure visual abstraction that can only be understood through a virtual reading beyond the absence of the architectural di-sign.

As for the elements of the third photo montage, such as the dilated photograph of the painting and the image of men on horseback, it is clear that Mies's ability to convert two-dimensional images into elements that make up a spatial model, elevating them to real elements for the "three-dimensional sequence and scanning of space", as if they had been chosen not only for their meaning, but also for their formal appearance.

Mies has made those who look at his photo montages aware of the architectural space, stimulating them to imagine outside the two-dimensional matrix of the image.

Mies had the ability to deliberate architecture as a "high means for communication" of herself and other aspects not easily understood, appropriately 'veiled' and subjected to the emotional recognition of the viewer.

Ludwig Mies van der Rohe è stato uno degli architetti che si è servito della tecnica del fotomontaggio e del collage al fine di mettere a punto una vera e propria *visual rhetoric*.

Attraverso i fotomontaggi<sup>1</sup>, Mies van der Rohe, nel corso degli anni, affinò la tecnica di costruzione dell'immagine architettonica aumentandone esponenzialmente il valore simbolico e comunicativo. Tuttavia, se nel 1910, con il *progetto per il monumento in onore di Bismarck a Bingen am Rhein* (Fig. 118), si può riscontrare la messa in atto della tecnica del fotomontaggio, solo nelle opere successive egli perfezionò questa modalità di costruzione.

Le tavole predisposte per la presentazione del progetto di due edifici alti a Berlino (da Fig. 119 a Fig. 123) testimoniano come egli avesse utilizzato la tecnica del fotomontaggio, e in contemporanea quella del disegno, come mezzo "alto" ed espressivo. Questi collage, oltre a colpire per la magistrale sapienza architettonica e per la diversità dei materiali impiegati, costituirono un supporto comunicativo molto efficace. Infatti, è nota la questione per cui Mies si avvale di questa strategia: la composizione dei fotomontaggi, in generale, miravano a una facile comunicazione e veicolazione del progetto sulla carta stampata a scopi prettamente promozionali<sup>2</sup>.

Esaminando le quattro immagini, risulta che Mies adoperò come sfondo per i suoi grattacieli le foto di una reale scena urbana. Considerando la contrapposizione tra il vetro del grattacielo e la profondità materica del contesto urbano nella quale insisteva, l'edificio appare come un punto di interruzione nello scenario della città. Proiettandosi come un vero e proprio "punto di inflessione" o di interruzione filmica, il "corpo fantasma" dell'edificio sarebbe mostrato agli occhi degli spettatori come un'apparizione fantasmatica. Tuttavia, mentre nei primi due fotomontaggi del 1921 si nota ancora un certo raccordo cromatico tra l'esistente e il nuovo, nei fotomontaggi del 1922 l'architetto tedesco accentuò fortemente la condizione di "sradicamento" della costruzione, essendo il vetro in netto contrasto con la natura architettonica del contesto in cui andava a insistere<sup>3</sup>. Lo scopo di Mies, probabilmente, era quello di mettere in primo piano la natura immateriale dell'edificio.

L'idea di utilizzare il vetro, come componente unica e monoscalare dell'immagine del grattacielo, segnava, per Mies, un totale distacco dalle "impostazioni romantiche" dell'architettura tedesca. L'uso di questo tipo di involucro era testimonianza di come l'architettura potesse essere oltre che un semplice manifesto delle nuove possibilità tecniche che andavano formarsi e svilupparsi in quegli anni<sup>4</sup>. Afferma Francesco Dal Co, nel saggio *Mies van der Rohe, la retorica* (2018)<sup>5</sup>,

per rendere esplicito che Il progetto del 1922 avrebbe dovuto essere considerato non come atto di resa alla tecnica, ovvero alle prestazioni offerte dai materiali, ma come un'ulteriore denuncia del fatto che “l'idea costruttiva che sta alla base della configurazione artistica è per lo più annientata e soffocata da un caos di forme prive di senso banali”<sup>6</sup>.

In questi quattro fotomontaggi, l'idea di estraneità del progetto rispetto al contesto è netta, quasi “surreale”, perché il montaggio del grattacielo, in una scena reale ripresa dallo scatto di una fotografia, non apporta la presenza di figure umane che, secondo una lettura semantica, avrebbero potuto alterare l'efficacia del messaggio che Mies intendeva dare attraverso quest'opera: l'architettura moderna doveva liberarsi dai principi architettonici che, fino ad allora, avevano accompagnato l'immaginario collettivo.

Nei successivi fotomontaggi, il significante “massa di individui” venne utilizzato da parte dell'architetto anche per un ulteriore fotomontaggio del grattacielo, inquadrato da un'altra prospettiva. Qui il messaggio che l'architetto tedesco intendeva lanciare con i suoi fotomontaggi si amplifica grazie all'utilizzo della “massa”. L'architetto comunica quello che sarebbe diventato il concetto di spazio contemporaneo, ‘culla’ nel cui accogliere la massa che cresce all'infinito. In quest'ultimo fotomontaggio, Mies accentua fortemente quel senso di rottura che l'architettura moderna avrebbe avuto nel contesto in cui andava a fondarsi. Il fotomontaggio è un messaggio di “strappo epocale”, manifesto che preannuncia che la nuova architettura andrà a costituire un autentico «panorama in conflitto»<sup>7</sup>. Insistendo su un tessuto urbano radicato e frutto del tradizionale immaginario urbano, la nuova architettura sarà espressione autentica in immagine della tecnica, delle macchine, della fabbrica, e del concetto di metropoli che essa andrà a costruire. I fotomontaggi di Mies testimoniano come l'immagine sia stata, per un certo verso, anticipatrice e manifesto simbolico di ciò che avverrà in tutto il corso del Novecento in Europa, e ancor di più negli Stati Uniti.

I lavori sopra analizzati hanno avuto quella potenza comunicativa, al di là della mera rappresentazione architettonica, di preannunciare come le nuove metropoli sarebbero andate a conformarsi, cioè con una “perdita di centro” che ne ha consentito una sorta di moltiplicazione, verticale e orizzontale, dello spazio, non del tutto controllato a priori<sup>8</sup>. Alla luce di ciò, si ricorda che anche la tavola scenografica del *Campo Marzio* (1740 – 1770) di Piranesi ebbe la stessa efficacia semantica di rappresentare il paesaggio delle metropoli contemporanee che andò a formarsi nel corso del Novecento.

Oltre i fotomontaggi per i grattacieli, Mies utilizzò questa tecnica anche in altre circostanze, ne sono esempi il *progetto per il magazzino Adam* a Berlino (1928 – 1929) (Fig. 124), il *progetto di un edificio terziario* a Stoccarda (1928) (Fig. 125), per il *progetto di un edificio per uffici sulla Friedrichstraße* a Berlino (1929) (Figg. 126-127), il *progetto per la sistemazione di Alexanderplatz* a Berlino (1929) (Figg. 128-129), il *progetto per il campus dell'Armour Institute (Illinois Institute of Technology)* a Chicago (1947) (Fig. 130), e altri realizzati insieme ai suoi collaboratori, dove è possibile notare come il valore simbolico travalica, come afferma Dal Co nel saggio citato poc'anzi, la semplice “rappresentazione architettonica”<sup>9</sup>.

Nei fotomontaggi per il progetto della *Resor House, Jackson Hole* (1938 ca.), Mies sperimenta, per la prima volta, l'impiego di immagini differenti e non del tutto pertinenti alla rappresentazione prettamente architettonica per esprimere il suo “concetto spaziale”. Questo modo di procedere, oltre che a ricordarci le sperimentazioni di montaggio cinematografico di Sergej Ejzenštejn, ci rinvia al rapporto che Mies ebbe con i dadaisti e ancor più a fondo con l'estetica del dinamismo De Stijl<sup>10</sup>. Come si vedrà, nella costruzione delle immagini architettoniche, compaiono l'utilizzo di «campioni»<sup>11</sup> tra di loro “oppositivi”; se visti in una panoramica generale, tutti gli elementi (significanti) dell'immagine contribuiscono, nel sistema finale, a edificare un discorso unico. Ogni singolo significante assume un valore non unitario ma complementare rispetto l'obiettivo di comunicare attraverso il “messaggio fissato” costituito da più elementi. Così intendevano persuadere e convincere i committenti, poiché come ricorda Dal Co, le vicissitudini di quel progetto non

furono semplici e Mies adoperò, con diverse combinazioni, il fotomontaggio come un vero e proprio strumento di persuasione per i committenti. Dice il critico italiano:

trasferendosi definitivamente a Chicago l'anno seguente [1938], [Mies] riprese il progetto accompagnandolo con i fotomontaggi che hanno contribuito a renderlo celebre. Probabilmente essi vennero concepiti anche con lo scopo di compiacere i committenti e di indurli a riportare in vita un progetto che avevano deciso di abbandonare<sup>12</sup>.

Nei tre fotomontaggi pubblicati in *Casabella* n. 891, Mies ha cambiato per ben tre volte la scena di sfondo mantenendo tuttavia salda l'intenzionalità e il significato del fotomontaggio. Qui la contrapposizione tra lo spazio interno - «definito unicamente dall'asciutto disegno delle colonne quadrilobate»<sup>13</sup> - e lo spazio esterno - fuori scala rispetto alla dimensione domestica della casa e rappresentato attraverso la vasta vetrata in cui si proiettava l'immagine delle montagne «familiari e care per vari motivi a Helen e Stanley Resor»<sup>14</sup> - tenta di persuadere la committenza, indicandogli visivamente che, se avessero realizzato quel progetto, l'interno della loro casa sarebbe stato un *continuum* dialogo intrattenuto con la natura incontrollata dell'esterno. Una sorta di «architettura organica» ideale, si potrebbe pensare, dove le colonne che sostengono i solai in realtà sostengono una certa illusione di continuità spaziale. Ma questa illusione incontra comunque la presenza del valore della vetrata che, però, si emancipa dal suo significato di separazione, eleggendosi a dispositivo per vedere oltre lo spazio interno dematerializzato<sup>15</sup>.

Sul piano costruttivo, il primo e il secondo fotomontaggio (Figg. 131-132) offrono una visione sul paesaggio come se l'edificio stesso fosse una macchina fotografica. Lo spazio architettonico pare si converta a dispositivo di prevista sull'esterno che lo circonda. Inoltre, lasciandolo intendere solo attraverso le quattro colonne quadrilobate, non disegnando i solai, Mies eleva lo spazio come pura astrazione visiva intendibile solo attraverso una lettura virtuale al di là dell'assenza del disegno architettonico. Pur trovandosi in America, Mies farà ancora riferimento alla filosofia costruttiva dello spazio vista nell'esperienza artistica De Stijl.

È esattamente nel secondo fotomontaggio che l'architetto tedesco intenta a pensare l'architettura come una successione di immagini non accumulate da un'unica prospettiva. Analizzando il rapporto tra lo spazio interno e quello esterno, i punti di fuga sono differenti. La scena di sfondo, inquadrata dalla vetrata, sembra quel tipo di ricerca cinematografica nel cui ambientare un film, in questo caso un'architettura. Sembra che Mies voglia trascinarci in una condizione iniziale, in una sorta di sopralluogo tenuto tra lo sceneggiatore e il regista che, muovendo la camera da ripresa, decidono il punto esatto dove avverrà la «vicenda architettonica».

Pertanto, è possibile identificare Mies come un architetto che ha avuto la capacità di trasmutarsi in regista e sceneggiatore nel momento in cui c'era da costruire l'architettura e veicolare il messaggio.

È nel terzo fotomontaggio (Fig. 133) che Mies mescola e compie un ulteriore 'salto' nella sperimentazione della capacità semantica del montaggio, adoperando diversi «campioni figurativi» provenienti da altri «mondi rappresentati». Se per costruire i primi due fotomontaggi, egli si era infatti limitato a montare sopra la parete vetrata le probabili scene naturali che la vista della casa avrebbe offerto, per il terzo, l'architetto tedesco impiegherà una gigantesca fotografia di due uomini a cavallo. Questa immagine, probabilmente presa da una delle tante pellicole degli anni '30 che commemorava «la conquista del West», appare, se analizzata singolarmente, del tutto contrastante e «oppositiva» rispetto allo spazio che la incornicia. Lo stesso spazio inquadrato si era caricato di due ulteriori elementi: un quadro di Klee (*Bunte Mahlzeit*, 1928)<sup>16</sup> e una *boiserie* in legno. Questi tre elementi contrastanti, più lo spazio interno scandito ora da due sole colonne, esaltano la configurazione spaziale dell'interno, ma soprattutto, attraverso il salto scalare degli oggetti e il contrasto figurale, accentuano un ritmo incalzante ed emotivo percepito dall'occhio umano. A tal proposito, Mies diceva di essere

«[interessato alle] proporzioni tra le cose e non le cose in sé»<sup>17</sup>, quindi al “come” non alla “cosa”, “lo stile” e non il “soggetto”, per dirla alla Nelson Goodman.

Si esaminano, poi, i due elementi del fotomontaggio: la fotografia dilatata del quadro e l'immagine degli uomini a cavallo. Il primo dichiara l'intrinseca alterità dello spazio interno che Mies avrebbe voluto realizzare; il secondo assume un valore prettamente simbolico, incarnando quella “forza iconica” rivolta a esprimere significativamente una “nuova frontiera”, caratteristica della cultura americana<sup>18</sup>. Emerge chiara l'abilità di Mies a convertire le immagini bidimensionali in elementi costituenti un modello spaziale, deliberandoli dalla loro essenza bidimensionale ed elevandoli a veri e propri elementi per la “sequenza e scansione tridimensionale dello spazio”, come se fossero state scelte non solo per il loro significato, ma anche per il loro aspetto formale. Rivolgendo l'analisi alle modalità comunicative *allora* praticate, tale tecnica ha molto a che vedere con la sintassi compositiva delle immagini nella prima rivista illustrata della *Berliener Illustrierte Zeitung* (Berlino, 1892 – 1945)<sup>19</sup>.

È da ricordare che Mies, in America, realizzò altri fotomontaggi, nei quali la contrapposizione tra gli elementi funzionali alla composizione dell'immagine sarà, in alcuni casi, molto esplicita, come nel caso del *progetto per una Sala da concerti* (1942) (Fig. 134), mentre in altri meno presente, come ad esempio nel fotomontaggio per il *progetto per la Convention Hall* a Chicago (1954) (Fig. 135).

Quel che emerge dai lavori di Mies è l'intenzione di rappresentare un “concetto” di spazio e di architettura altamente simbolico e nello stesso tempo virtuale. Il risultato del suo “mettere in immagine” l'architettura, se pur composta attraverso elementi apparentemente in contrasto, è stato quello di una costruzione di un discorso e di un pensiero attraverso l'immagine ultima, un vero e proprio film ejzenštejniano, o, volendo aggiungere, un tipo di costruzione del discorso poetico dell'architettura che trae lezione anche da Jorge-Luis Borges. Il filosofo argentino spiegava che il compito di uno scrittore era quello di abbassare le pretese, poiché

la realtà non è sempre verosimile. Ma quando scrivi una storia, devi renderla il più verosimile possibile, perché altrimenti l'immaginazione del lettore rigetta. Per farla sconvolgere [la storia] ho l'asciato l'errore alla fantasia del lettore. Non potrei mai dire, “guarda che cosa orrenda è accaduta, o “Questo racconto è molto sinistro” perché così farei la figura dello scemo. Questo tipo di considerazione dev'essere lasciata ai lettori, non detta dagli scrittori. Altrimenti, crolla tutto<sup>20</sup>.

Mies, dal canto suo, raggiunse quest'abilità attraverso i fotomontaggi di cui si è detto, poiché ha esperito e ha fatto vedere allo spettatore cose differenti alle quali egli era realmente sottoposto, osservandole. Egli ha reso consapevoli dello spazio architettonico coloro che guardano i suoi fotomontaggi, stimolandoli a immaginare al di fuori della matrice bidimensionale dell'immagine.

Continuando a riflettere sull'abilità cinematografica di Sergej Ejzenštejn, il lavoro di Mies ne ripercorre la medesima impostazione (Fig. 136). Nelle scene dei film del regista russo, ad esempio, non c'era violenza esplicita, si prenda in esame il film *Sciopero!* (1924), o per lo meno, quando essa c'era, veniva espressa per immagini interposte: ad esempio, *milizia che insegue i lavoratori – sgozzamento di un bue – persone giacenti su di un prato*. Tutto quello che si vede, procedendo per un analitico smontaggio delle sequenze, sono semplici scene che raccontano ognuna per sé determinate storie. Noi, invece, siamo spinti a dare un significato di violenza al montaggio, proprio perché «la violenza sta tutta nella nostra mente»<sup>21</sup>, direbbe Peter von Bagh. L'architetto tedesco applica questo gioco alla produzione dei fotomontaggi architettonici. Egli non ha disegnato lo spazio, ma l'ha lasciato intendere attraverso la retorica figurata, con l'ulteriore silenzio eloquente nel dire: questo spazio è primariamente tuo, poiché lo hai immaginato. È tuo, e in quanto tale, è altamente simbolico.

In conclusione, si evince che l'uso delle immagini per i fotomontaggi, in Mies ha aperto la possibilità di travalicare la semplice rappresentazione, esplorando mondi che dapprima apparivano in contrasto, o per lo meno non confacenti della canonica "rappresentazione architettonica". Mies, per dirla alla Georg Simmel, ha avuto la capacità di «esprimere qualcosa che vive oltre la forma artistica, alcunché di più profondo, di più vasto di quanto l'arte nel suo senso puramente artistico presenti»<sup>22</sup>, cioè di deliberare l'architettura come "mezzo alto per la comunicazione" di sé stessa e di altri aspetti non facilmente intuibili, opportunamente 'velati' e sottoposti al riconoscimento emotivo dello spettatore. Tutto questo avveniva in un clima culturale dove la comunicazione, attraverso la fotografia, ha agito sull'architettura introducendola in una sfera di massa, grazie alla sua facile trasmissibilità e comprensione.



118

118. Ludwig Mies van der Rohe, *Bismarck Monument Project*, Bingen (Germany) 1910, collage di foto e inchiostro sul bordo dell'illustrazione, 76,2 x 101,6 cm.

Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/87492> (consultata il 18/09/2020)



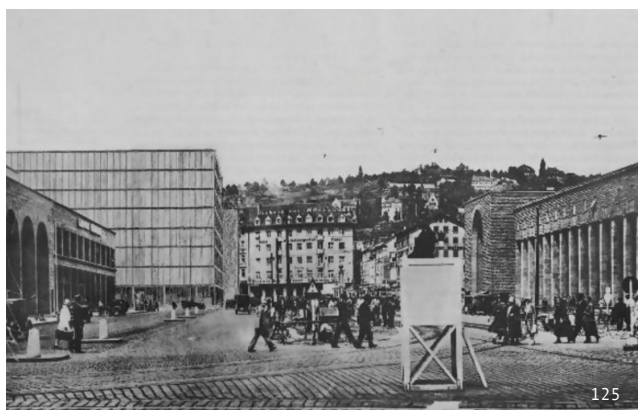
119. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto di un grattacielo sulla Friedrichstraße*, Berlino 1921, disegno e fotomontaggio  
120. Ludwig Mies van der Rohe, *fotomontaggio di presentazione del progetto per un grattacielo sulla Friedrichstraße a Berlino*, 1921, fotomontaggio  
121. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto di un grattacielo sulla Friedrichstraße*, Berlino 1921, disegno e fotomontaggio  
Fonte: Casabella, n. 891, novembre 2018, pp. 87, 89



122. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per un grattacielo in vetro*, 1922, disegno e fotomontaggio

123. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per un grattacielo in vetro*, 1922, disegno e fotomontaggio

Fonte: *Casabella*, n. 891, novembre 2018, p. 87



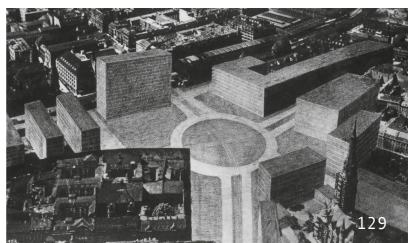
124. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per il magazzino Adam*, Berlino 1928-29, tempera e fotomontaggio

125. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per un edificio terziario*, Stoccarda 1928, fotomontaggio

126. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per un edificio per uffici sulla Friedrichstraße, veduta da ovest*, Berlino 1929, fotomontaggio

127. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per un edificio per uffici sulla Friedrichstraße, veduta da nord*, Berlino 1929, fotomontaggio

Fonte: Casabella, n. 891, novembre 2018, pp. 90, 91



128. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per la sistemazione di Alexanderplatz*, Berlino 1929, fotomontaggio  
129. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per la sistemazione di Alexanderplatz*, Berlino 1929, fotomontaggio  
130. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per il campus dell'Armour Institute (Illinois Institute of Technology)*, Chicago 1947, fotomontaggio  
Fonte: *Casabella*, n. 891, novembre 2018, pp. 90, 91



131



132

131. Ludwig Mies van der Rohe, *Resor House, Jackson Hole, Wyoming* 1938 ca., fotomontaggio

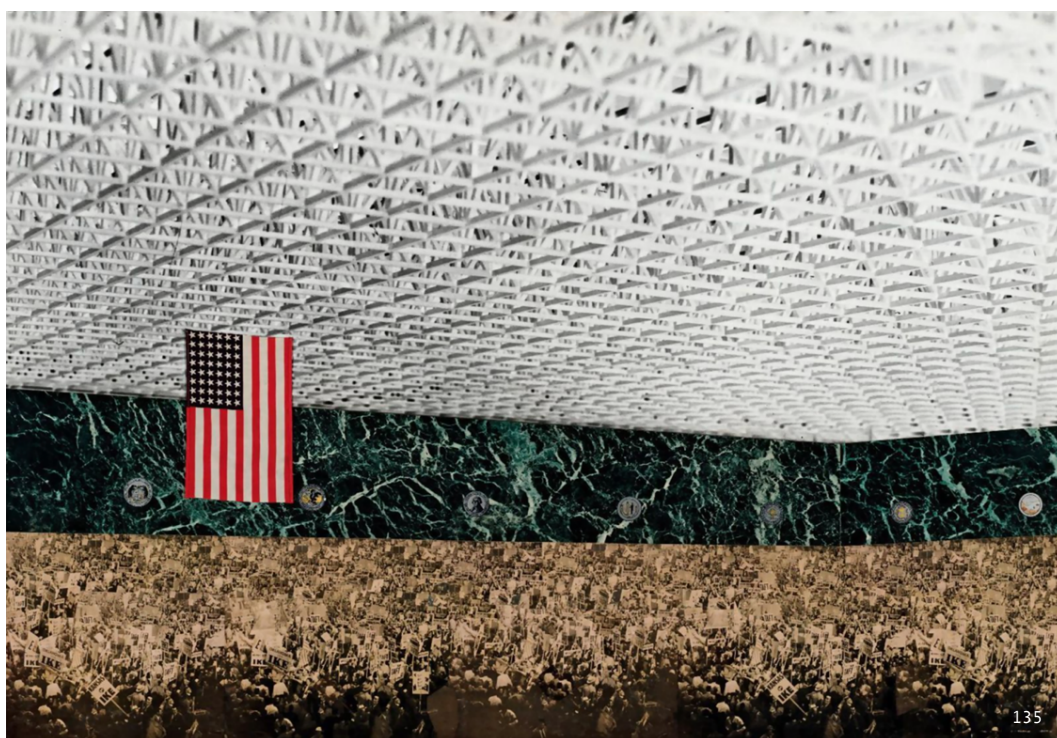
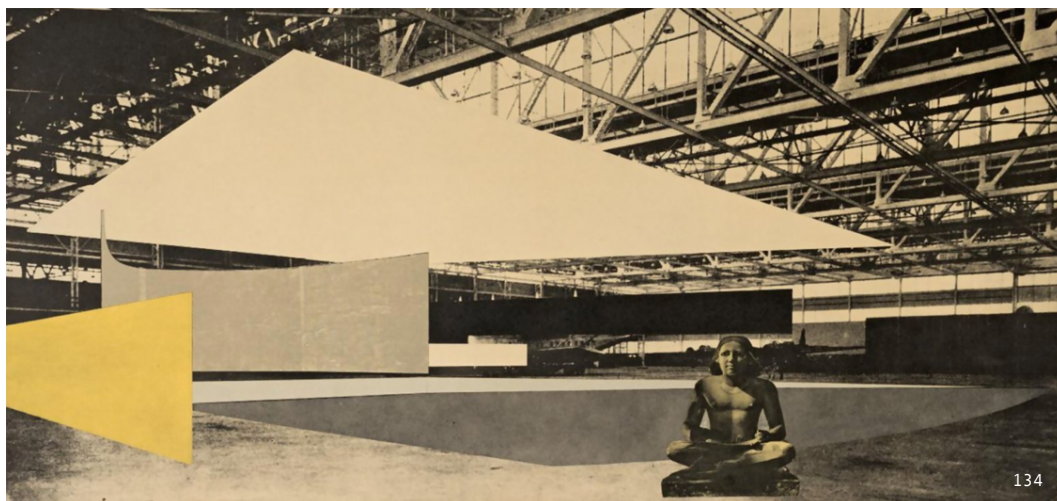
132. Ludwig Mies van der Rohe, *Resor House, Jackson Hole, Wyoming* 1938 ca., fotomontaggio

Fonte: *Casabella*, n. 891, novembre 2018, p. 98



133

133. Ludwig Mies van der Rohe, *Resor House, Jackson Hole, Wyoming* 1938 ca., fotomontaggio  
Fonte: *Casabella*, n. 891, novembre 2018, p. 99



134. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per una sala da concerti*, 1942, fotomontaggio  
135. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per la Convention Hall*, Chicago 1954, fotomontaggio  
Fonte: *Casabella*, n. 891, novembre 2018, pp. 102, 106



136. Michele Bagnato, *Elaborazione in analogia dei fotogrammi tratti dal film "Sciopero!" (1925) di Sergei Michajlovič Eizenštejn e delle immagini del fotomontaggio per la "Resor House, Jackson Hole" (1938) di Mies van der Rohe, file immagine, 2020*

<sup>1</sup> Il dimensionamento temporale, scelto per restituire il senso della ricerca di Mies van der Rohe sulla tecnica di fotomontaggio, è giustificato dal fatto che la selezione si è basata sul periodo in cui la costruzione dell'immagine dell'architettura inizia a essere chiaramente esplorata attraverso questa tecnica. I casi che ricadono in questo periodo sono sufficienti per spiegare la tesi su cui si basa il testo e non è necessario espandere il discorso alle successive indagini riguardo la rappresentazione che Mies fece nei periodi successivi, cui ricerca, senz'altro, potrebbe dare ulteriori e differenti interpretazioni su questa tecnica.

<sup>2</sup> Per un'ulteriore panoramica su questo discorso, cfr. Francesco Dal Co, "Mies van der Rohe, la retorica", in *Casabella*, n. 891, novembre 2018, pp. 86 – 108.

<sup>3</sup> Successivamente, anche se in un contesto geo-politico e urbano differente, la cifra espressiva del "contrasto" architettonico miesiano trova terreno fertile a Chicago in occasione del progetto del *Seagram Building* (1954 – 1958). In merito a quest'opera, Manfredo Tafuri e Francesco Dal Co scrissero che l'immagine dell'edificio irrompe «all'interno del caos, [...] introduce[ndo] rotture tanto più polemiche, quanto più ermetica è la distanza che il puto oggetto frapponne dal suo contesto. Nel *Seagram Building* [...] Mies ripete, in altra scala, l'operazione compiuta a Chicago con il campus dell'IIT. [...]. L'assolutezza dell'oggetto qui è totale: al massimo di strutturalità formale corrisponde la massima assenza di immagini. Tale *linguaggio dell'assenza* si proietta su un ulteriore 'vuoto', che rispecchia il primo e lo fa risuonare: la piazzetta, che stacca il grattacielo dal filo di Park Avenue [...]. Non si tratta di un luogo di sosta o contemplazione [...]. Quella piazza è piuttosto il ribaltamento planimetrico del significato del grattacielo: si tratta di due 'vuoti' che rimandano l'uno all'altro, che parlano il linguaggio allucinato del nulla, del silenzio che – paradosso kafkiano – 'assale' il rumore metropolitano» (Manfredo Tafuri, Francesco Dal Co, *Architettura Contemporanea*, Mondadori Electa, Milano 1977, p. 326).

L'edificio, dunque, incarna definitivamente l'atto critico di "protesta dell'architettura" contro le dinamiche urbane americane. È un atto critico quello che manifesta l'opera, un atto critico nel senso espresso da Karl Kraus: «chi ha qualcosa da dire, si faccia avanti e taccia» (Karl Kraus, *Detti e contraddetti*, a cura di Roberto Calasso, Adelphi Edizioni, Milano 1982).

<sup>4</sup> A tal proposito, in un'intervista concessa a John Peter nel 1964, Mies sosteneva che l'uso del vetro nel progetto fosse strategico per «evitare riflessi abbaglianti o una facciata spenta. Perciò – continuava – ho piegato quelle grandi lastre perché l'edificio avesse il carattere di un cristallo [...] Certo, avevo in mente un edificio, ma quelli non erano che studi sul vetro» (tratta da un'intervista concessa a John Peter, 1955, 1964, riportata in *Casabella* redazione, "Ludwig Mies van der Rohe, cos'è architettura", *Casabella*, n. 800, aprile 2011, p. 97).

<sup>5</sup> Saggio che recensisce il libro di Martino Stierli, *Montage and the Metropolis, Architecture, Modernity, and Representation of Space*, Yale University Press, New Haven-London 2018, contenuto in *Casabella*, n. 891, novembre 2018, pp. 86 - 108.

<sup>6</sup> Francesco Dal Co, *op. cit.*, p. 88.

<sup>7</sup> Ibidem.

<sup>8</sup> In merito a questa tendenza delle metropoli contemporanee, Rem Koolhaas ne dà una chiara delucidazione sostenendo che «la Grande Lobotomia [ha reso libera le città contemporanee] di ammucciare, direttamente l'una sopra l'altra [e in orizzontale], attività completamente diverse, senza preoccupazioni per la loro compatibilità simbolica» (Rem Koolhaas, *Delirious New York*, Oxford University Press, New York, 1978, (ed. it. a cura di Marco Biraghi, *Delirious New York, Un manifesto retroattivo per Manhattan*, Electa, Milano 2001, p. 162). Così procedendo, le singole architetture assunsero un ruolo da «monoliti perenni [atti a celebrare] l'instabilità della metropoli» (Ivi, p. 276).

Dal punto di vista urbanistico, la città americana adotterà un sistema urbanistico non del tutto programmato a priori per la sua crescita morfologica, bensì «dal momento che tutti gli isolati di Manhattan sono identici e chiaramente equivalenti secondo la non chiara filosofia della griglia [...] teoricamente, ogni isolato può ora mutare in un'enclave autosufficiente dell'irresistibile artificiale. Questo potenziale implica anche un ulteriore cambiamento: la realtà non è più costituita da una struttura più o meno omogenea – un mosaico di frammenti urbani complementari – ma ogni isolato è ora *separato* come un'isola, fondamentale solo con a stesso. Manhattan si trasforma in un arcipelago prosciugato di isolati» (Ivi, pp. 89 – 90).

<sup>9</sup> Lo scopo dei fotomontaggi non era solamente quello di rappresentare un "concetto spaziale", bensì quello di porre l'attenzione sulla valenza simbolica di esso. Infatti, come si vedrà per i fotomontaggi della *Resor House, Jackson Hole* la composizione è costituita da elementi apparentemente inconsueti nel loro accostamento (il quadro, la fotografia del paesaggio, la *boiserie*), ma di concerto si deliberano dal loro "significato singolare", assumendo un "valore complementare" al racconto del pensiero architettonico. In altri termini, è lo stesso "artificio retorico" con cui si misurerà l'Avanguardia del cinema sovietico e oltre.

<sup>10</sup> Per il *Progetto per una casa di campagna in mattoni* (1923) Mies già da allora sperimenta una soluzione spaziale nella quale proietta in tre dimensioni gli spazi compressi dei piani, pavimento e soffitto, in modo da scandire sì bene i diversi spazi e da unirli, secondo una ricostruzione astratta e virtuale, nello stesso tempo. Emerge qui, per un certo verso, l'uso dei principi De Stijl - dinamismo, formulazioni astratte, ecc. - nell'ambito strettamente architettonico, dove il volume di architettura si sottrae al suo peso per dar spazio alla pura tettonica.

Gli interessi di Mies, dunque, non furono solamente funzionali, bensì improntati su una produzione architettonica fondata sulle relazioni plastiche e sull'astrazione.

<sup>11</sup> Si fa riferimento al concetto di «campioni», secondo l'accezione che dà Nelson Goodman nel IV capito di *Ways of Worldmaking*, Hackett Publishing Company, Indianapolis-Cambridge, 1978, (tr. It. Carlo Marletti, *Vedere e costruire il mondo*, Editori Laterza, Bari I. ed. 1988).

<sup>12</sup> Francesco Dal Co, *op. cit.*, p. 95.

<sup>13</sup> Ivi, p. 96.

<sup>14</sup> *Ibidem*.

<sup>15</sup> Mies effettuò esperimenti percettivi riguardo lo spazio architettonico in occasione di molti altri progetti antecedenti, come nel caso del *Progetto per una casa di campagna in mattoni* (1923), poi magistralmente interpretati anche nel *padiglione di Barcellona* (1929). In quest'ultimo caso, la forma architettonica viene totalmente smaterializzata in funzione dell'ambiente in cui insiste. Questo effetto è cercato fino al limite, poiché sistemati bene gli elementi (muro, colonna, vetrata, ecc.), essi non permangono nello spazio in modo arbitrario, bensì è lo spazio che involge in essi. Il padiglione si mostra come una 'continua conversazione' tra elementi che si invocano tra di loro per 'semplice contatto'. Approssimativamente, la percezione dello spazio è "pura astrazione" ed essa viene favorita dall'elementarissimo tanto più che dalle figure geometriche. Dai piani deriva la tensione spaziale. In definitiva, quello che accomuna idealmente i due progetti è una specie di 'materialità vischiosa' che si risolve in uno spazio piano ed esteso, stabilendo una tensione permanente tra il "dentro" e il "fuori", tra "aperto" e "chiuso". Per un'ulteriore panoramica su questo discorso, cfr. Josep Quetglas, *Imagènes del Pabellón de Alemania*, Ed. Section b, Montreal, 1991.

<sup>16</sup> L'immagine del quadro occultava parzialmente la vista del paesaggio. Collocandola a sinistra, Mies, probabilmente, ha voluto stimolare l'emisfero sinistro dell'osservatore. Infatti «l'emisfero sinistro è deputato a processare informazioni e osservazioni dettagliate» (Juhani Pallasmaa, *Frammenti. Collage e discontinuità nell'immaginario architettonico*, a cura di Matteo Zambelli, Giavedoni editori, Pordenone 2012, p. 79); mentre quello destro, dove vi permane lo sfondo del paesaggio western, risveglia l'emisfero destro «prevalentemente impegnato a processare le esperienze periferiche e la percezione delle entità» (*Ibidem*).

Inoltre, l'emisfero destro è sempre coinvolto in processi prettamente emotivi, mentre quello sinistro ha, il più delle volte, a che fare con i concetti, il linguaggio e le astrazioni. Quest'ultime tre caratteristiche vengono perfettamente incarnate dall'immagine del quadro.

<sup>17</sup> Citazione riportata dal direttore di *Casabella* in Francesco Dal Co, *op. cit.*, p. 97.

<sup>18</sup> Citazione riportata dal direttore di *Casabella* in Francesco Dal Co, *op. cit.*, p. 100.

<sup>19</sup> «Particolarmente indicativa – racconta Horst Bredekamp in merito ai giornali e alle riviste illustrate che vennero pubblicate fra la seconda metà del XIX secolo e la prima metà del XX secolo in Europa – è la rappresentazione della pagina dell'*Hamburger Fremdenblatt* del 29 luglio. Un'immagine ritrae il papa in processione. Questa fotografia è affiancata alle immagini di un giocatore di golf giapponese, di un gruppo di golfisti, di un campione di golf, del sindaco, di una commissione di un porto francese, di una gara di canottaggio, di un gruppo di studenti, e poi ancora di un gruppo di giovani in procinto di partire per l'Inghilterra, di un famoso nuotatore e infine l'immagine di due cavalli da corsa. La follia di questa mescolanza di immagini – continua Bredekamp – era il risultato di una rivoluzione nei quotidiani di Berlino, che ebbe luogo negli anni Venti. Le immagini sovrastano, senza alcuna coerenza, lo spazio riservato al testo, trasformando la lettura di un quotidiano [...] in un'esperienza dadaista» (Horst Bredekamp, "Una tradizione trascurata?", in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, p. 144).

<sup>20</sup> Jorge-Luis Borges, *Borges on Writing*, The Ecco Press, Hopewell (New Jersey) 1994, pp- 45-48, citato da Juhani Pallasmaa, *The Embodied image: imagination and imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken (U.S.A) 2011, (tr. It. di Matteo Zambelli, *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone 2014, p. 121).

<sup>21</sup> Cit. in Peter von Bagh, "The Death of Emotion", in Timo Valjakka (a cura di), *Symny. Sources of Contemporary Art*, Museum of Contemporary Art, Helsinki, 1989, p. 202, citato da Juhani Pallasmaa, *The Embodied image: imagination and imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken (U.S.A) 2011, (tr. It. di Matteo Zambelli, *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone 2014, p. 121).

<sup>22</sup> Georg Simmel, *Il conflitto della vita moderna*, (citato da Francesco Dal Co, *op. cit.*, p. 100).

### II.4.3 La reiterazione in immagine: l'opera rossiana

#### Abstract

Aldo Rossi was a good example of an avant-garde architect. He was 'unscrupulous' as a dadaist, or a surrealist, in building architectures re-composed of multiple "images", including and opposing, coming from architectural matrices and different building types.

For example, the results of the assemblage of the *Città Analoga* table (1976), presented for the *Venice Biennale*, and the *Sine Titolo* table (1990) were a real form of representation, analogous to the cinematic storyboards that rose to narration, framing by framing, the urban scene.

From the type of cinema of his period, the concept of "editing and reassembling" collides with the concept of Giorgio Agamben's "memory and image", that is the statutes that define and delineate the geniuses of the debordeian cinema: "repetition and interruption". Rossi and Debord have altered and manipulated images with the aim of presenting "the real in possible and possible in real".

Precisely for this reason you could read Rossi as well as an architect, also as a skilled filmmaker and set designer capable of "spectacularizing architecture", making it perceived as an image of a present that was, in analogy and agreement with Debord's experimental works, which is on the repetition and interruption of images. What binds them is the "thought of the possible", which is building through "fragments" of real time, that is, the ability to transform the image of the given reality.

In Rossi we can see this goal: from the design of architecture starts the "communicability" of it for a sphere of mass. The characters of his productions were based on a force of conviction in which "repetition in image" is the lay point of a communication between context and social.

Communicating through the image of the architectural artifacts, in Rossi's expressive figure, was not only the will to produce «the fixed scene [...] of the story», but also, above all, a "theatrical rhetoric" and a "reflective film" of modern living. Paradoxically, he re-used architecture by making it 'go back' to its very origins. *A return to the future*, because, in morphological authenticity, the images of its buildings moved to urge the remembrance of other architectural experiences.

Therefore, in the "repetition in architectural image" Rossi experienced a high and other level of communication of the quality of a thing.

Di tutti i Movimenti d'Avanguardia (Dada, De Stijl, Surrealismo, ecc.) che improntarono il carattere artistico della prima metà del '900, nel lavoro di Aldo Rossi, e in un certo qual modo anche quello di Robert Venturi e poi di Peter Zumthor, si è vicino a queste forme di espressione dell'immagine architettonica, anche se, come diremo tra poco, i suoi lavori si collocano meglio negli slogan del Situazionismo<sup>1</sup>, non appena se ne identifica il carattere "giocosco e costruttivo" del suo modo di pensare l'architettura.

Se si accetta che l'immaginazione rossiana è pura costruzione e ricostruzione all'infinito di immagini, allora il labirinto nel quale si muove questo architetto Postmoderno trova una via d'uscita nella "reiterazione in immagine".

Per inquadrare la cifra stilistica rossiana, bisogna andare a ritroso e partire da una curatela che egli fece nel 1967: è in questo lavoro che, probabilmente, il maestro milanese ebbe la spinta fondamentale per ampliare il suo mondo di conoscenze riguardo la valenza simbolica dell'immagine architettonica. Si tratta del libro di Etienne Louis Boullée *Architecture. Essai sur l'art* (1796)<sup>(Fig. 137)</sup>, del quale l'architetto milanese ne scrisse il saggio introduttivo e ne fece la traduzione in italiano. In quest'opera, Etienne Louis Boullée, oltre a spiegare le logiche compositive dell'architettura e dell'immagine di essa, dà un'idea di quella che sarebbe stata poi una corrente specifica dell'architettura che prenderà le distanze dal "razionalismo", inteso come "funzionale" per dar vita a quello che Rossi indicherà come "razionalismo esaltato". In questo sistema si parla di quel procedimento compositivo boulléeiano per cui

costituito un sistema logico dell'architettura, - scrive Rossi, Boullée - si propone di verificare continuamente con i diversi progetti i principi assunti [...] la costruzione logica dell'architettura [...] principi della progettazione al di fuori della imitazione formalistica<sup>2</sup>.

È nella parte centrale del libro che probabilmente Rossi riscontra la forza e la capacità semantica che l'architettura può avere. Nel capitolo in cui Boullée tratta le tipologie (*Programma al fine di constatare quanto l'architettura necessiti dello studio della natura*) e più specificatamente nel paragrafo *Porte di città*, l'architetto francese affermava che «ponendo sulle mura della città tutti i guerrieri armati per la difesa ho immaginato che questo emblema dirà agli spettatori: queste mura non sono nulla, abbiate paura del coraggio degli abitanti»<sup>3</sup>.

Da questi concetti è possibile inquadrare Rossi come prosecutore delle teorie riguardo la valenza simbolica dell'immagine architettonica e di quanto essa possa travalicare il significato stesso di architettura, atterrando su mondi che riguardano essenzialmente la "semantica" e la "metafora" che si può costruire attraverso la combinazione degli elementi stessi dell'arte del costruire. La considerazione di Boullée secondo cui l'architettura è «l'arte di presentare delle immagini attraverso la disposizione dei corpi»<sup>4</sup> è il punto cruciale nel quale collocare il *modus operandi* dell'architetto milanese. Rivolgendo l'attenzione alle "tecniche di montaggio" avallate dalle avanguardie storiche degli inizi del secolo scorso, si può riconoscere che Rossi è stato un buon esempio di architetto d'avanguardia. Egli fu 'spregiudicato' come un dadaista, o un surrealista, nel costruire architetture ri-composte da più "immagini", compresenti e oppostive, provenienti da matrici architettoniche e da tipologie edilizie diverse: chiese, case, capannoni industriali, monumenti, ecc. Attraverso la combinazione di "oggetti architettonici", pratica definita da Francesco Dal Co «collage essenziale di figure ridotte a puri segni»<sup>5</sup>, egli montava l'immagine architettonica adoperando un processo di sintesi e sintassi, nel quale ripercorreva il tema storiografico del "ritorno alle immagini antiche" dell'architettura. Egli operava una sorta di "ritorno in vita" delle figure architettoniche che, rimontate tra di loro, ambivano ad assumere un valore significativo, se e solo se, nel loro valore complementare di segno, edificavano un significato "diverso" rispetto al loro valore unitario. Gli elementi canonici dell'architettura (cupole, colonne, travi, ecc.), presi dal suo «erbario di memorie visive», davano l'idea di un'architettura come consapevolezza e comunicazione di valori civili, sociali e storici e, attraverso la loro "messa in scena", divulgavano l'identità visiva della città nella quale il cittadino svolgeva le sue funzioni, ma, soprattutto, si identificava come appartenente di un determinato contesto: questi tipi di lavori producevano "nuova architettura", che in realtà non era niente più che un 'semplice' rimontaggio in un nuovo sistema di immagini già stratificate nel contesto urbano e nell'immaginario collettivo dell'individuo moderno.

Il lavoro, inquadrabile come "ritorno agli archetipi", è da intendere come una sorta di espediente che fa assumere ad essi connotazioni altamente simboliche, in quanto agivano come congegni per stimolare associazioni di emozioni, incoraggiando un'interpretazione continua. Queste morfologie appartenevano già all'immaginario stesso dell'individuo ed erano inestricabilmente legati a esso nelle sue emozioni intime e nelle sue memorie visive. Per dirla come Juhani Pallasmaa, queste forme «sono simili a resti, mentali o neurali, antichi [...] fanno nascere un certo tipo di emozioni, reazioni e associazioni. Allo stesso modo [...] danno origine a certe esperienze, sentimenti e associazioni»<sup>6</sup>.

I risultati del montaggio della tavola *Città analoga* (1976) (Fig. 138), presentata per la *Biennale di Venezia*<sup>7</sup>, e della tavola *Sine Titolo* (1990) (Fig. 139)<sup>8</sup> furono una vera e propria forma di rappresentazione analoga agli storyboard cinematografici che, nella cifra rossiana, si elevavano a narrazione, inquadratura per inquadratura, della scena urbana. Le associazioni emotive provengono proprio dall'utilizzo degli archetipi fondativi del linguaggio architettonico. La connotazione simbolica delle due tavole lega l'immaginazione dello spettatore attraverso una forma di risonanza e di potere associativo che l'immagine archetipica riesce a far scaturire. Il messaggio simbolico era anche didattico: se devi costruire la città contemporanea, procedi guardandoti attorno, riutilizzando il vocabolario di immagini presenti nella città in cui stai operando, prodigandoti, inoltre, a "citare" direttamente o indirettamente quel "ceppo" di maestri che ti hanno preceduto nella nobile arte architettonica. Egli scriveva che, per risolvere "la questione architettonica moderna", è fondamentale conoscere i maestri che ci hanno preceduto

non tanto per ripetere esperienze già fatte, ma per avere un riferimento più chiaro, più logico alla realtà. [...]. Se dovessi dire semplicemente che cosa mi interessa nell'architettura direi che mi interessa il problema della conoscenza. [...]. In termini biografici – continuava - posso dire che nella mia architettura, non esiste, non può esistere, un progresso, ma semplicemente un processo di chiarificazione descrittiva della mia idea di architettura<sup>9</sup>.

Per Rossi la validità nell'operare l'architettura risiedeva nel saperla reinterpretare analogicamente attraverso l'immagine pervenuta dalla storia di essa. Questa consisteva nel propiziare una suggestiva esperienza del passato, rappresentare, rispecchiare e comunicare, attraverso l'immagine costruita con significanti contrastanti e non, i contenuti caratteristici di un'epoca oltre che di una tradizione millenaria della disciplina. Il ruolo che lui assegna all'immagine architettonica dei suoi manufatti è quello di evocare principalmente un orgoglio sociale attraverso una figurazione potente e di essenza metaforica. L'attingere al passato è un atto utile ad affrontare il presente architettonico con la giusta coscienza e riconciliazione verso il futuro della disciplina.

Nei suoi lavori grafici, forse per la prima volta nell'ambito prettamente rappresentativo dell'architettura, vi è un'inversione della maniera di rappresentare. L'edificio realizzato, appartenente *già* alla "storia delle forme architettoniche", diventa una sorta di "rappresentazione di un disegno", poiché concepito come mera immagine distaccata dal rapporto "rappresentazione-funzione" tettonica o spaziale<sup>10</sup>. Gli intenti sostanziali della produzione architettonica rossiana, seppur rivestita da motivi del passato, in maniera così superficiale e, nel maggior dei casi "iconica", erano l'intenzione profonda di confermare un distacco dal "funzionalismo architettonico", rivalutando forme artistiche a beneficio dell'immagine architettonica di valore prettamente simbolico. Germano Celant, infatti, nel saggio introduttivo del libro *Aldo Rossi, disegni* (2008), è profondamente convinto di questa tecnica: attraverso i disegni, veri e propri storyboard, va rintracciata l'intenzionalità di Rossi a "comunicare" il suo e il come fare architettura. Questo risulta essere un *modus operandi* fondato «su una forza di convincimento in cui l'immagine è il perno di una comunione tra il sociale e il suo contesto»<sup>11</sup>, evidenziando che il disegno di facciata dell'unità abitativa al quartiere *Gallaratese* di Milano (1968 – 1973)<sup>(da Fig. 140 a Fig. 144)</sup> è identificabile come «falso»<sup>12</sup> poiché «legato alla teatralità da quinta che trasforma il "palcoscenico" dell'architettura in una tramatura ripetitiva che denuncia spietatamente il suo carattere di artificio, visivo e architettonico»<sup>13</sup>.

Ciò è inquadrabile come una modalità con cui "ri-teatralizzare" l'architettura, dove i costituenti di essa tendono a farsi altro rispetto alla loro forma. Parafrasando Giorgio Agamben, l'immagine si presenta più come sé stessa in quanto *medium*, anziché sintesi formale dell'edificio.

Manfredo Tafuri, del modo di operare rossiano, ne dà una spiegazione puntuale. In *Architettura Contemporanea* (1977), redatto assieme a Francesco Dal Co, nel dover classificare la magistrale opera di Rossi all'interno del panorama architettonico contemporaneo, non fa un semplice repertorio cronologico, bensì descrive l'attitudine progettuale che si basa sostanzialmente su una ricerca di un "centro" ormai dissolto nella storia delle forme architettoniche<sup>14</sup>. Secondo Tafuri, l'approccio alla composizione rossiana, scientificamente applicabile alle diverse scale di progetto, non intendeva risolvere "la tipologia" di caso in caso, bensì, attraverso l'uso dell'immagine architettonica, cercava di rinnovare quel processo architettonico basato su principi sì compositivi ma soprattutto semantici e di taglio prettamente "nostalgico". Lo storico, inoltre, affermava che

solo con il lavoro dell'italiano Aldo Rossi ci troviamo di fronte alla programmatica ricerca del luogo ove la forma può riacquistare l'uso del linguaggio. Rossi possiede [...] – continuava Tafuri - la volontà di rappresentare la nostalgia. L'architettura di Rossi constata la scomparsa di un ordine logico del discorso architettonico, in coincidenza dell'affermarsi dell'universo borghese. Tuttavia, egli non esprime un rimpianto per una condizione antecedente tale trasformazione, bensì la nostalgia per un ordine linguistico ancestrale. [...] Rossi lotta quindi per esorcizzare la "perdita del centro" [...]. La logica [*rossiana*] – concludeva Tafuri – potrà affermarsi solo nella misura in cui il linguaggio nascerà da un'aggregazione, continuamente variata, di poche parole restituite al loro valore semantico originario<sup>15</sup>.

Facendo una panoramica generale sul tema della “nostalgia” che Tafuri intravede nell’operato rossiano, rileviamo che gli anni in cui Rossi opera saranno gli anni in cui il cinema italiano arriva all’apice della seconda fase<sup>16</sup> del Neorealismo. Proprio ai film di Federico Fellini, come *La strada* (1954) (Fig. 145), *La dolce vita* (1960) (Fig. 146), *8½* (1963) (Fig. 147)<sup>17</sup>, ambientati fuori dai “teatri di posa”, nelle strade e nelle campagne, con lo scopo di “riprendere” il dramma degli eventi, quotidiani, Rossi lega il suo modo di comporre l’immagine architettonica come “teatro di vicende”<sup>18</sup>. Ambientati nella «scena fissa»<sup>19</sup> della città, i film, come le sue architetture, hanno un significato che travalica dalla loro stessa coerenza formale, predisposti per far sì che la loro realtà possa favorire inquadrature ben precise al “vissuto urbano”. La cinematografia costituirà per Rossi un ulteriore nucleo teorico del suo impiego progettuale.

In un’intervista rilasciata a Franco Raggi<sup>20</sup>, l’architetto milanese, oltre a dichiarare che uno dei suoi registi preferiti era Fellini (proprio perché i suoi film si potevano «montare e rimontare»<sup>21</sup> ottenendo sempre lo stesso risultato, un po’ come il suo modo di fare architettura: «ogni volta che faccio un progetto – sosteneva -, mi sembra di non aver più niente da dire, poi invece la ricerca continua»<sup>22</sup>), palesò che scelse di fare architettura solo per accondiscendere alle volontà della mamma. Altresì, secondo la sua visione, la condizione narrativa dell’architettura si poneva come l’arte più vicina alla “settima arte”: «ho sempre avuto l’idea di fare il cinema – dichiarava -, è una delle tecniche narrative più interessanti. Ora il tempo trascorre e non so se ce la farò»<sup>23</sup>.

Dal tipo di cinema a lui coevo, il concetto del “montare e rimontare” collide con quello di “memoria e immagine” di Agamben, ovverosia si accosta agli statuti che connaturano e delineano i geni del cinema sperimentale di Guy Debord: “la ripetizione e l’interruzione”. Al principio, nel parlare di replica, il filosofo italiano faceva riferimento a quattro importanti studiosi: Kierkegaard, Nietzsche, Heidegger e Gilles Deleuze. Tutti e quattro, secondo Agamben, dimostrarono che

la ripetizione non è il ritorno all’identico, lo stesso in quanto tale che ritorna. La forza e la grazia della ripetizione, la novità che essa arreca, è il ritorno in possibilità di ciò che è stato. La ripetizione restituisce la possibilità di ciò che è stato, lo rende nuovamente possibile. Ripetere qualcosa è renderla di nuovo possibile. È qui che risiede la prossimità tra ripetizione e la memoria<sup>24</sup>.

In Rossi, la “memoria” e il “ricordo” si traducono in un’attitudine a dare una nuova possibilità al passato<sup>25</sup>, cioè nel far sì che le immagini del passato possano riproporsi, opportunamente modellate e composte, nel reale contemporaneo. La memoria rossiana diventa un organo di modellazione capace di trasformare «il reale in possibile e il possibile in reale»<sup>26</sup>. Rossi e Debord hanno ambito a produrre rispettivamente architettura e film con la stessa metodologia. Ambedue hanno alterato e manipolato immagini con lo scopo di presentare il “reale in possibile” e il “possibile in reale”. Proprio per questo si potrebbe leggere Rossi oltre che come architetto, anche come abile cineasta e scenografo capace di “spettacularizzare l’architettura”, facendola percepire come immagine di un presente che però è stato, in analogia e accordo con i lavori sperimentali di Debord, i quali si fondavano essenzialmente sulla forza semantica dell’attitudine a ripetere e a interrompere le immagini. A tal riguardo, nell’ultimo film di Debord *In girum imus nocte et consumimur igni* (1978) compare una scritta molto eloquente che dice: «Ho dimostrato che il cinema può ridursi a questo schermo bianco e poi a questo schermo nero». Con questo assunto, Debord ci indicava infatti che il suo ripetersi e interrompersi nella pellicola cinematografica erano i due fondamenti indissolubili del montaggio cinematografico. Come ha inoltre notato Agamben, nel finale del film non compare la faticosa parola «FINE», ma «Da riprendere dall’inizio».

Nella reiterazione, Debord e Rossi (Fig. 148) si associano, poiché, attraverso di essa, riuscirono a produrre, di opera in opera, qualcosa di essenzialmente unico. La condizione per produrre un “reale possibile”, secondo la lettura di Agamben del cinema di Debord, parte dall’attitudine di “creare” attraverso una forma di “de-creazione” dell’immagine presente nel

reale. Il senso di questa modalità di approccio alla proiezione di messaggi attraverso l'immagine sta nel far sì che si costruiscano situazioni che portano a formulare

qualcosa che si può ripetere e allo stesso tempo qualcosa di unico. [...]. Ogni atto di creazione è anche un atto di pensiero, e un atto di pensiero è un atto creativo perché il pensiero si definisce innanzitutto, per la sua capacità di de-creare il reale<sup>27</sup>.

In questa nota si rileva ancora una volta lo stesso pensiero rossiano riguardo il modo di immaginare l'architettura. Quando, con un atteggiamento quasi nostalgico, avrebbe probabilmente affermato Tafuri, manifestava il sentirsi restio al "concludere" una ricerca o un progetto di architettura, e sapeva che i risultati prodotti sarebbero serviti come base<sup>28</sup> per una nuova ricerca e per di più per nuovo sistema immaginativo di architettura<sup>29</sup>, l'architetto milanese pensa esattamente alla Debord.

Si potrebbe ora supporre che il "ripetersi" rossiano nel montaggio di immagini architettoniche non è da considerarsi come una forma di loop in cui si verifica una stagna e non progressiva crescita dell'architettura della città. Ciò, ricordando quanto dissertato da Nelson Goodman riguardo il "fare" che è sempre un "rifare" e ricollegandoci alle considerazioni di Agamben riguardo gli statuti del cinema, può essere visto come un lavoro intento a porre, di volta in volta in un nuovo sistema codificato di immagini architettoniche, significanti formali secondo un ordine nuovo e partecipanti alla costruzione di esso. A tal proposito, Rossi affermava che

nei progetti la ripetizione, il collage, lo spostamento di un elemento da questa a quella composizione ci pone sempre davanti a un altro progetto che vorremmo fare ma che è anche memoria di un'altra cosa. Per questo le città, anche se durano secoli, sono in realtà dei grandi accampamenti di vivi e di morti dove restano alcuni elementi come segnali, simboli, avvertimenti<sup>30</sup>.

Quello che lega Rossi con Debord è il "pensiero del possibile", il quale è edificabile attraverso "frammenti" del tempo reale, ovvero l'attitudine a trasformare inconsuetamente l'immagine della realtà data. L'immagine, pertanto, muove, di volta in volta, a riformulare il nostro rapporto con essa.

Rossi ci dà una chiave per dire che, in realtà, nel suo operato si distacca da coloro che "costruivano per soddisfare una funzione": si allontana, dunque, dai funzionalisti. Data la possibilità di "teatralizzazione dell'architettura", egli ha testimoniato come essa potesse elevarsi a dispositivo in cui vi si era incarnata un'immagine simbolica, iconica e laconica<sup>31</sup>, capace di perdurare e di travalicare gli statuti dell'architettura. Le sue architetture si sono collocate nell'immaginario figurativo del luogo in cui sono state realizzate. Riflettono non solo i temi sopra detti, ma anche la figura dell'architetto costruttore d'immagini e d'immaginazione. Rossi ha aperto la sua teoria alla possibilità di estraniare l'immagine architettonica in quanto tale, veicolandola su tutte le arti e su tutti gli aspetti che connotano una società civile, la quale accoglieva la figurazione architettonica sotto forma di edificio o di oggetto domestico<sup>32</sup>, facendogli così acquisire l'abilità comunicativa non solo del suo significato canonico. Questa tematica ricorda le opinioni di Walter Benjamin, quando, nel '36, intuì che, grazie alla "riproducibilità dell'opera d'arte", essa sarebbe stata prodotta con l'obiettivo di preporsi alla sua "reiterazione". Tale meccanismo avrebbe consentito all'opera di «andare contro il fruitore [rendendosi] spazialmente e umanamente più vicine»<sup>33</sup>.

In Rossi si intuisce tale obiettivo: dal disegno di architettura parte la "comunicabilità" di essa per una sfera di massa. I caratteri delle sue produzioni si fondarono su una forza di convincimento in cui la "reiterazione in immagine" è il perno di una comunicazione tra il contesto e il sociale.

Comunicare tramite l'immagine dei manufatti architettonici, nella cifra espressiva di rossiana, è stata sì la volontà di produrre «la scena fissa [...] della vicenda»<sup>34</sup>, ma soprattutto una "retorica teatrale" e una 'pellicola riflettente' del vivere moderno. I suoi lavori hanno proiettato un immaginario denso di nuove potenzialità dell'archetipo linguaggio espressivo

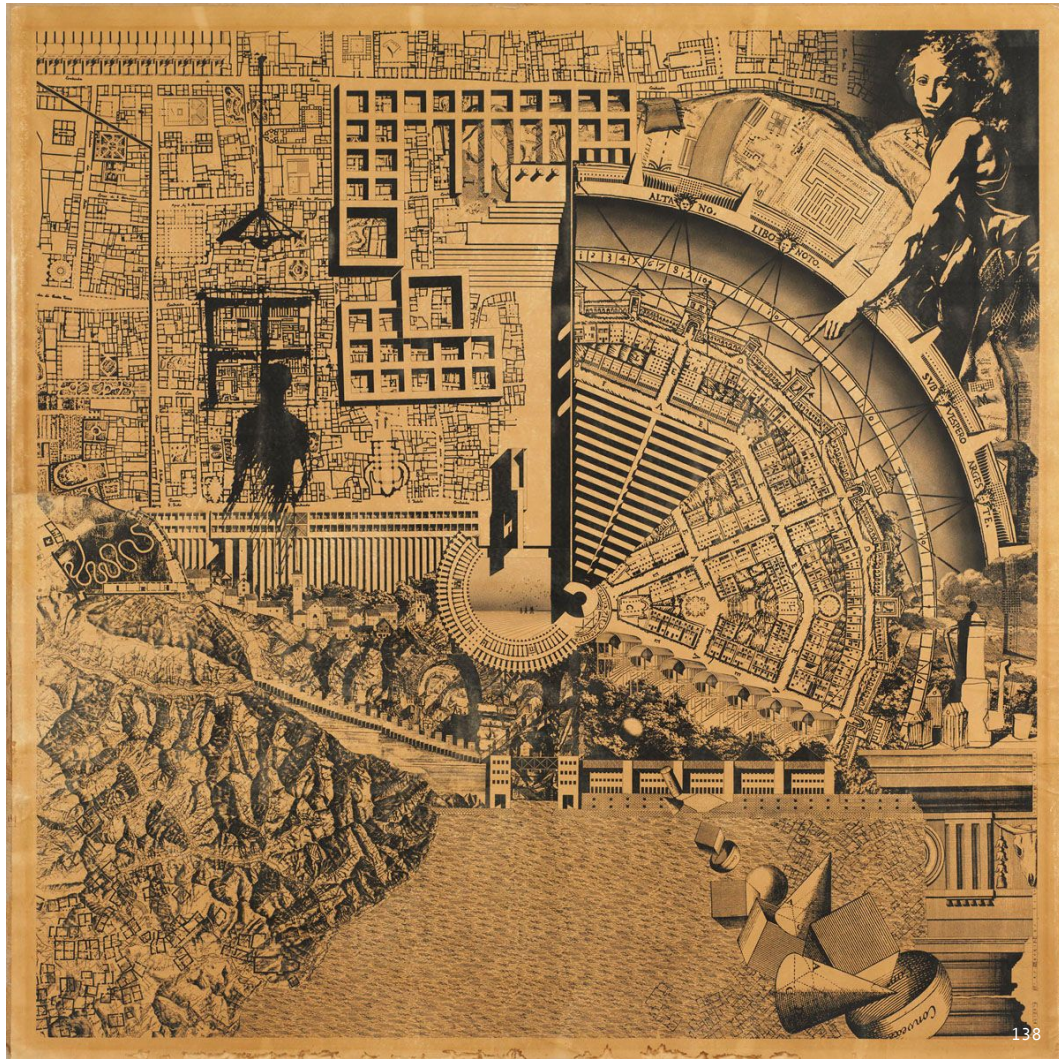
dell'architettura. Paradossalmente, egli ha ri-utilizzato l'architettura facendola 'ritornare indietro' alle sue stesse origini, *un ritorno al futuro*, poiché nell'autenticità morfologica le immagini dei suoi edifici muovevano a sollecitare il rimembrare altre esperienze architettoniche.

Dunque, nella "ripetizione in immagine architettonica" Rossi ha esperito un livello alto e altro della comunicazione della qualità di una cosa.

**ETIENNE LOUIS  
BOULLÉE**  
*collana Polis / Marsilio Editori*  
**ARCHITETTURA  
SAGGIO  
SULL'ARTE**  
*introduzione di Aldo Rossi*



137



138. Aldo Rossi, Eraldo Consolascio, Bruno Reichlin, Fabio Reinhart, *La città analoga*, 1976, collage, 2 x 2 m.

139. Aldo Rossi, *Sine Titulo*, 1990, disegno

Fonte: Germano Celant (a cura di), *Aldo Rossi, disegni*, Skira, Milano 2008, pp. 47, 192-193



140-141-142. Burcin Yildirim, *Aldo rossi gallaratese housing d block*, file immagini, Milano 2020  
Fonte: <https://divisare.com/projects/340795-aldo-rossi-burcin-yildirim-gallaratese-housing-d-block> (consultata il 18/09/2020)



143-144. Burcin Yildirim, *Aldo rossi gallaratese housing d block*, file immagini, Milano 2020  
Fonte: <https://divisare.com/projects/340795-aldo-rossi-burcin-yildirim-gallaratese-housing-d-block> (consultata il 18/09/2020)



145. Federico Fellini, *La strada*, poster, 1954

Fonte: <https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTLsAIDSA5K4x0gr-pfjnbkgN6qaOvNNHskELfv0vQSV0ZXm8KW> (consultata il 18/09/2020)

146. Federico Fellini, *La dolce vita*, poster, 1960

Fonte: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTpoFY7JWjvvoQBoXB3LfJA6laesfRBy8u09yh2Iule4myEA4IK> (consultata il 18/09/2020)

147. Federico Fellini, *8 1/2*, poster, 1963

Fonte: [https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRAVgedoro2DhwTf4I9Y-zvTzrR\\_RTO0DlG505kRhYDHL09CIK](https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRAVgedoro2DhwTf4I9Y-zvTzrR_RTO0DlG505kRhYDHL09CIK) (consultata il 18/09/2020)



148. Michele Bagnato, *Elaborazione in analogia dei fotogrammi tratti dal film "In girum imus nocte et consumimur igni"* (1978) di Guy Debord e delle immagini dell'"Unité residenziale quartiere Gallarate 2" (1968 - 1973) di Aldo Rossi, file immagine, 2020

<sup>1</sup> Le radici del Movimento si rintracciano nelle Avanguardie d'inizio Novecento (Dada, Surrealismo, Costruttivismo russo, ecc.). Quando Rossi nella sua *Autobiografia scientifica* scriveva che il dimensionamento dell'architettura era una questione molto profonda, mostra relazioni con i Situazionisti. Poiché, come gli slogan del Movimento, egli sosteneva che il dimensionamento dell'architettura dovesse essere meditato non in funzione alla sua destinazione d'uso (per la quale era stata richiesta quell'opera), ma a favore dei probabili "eventi", o commistioni di eventi, che sarebbero accaduti nel corso della vita utile del manufatto. cfr. Aldo Rossi, *Autobiografia scientifica* (1981), The MIT Press, Cambridge Massachusetts, Il saggiaiore, V ed. Milano 2016.

<sup>2</sup> Aldo Rossi, "Introduzione a Boullée", in Etienne Louis Boullée, *Architettura saggio sull'arte* (1796), a cura di Aldo Rossi, Marsilio Editori, Padova III ed. 1981, p. 7 - 13.

<sup>3</sup> Etienne Louis Boullée, *Architettura saggio sull'arte* (1796), a cura di Aldo Rossi, Marsilio Editori, Padova III ed. 1981, p. 128.

<sup>4</sup> Ivi, p. 143.

<sup>5</sup> La citazione è presa dal volume Francesco Dal Co (a cura di), *Aldo Rossi, i quaderni azzurri*, Mondadori, Milano 1999, p. XVI; che introduce la pubblicazione delle copie anastatiche dei *Quaderni azzurri* (1999) di Aldo Rossi.

<sup>6</sup> Juhani Pallasmaa, *The Embodied image: imagination and imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken (U.S.A) 2011, (tr. It. di Matteo Zambelli, *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone 2014, p. 163).

<sup>7</sup> Il collage di forma quadrata (2 x 2 metri) fu composto da frammenti di xerox, fotografato su pellicola e successivamente sviluppato con la tecnica della "gelatina". Al di là della tecnica, durante la fase di concepimento dell'opera, venne presa in considerazione l'idea di disporre al centro dell'immagine «l'occhio disegnato da Ledoux per il progetto del *Teatro di Besançon*» (Bruno Reichlin, *La marche du cavalier*, in Martin Steinmann et. al., *Aldo Rossi. Autobiographies portagées*, Presses Polytechniques et Universitaires Romandes, Lusanne 2000, pp. 17 – 21: 21). La scelta, però, ricadde sull'idea di non caratterizzare il centro, bensì di "indicarlo" attraverso il braccio della copia del  *Davide* dipinto da Tanzio da Varallo. Seppur indicata, attraverso l'occhio 'che avrebbe guardato', la relazione tra immagine e osservatore sarebbe stata «sdoppia[ta] e rianima[ta] – come ebbe a che dire Louis Marin a proposito della "frontalità" della *Medusa* di Caravaggio – visivamente, figurativamente, la correlazione della soggettività [...]. [Giungendo a un risultato per cui] il modello [sarebbe stato] insieme 'io' e 'tu', e l'osservatore 'tu' e 'io'» (Louis Marin, "Towards a theory of reading in the visual arts: Poussin's *The arcadian Shepherds*", in *Calligram*, a cura di N. Bryson, Cambridge University Press, Cambridge 1988, pp. 63 – 90; citato da Mieke Bal, "Leggere l'arte?", in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, p. 212).

<sup>8</sup> Nelle due tavole, inoltre, le figurazioni architettoniche impiegate per la composizione elidono la condizione geometrica del frame nel quale sono inscritte, generando un luogo al di fuori della posizione nel piano. La loro profondità implicita apre a una straordinaria ricchezza geografica e antropologica del territorio dell'architettura.

Lo spazio delle tavole, altresì, organizza un'esperienza reale di spazio e di tempo al di là della sua conformazione bidimensionale.

<sup>9</sup> Francesco Tentori, *D'ou venons-nous? Qui sommes-nous, Ou allons nous*, cit., pp. 268-269, (citato da: Beatrice Lampariello, *Aldo Rossi e le forme del razionalismo esaltato, dai progetti scolastici alla "città analoga" 1950-1997*, Quodlibet Editore, Macerata 2017, p. 162).

<sup>10</sup> Attraverso quest'atto rappresentativo si evince l'attitudine al transito nel "metaforico" dell'architettura. La trasposizione del significato architettonico, operata da Rossi, edifica una forma di spiegazione dell'oggetto architettonico mediante l'utilizzo di altre figurazioni architettoniche e non solo. In altre parole, egli eleva la metafora a espediente per la comunicazione e per la rappresentazione in architettura. La pone come espediente per «la trasposizione di un vocabolo da un concetto all'altro» (Ernest Cassirer, *Sprache und Mythos. Ein Beitrag zum Problem de Götternamen*, Studien de Bibliothek Warburg, Leipzig-Berlin 1925 (tr. It. di Guido Alberti, *Linguaggio e mito. Un contributo al problema dei nomi degli dèi*, SE SRL, Milano 2016, p. 113).

<sup>11</sup> Germano Celant (a cura di), *Aldo Rossi, disegni*, Skira, Milano 2008, p. 11.

<sup>12</sup> Il termine si riferisce a come Alberto Farlenga ha identificato il progetto nel libro *Aldo Rossi. Architetture 1959 – 1987*, Electa, Milano 1987, p. 46 (citato da Germano Celant (a cura di), *op. cit.*, p. 11).

<sup>13</sup> Germano Celant (a cura di), *op. cit.*, p. 11.

<sup>14</sup> Vocazione progettuale che, successivamente, Tafuri spiegherà come propensione «[...] all'alienazione assoluta della forma: fino a raggiungere una sacralità svuotata, un'esperienza dell'immobile e dell'eterno ritorno di emblemi geometrici ridotti a spettri. Esiste una ragione precisa per tale scelta. Il risultato cui rossi approda è appunto quello di dimostrare, senza possibilità di appello, che la sua sottrazione della forma all'ambito del quotidiano è costretta a circumnavigare di continuo il punto centrale da cui scaturisce la comunicazione, senza poter attingere a quella fonte originaria. Ma non per incapacità dell'architetto, bensì perché quel 'centro' è stato storicamente distrutto, perché quella 'fonte' si è dispersa in rivolti molteplici, senza origine né fine» (Manfredo Tafuri, *La sfera e il labirinto. Avanguardie e architettura da Piranesi agli anni '70*, Einaudi, Torino 1980, p. 332).

<sup>15</sup> Manfredo Tafuri, Francesco Dal Co, *Architettura Contemporanea*, Mondadori Electa, Milano 1977, p. 415.

Inoltre, nell'evidenziare che l'architettura rossiana si rivolge, contrariamente a quanto si potrebbe pensare, a un tipo di pubblico indiziato, specifico e culture della disciplina, Manfredo Tafuri, in un'intervista, sosteneva che le opere di Rossi possono essere paragonate al cinema di Straub, nel caso

specifico al film *Mosè e Aronne*: questo, nel suo essere “ermeneutico” parla a un pubblico specifico e incline alla comprensione della sua opera. In sintesi, Rossi è «per l'architettura [quello che] Straub è per il cinema. A differenza che, data la struttura del mercato intellettuale per l'architettura, esperienza “solipsiste” come quella di Aldo Rossi possono essere sventute poiché sono facilmente assibilibili – apparentemente» (Pubblicato in “AMC, Architecture-Mouvement-Continuité”, 39, Giugno 1976, (tr. it. di Bruno Pedretti, “I mercati della cultura. Françoise Very intervista Manfredo Tafuri”, in *Casabella*, n. 619 – 620, gennaio – febbraio 1995, p. 40).

<sup>16</sup> La prima fase del Neorealismo italiano affrontava temi *allora* recenti, come ad esempio “gli anni della guerra” e “la resistenza”, mentre la seconda fase, a partire dal 1948, affrontò tematiche più sociali. Le tematiche centrali del Neorealismo nel cinema, inoltre, sono confutabili anche nell'architettura di quegli anni. L'esempio del *quartiere Tiburtino* a Roma è uno dei casi all'apice dell'espressione artistica del Neorealismo. Manfredo Tafuri, a proposito, lo individua come progetto del cui modello riflette «la ‘purezza’ popolare e contadina; di essi, il nuovo quartiere intende riprodurre la vitalità, la ‘spontaneità’, l'umanità» (Manfredo Tafuri, *Storia dell'architettura italiana 1944 – 1985*, Einaudi, Torino 1986, pp. 23 – 25).

<sup>17</sup> Pellicola cinematografica che è un'autobiografia immaginaria dello stesso regista, analizza svariati temi come l'arte, la memoria e la morte. Il termine “autobiografia” indica come molte espressioni artistiche nel corso del '900, tra i quali anche l'architettura, legarono la propria esistenza in parallelo all'artista che la produsse. A questo proposito, illuminante è la dissertazione di Bruno Pedretti su questa tendenza. L'autore del saggio *Lunario dell'architettura 22: il tarlo tautologico* affermava che a partire dalle opere di Picasso, nel corso del XX secolo, si è verificato nell'arte e nell'architettura un «completa e chiusa autoreferenzialità, come se la propria storia fosse riducibile ad autobiografia; e totale tautologia, come se l'opera d'arte si potesse compiere infine solo identificandosi con l'artista. [...] l'autobiografia [dunque,] è la forma più semplice, ruspante della tautologia» (Bruno Pedretti, “Lunario dell'architettura 22: il tarlo tautologico”, in *Casabella*, n. 619 – 620, gennaio – febbraio 1995, p. 47).

<sup>18</sup> A tal proposito, rileviamo che in una conversazione tra Antonio Monestiroli e Francesco Venezia (Milano, 19 novembre 2010) i due si trovano concordi riguardo la visione intrinseca del lavoro di Rossi, basata essenzialmente sulla teatralizzazione della semplice realtà architettonica. In particolar modo, Monestiroli sosteneva che Aldo Rossi intravedeva «la realtà come spettacolo di cui stupirsi quotidianamente [...] [ad esempio, egli] faceva delle passeggiate interminabili per Milano e viveva tutto ciò che incontrava, non solo i monumenti anche le piccole cose, con un sentimento di sorpresa» (*Casabella* redazione, “Conversazione tra Antonio Monestiroli e Francesco Venezia”, in *Casabella*, n. 800, aprile 2011, p. 44).

<sup>19</sup> Il termine si riferisce al concetto di architettura rossiana: «la scena fissa è più forte della vicenda. Questa – affermava Rossi – è la base teorica non della mia architettura ma dell'architettura» (Aldo Rossi, *Autobiografia scientifica* (1981), cit., p. 78).

<sup>20</sup> Nell'intervista pubblicata su *Mondo* n. 52 nel gennaio dell'83, Aldo Rossi, alle domande di Franco Raggi, trattò temi al di là dell'architettura. Tra questi: il cinema, il design, “la caffettiera”, ecc. Cfr. Franco Raggi, “Colloquio con Aldo Rossi”, in *Mondo*, n. 52, gennaio 1983, (<http://www.gizmoweb.org/2015/01/colloquio-con-aldo-rossi-intervista-di-franco-raggi/>) (consultata il 18/09/2020).

<sup>21</sup> Ivi (consultata il 18/09/2020).

Si potrebbe dunque inscrivere tale attitudine alla composizione, che vede cinema e architettura collegati da una genealogia primordiale, come «montaggio per analogia» (Manfredo Tafuri, “Les bijoux indiscrets”, in *Five Architects N.Y. Peter Eisenman, John Hejduk, Michael Graves, Charles Gwathmey & Robert Siegel, Richard Meier.*) (citazione riportata da *Casabella* redazione, *Il progetto storico di Manfredo Tafuri*, n. 619 – 620, gennaio – febbraio 1995, p. 35).

<sup>22</sup> Franco Raggi, *op. cit.* (consultata il 18/09/2020).

<sup>23</sup> Ivi, (consultata il 18/09/2020).

<sup>24</sup> Giorgio Agamben, *Image et mémoire*, Arts & esthétique, Paris 1998, (<https://fucina62.noblogs.org/files/2013/12/agamben-giorgio-il-cinema-di-guy-debord.pdf>) (consultata il 18/09/2020).

<sup>25</sup> «Così il progetto – scriveva – non è l'oggetto che diventa memoria. I fondi, gli skyline di molti miei disegni (ciminiere, case, periferie, torri) sono così la memoria di cose viste come il progetto stesso è una cosa vista che è sempre irripetibile anche nella citazione» (Francesco Da Co (a cura di), Aldo Rossi, *I quaderni azzurri*, n. 30, Electa-Getty, Milano 14 marzo 1981 – 6 settembre 1981).

<sup>26</sup> Giorgio Agamben, *op. cit.* (consultata il 18/09/2020).

<sup>27</sup> Ivi (consultata il 18/09/2020).

<sup>28</sup> Su questo argomento, Ezio Bonfanti fece un illuminante saggio riguardo il procedimento compositivo *rossiano*. Egli individuò che tutte le opere di Aldo Rossi possono essere sintetizzate, data l'attitudine del suo modo di vedere e costruire l'architettura, attraverso uno specifico approccio, sottolineando che il «*Procedimento additivo* [...] è in effetti un procedimento caratteristico della letteratura, dell'arte, e anche dell'architettura moderna dove è collegabile a una tendenza già emersa nel settecento che il Kaufmann ha notoriamente sottolineato, non senza qualche forzatura, rilevandovi la scomparsa di alcuni requisiti fondamentali del “sistema” del Rinascimento e del Barocco», e in primo luogo del criterio della “gradazione” [...] Tutto il ciclo – continua Bonfanti – che va dagli elementi alla loro addizione e torna alla separabilità rappresenta il tentativo di tener fede all'assunto di una teoria della progettazione, legata alla forma, agli elementi ricorrenti, agli aspetti dotati di una precisa logica tecnica e distributiva e quasi di un carattere di necessità (come la cellula), che può essere svolta come un procedimento logico-formale, trasmissibile, didatticamente esauriente e sistematico» (Enzo Bonfanti, “Elementi e costruzione. Note sull'architettura di Aldo Rossi”, in *Controspazio*, n. 10, ottobre 1970, pp. 23/25).

---

<sup>29</sup> «Ogni mio disegno o scritto mi sembrava definitivo in un doppio senso; nel senso che concludeva la mia esperienza e nel senso che poi non avrei avuto più nulla da dire. Ogni estate mi sembrava l'ultima estate e questo senso di fissità senza evoluzione può spiegare molti dei miei progetti» (Aldo Rossi, *Autobiografia scientifica* (1981), cit., p.1).

<sup>30</sup> Ivi, p.42.

<sup>31</sup> Le due declinazioni del termine sono frutto di una nostra personale interpretazione, sintetizzano - metaforicamente - l'attaccamento di Rossi alla figurazione della cupola.

<sup>32</sup> Si fa riferimento all'analogia figurale tra la cupola del *Bonnefantenmuseum* di Maastricht (1990 – 1994) e la celebre caffettiera *Cupola* (1989) disegnata per *Alessi*. In generale, la collaborazione con *Alessi* fu molto fruttuosa e Rossi non perse occasione di migrare la simbologia architettonica alla scala domestica. Egli intuì che le figurazioni utilizzate avrebbero dovuto «Stacca[rsi] dall'immagine dell'arch.... ecc. [per] diventa[re] importante e collettiva [...]». La forma della conica – continuava -è elementare, geometrica, ecc. ma possiede un sentimento [...] è carica di significati e di effetti» (Francesco Dal Co (a cura di), Aldo Rossi, *I quaderni azzurri*, n. 31, Electa-Getty, Milano 13 novembre 1985 – 29 gennaio 1986).

<sup>33</sup> Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1936), da Walter Benjamin, *Schriften* 1995 Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main (tr. It. di Enrico Filippini, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Einaudi Editori, Torino 1998, p. 12).

<sup>34</sup> Aldo Rossi, *Autobiografia scientifica* (1981), cit., p. 78.



#### II.4.4 Immagini pop e simulacri: relazioni fra l'opera venturiana e rossiana

##### Abstract

From Aldo Rossi to Robert Venturi, from a "canonical" or "pop" expression, what is captured from the images of their projects is that the abstraction of Postmodernism was translated into an architectural "referential" object. The "dome", to give an example, according to the rossian figure, was the symbolic synthesis of its architectural path; it was the result of a simultaneous image, from architecture to industrial design, such as *La Cupola* for Alessi of 1988, a figuration conceived from a reproducible domesticity and full of feelings «in the sense that it is loaded - wrote Rossi - of different meanings or affections».

The "duck", according to the venturian irony, was manifest of technology rather than type. Both masters translated Postmodernism into architecture as a "message-image", a representation that came directly from the embodied meaning of the figurative aspect. By making the distinction between "representation" and "reality" disappear, the two laid the foundations for a "new simulated objectivity".

The *Vanna Venturi House* (1962-1966) reflects Venturi's macro-world of research, becoming the 'identity card' of the american master, who moved to build the architectural image from what the urban, the elementary and the ordinary presented to him before his eyes.

If you looked only at the methodology by which Rossi and Venturi conceived the architectural image, you would find that it collides by far. In Rossi's case, coming from the european training, the figurative results were descended from a "canonical" language of architecture; Venturi's "ordinary", on the other hand, was already a spectacle, according to the european conception. Beyond the figurative results, at the origin of the question lies the principle of language, which from a visual material, common and confused, produced by society, Rossi and mainly Venturi expressed in the form of what would become "iconic postmodern architectures", the society of mass consumption of the time.

In America, gli esercizi didattici di Robert Venturi<sup>1</sup> saranno anch'essi, in un certo qual modo, pregni di una sensibilità metaforica e di memoria, che mirava a una nuova sensibilità "pop". Nella lettura del postmoderno di Fredric Jameson, questa realtà passava attraverso "immagini pop e simulacri"<sup>2</sup>.

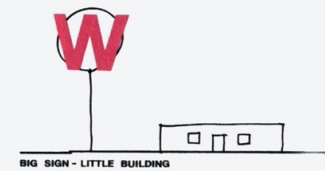
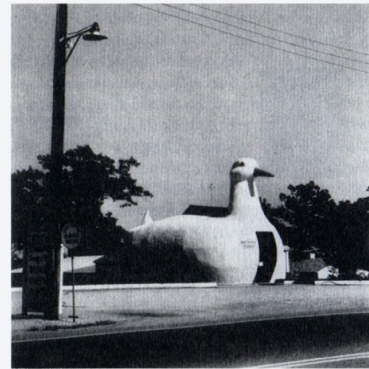
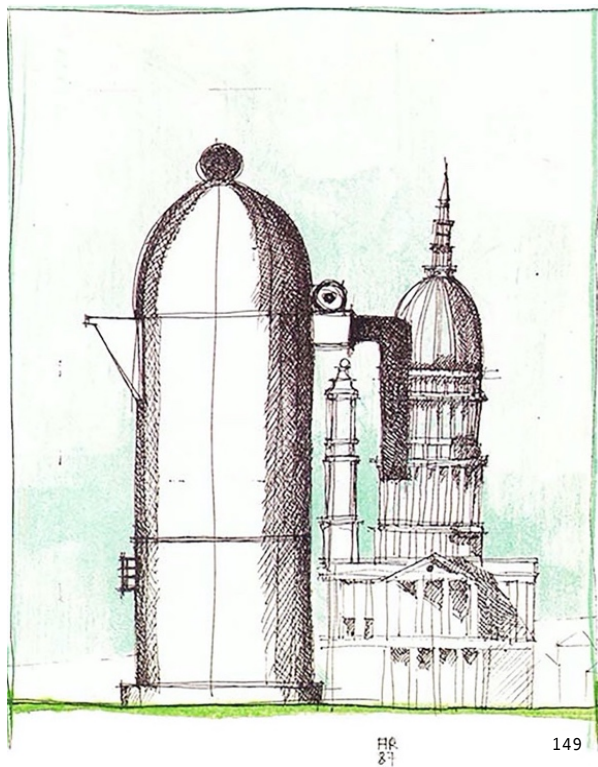
L'ordine rappresentazionale delle architetture di Venturi supponeva che la "funzione", o la contezza spaziale interna, non venisse esibita attraverso l'immagine esterna. L'edificio operava come se fosse un "cartello pubblicitario", in cui qualsiasi tipo di immagine poteva sussistere, salvo l'immagine propria prodotta a posteriori dalla funzione interna. Emblematici, simboli, immagini ed elementi architettonici, nei suoi manufatti, trasmettevano messaggi raggiungibili a tutti, per una sfera di massa.

Da Aldo Rossi a Robert Venturi, da un'espressione "canonica" o "pop", quello che si coglie dalle immagini dei loro progetti è che l'astrazione del Postmodernismo fu tradotta in oggetto architettonico "referenziale". La "cupola", per far un esempio, secondo la cifra rossiana, era la sintesi simbolica del suo percorso architettonico; era frutto trasposto di una simultanea immagine, dall'architettura al design industriale, come ad esempio *La Cupola* per Alessi del 1988 (Fig.149), una figuratione concepita a partire da una domesticità riproducibile e piena di sentimenti «nel senso che è carica – scriveva Rossi - di significati diversi o di affetti»<sup>3</sup>.

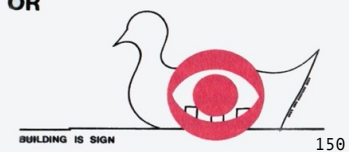
La "papera", secondo l'ironia venturiana, era manifesto di tecnologia più che di tipologia (Fig. 150). Ambedue maestri tradussero il Postmodernismo in architettura come "messaggio-immagine", rappresentazione che proveniva direttamente dal significato incarnato dell'aspetto figurativo. Facendo sparire la distinzione tra "rappresentazione" e "realtà", i due posero le basi di una "nuova oggettività simulata". Il termine stesso "rappresentazione" perdeva il referente di "significazione" e da ciò ne conseguiva che le loro immagini architettoniche fossero primariamente "simulazione".

Rossi e Venturi, oltremodo, furono legati da una profonda stima e ammirazione professionale al punto che il primo scrisse in merito all'opera *Vanna Venturi House* (1962-1966) (da Fig. 151 a Fig. 155)<sup>4</sup>. Prendendo in esame il progetto<sup>5</sup>, coevo all'avvio di ricerca dell'architetto milanese, anch'esso è caratterizzato dalla singolarità formale dell'immagine. Rispecchia il macro-mondo di ricerca di Venturi. L'opera è diventata 'la carta d'identità' del maestro americano<sup>6</sup>, il quale si è mosso a costruire l'immagine architettonica partendo da ciò che l'urbano, l'elementare e l'ordinario gli si presentava sotto gli occhi.

Se si guardasse solamente la metodologia con la quale Rossi e Venturi concepivano l'immagine architettonica, si constatarebbe che essa collima di gran lunga<sup>7</sup>. Nel caso di Rossi, essendo di formazione europea, i risultati figurativi discendevano da un linguaggio "canonico" dell'architettura; l'"ordinario" di Venturi, invece, era sé *già* spettacolo, secondo la concezione europea<sup>8</sup>. Al di là dei risultati figurativi, alla radice della questione risiede il principio del linguaggio, che a partire da un materiale visivo, comune e confuso, prodotto dalla società, Rossi e principalmente Venturi espressero sotto forma di quelle che sarebbero diventate "iconiche architetture postmoderne", l'allora società dei consumi di massa.



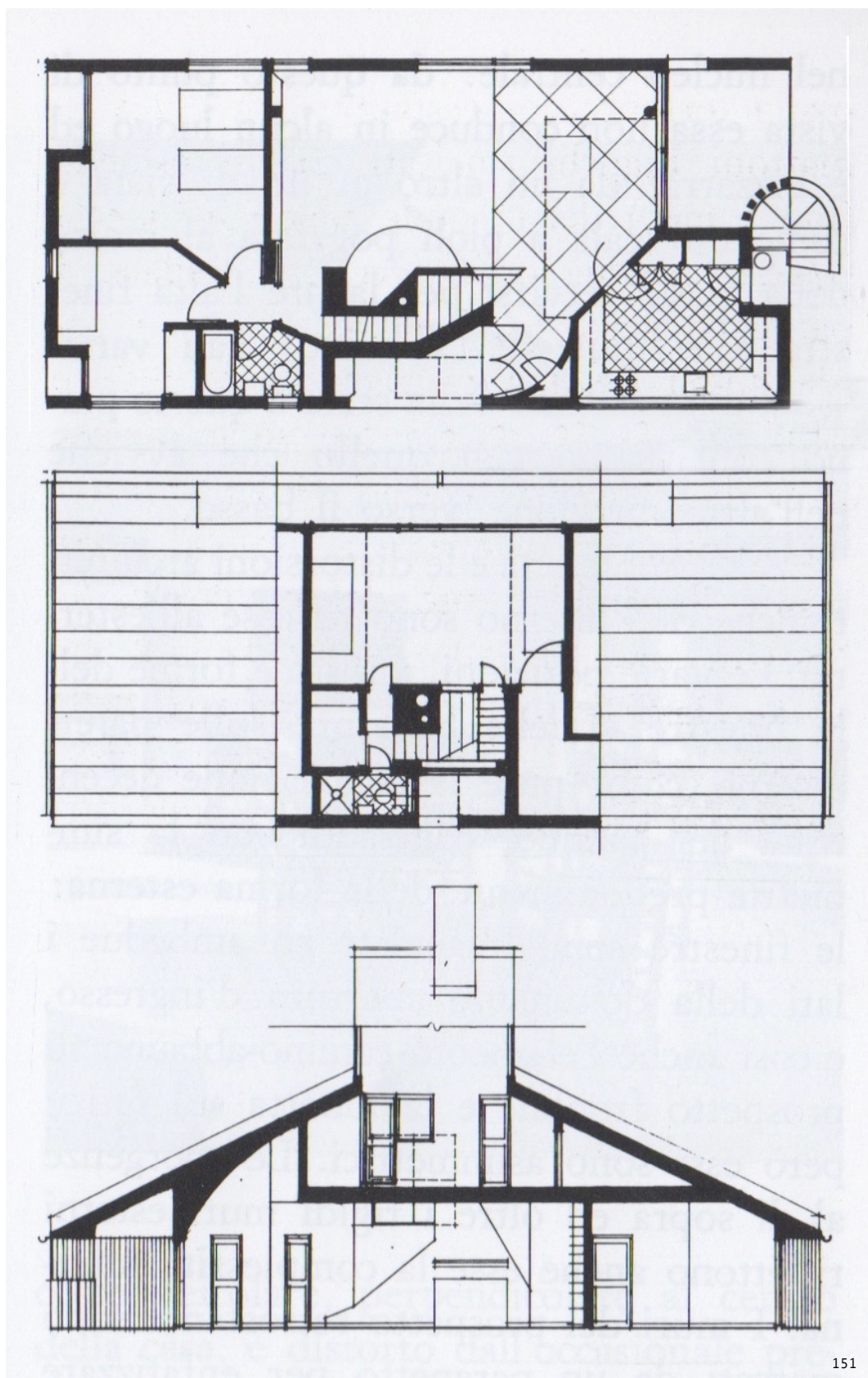
OR



149. Aldo Rossi, *caffettiera espresso "La Cupola"*, 1987, disegno

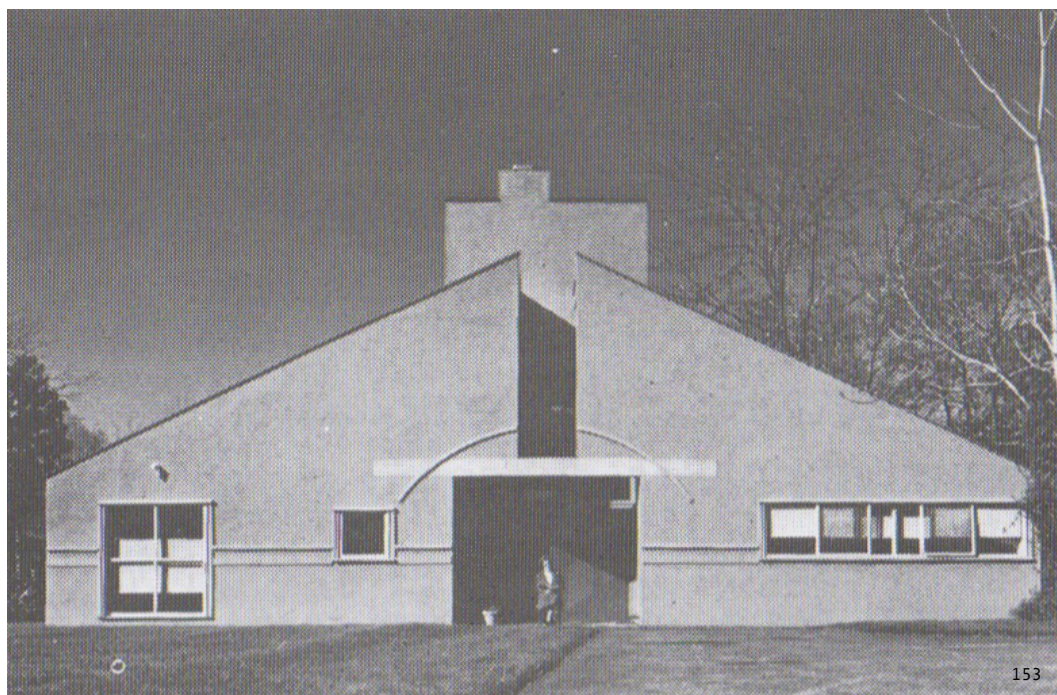
Fonte: [https://www.alessi.com/it\\_it/caffettiera-espresso-la-cupola-a9095-6-b.html](https://www.alessi.com/it_it/caffettiera-espresso-la-cupola-a9095-6-b.html) (consultata il 18/09/2020)

150. Robert Venturi, Denise Scott Brown e Steven Izenour, *Learning from Las Vegas, the forgotten symbolism of architectural form*, 1972, p. 37, Macerata: Quodlibet, 2018



151

151. Robert Venturi, *Residenza a Chestnut Hill, Pa., Venturi e Rauch, 192, 1962-1966*, piante e sezioni  
 Fonte: Robert Venturi, *Complexity and contradiction in architecture*, The Museum of Modern Art, New York 1966, (tr. It. di Raffaele Gorjux e Margherita Rossi Paulis, *Complessità e contraddizioni nell'architettura* (1966), Dedalo, Bari IX ed. 2014, p. 139)



152-153. Rollin R. La France, *Residenza a Chestnut Hill, Pa., Venturi e Rauch, 192*, fotografie, Chestnut Hill 1962-1966  
Fonte: Robert Venturi, *Complexity and contradiction in architecture*, The Museum of Modern Art, New York 1966, (tr. It. di Raffaele Gorjux e Margherita Rossi Paulis, *Complessità e contraddizioni nell'architettura* (1966), Dedalo, Bari IX ed. 2014, p. 140)



154. Rollin R. La France, *Residenza a Chestnut Hill, Pa.*, *Venturi e Rauch*, 192, fotografia, Chestnut Hill 1962-1966

155. George Pohl, *Residenza a Chestnut Hill, Pa.*, *Venturi e Rauch*, 192, fotografia, *Chestnut Hill* 1962-1966

Fonte: Robert Venturi, *Complexity and contradiction in architecture*, The Museum of Modern Art, New York 1966, (tr. It. di Raffaele Gorjux e Margherita Rossi Paulis, *Complessità e contraddizioni nell'architettura* (1966), Dedalo, Bari IX ed. 2014, p. 141)

<sup>1</sup> Esercizi che diventarono materiale di riflessione sull'immagine dell'architettura, successivamente pubblicati attraverso le due opere milari: Robert Venturi, Denise Scott Brown e Steven Izenour, *Learning from Las Vegas, the forgotten symbolism of architectural form*, Cambridge (USA), MIT Press, 1972 e Robert Venturi, *Complexity and contradiction in architecture*, The Museum of Modern Art, New York 1966, (tr. It. di Raffaele Gorjux e Margherita Rossi Paulis, *Complessità e contraddizioni nell'architettura* (1966), Dedalo, Bari IX ed. 2014).

<sup>2</sup> Fredric Jameson scriveva che il Postmodernismo fu «realismo inteso come derivante dallo shock di aver compreso il proprio stato di reclusione, e dalla lenta presa di coscienza di una situazione storica nuova e originale, in cui siamo condannati a indagare la storia passando per le nostre immagini *pop* e per i simulacri di questa stessa storia, come tale resta eternamente irraggiungibile» (Fredric Jameson, *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, New Left Review 1984, tr. It. Stefano Velotti, *Il postmoderno, o la logica culturale del tardo capitalismo*, Garzanti Editori, Milano 1989, p. 34).

<sup>3</sup> «È un oggetto – scriveva Rossi su di un *quaderno azzurro* – della mia esperienza o della mia vita quotidiana [...] Px me più si stacca dalla immagine dell'arch. ecc. più diventa importante e collettiva [...] è elementare, geometrica ecc. ma possiede un certo sentimento» (Francesco Dal Co (a cura di), Aldo Rossi, *I quaderni azzurri*, Electa-Getty, Milano, n. 31, 13 novembre 1985 - 29 gennaio 1986).

<sup>4</sup> «Scrivo queste righe – annotava il maestro milanese su uno dei suoi ultimi *quaderni azzurri* - per la profonda ammirazione che provo per Robert Venturi, ammirazione che negli ultimi tempi si è trasmutata in amicizia. Per lui e per Scott Denise Brown, per cui provo eguali sentimenti e ammirazione. Anche se questo libro riguarda un'opera di Robert Venturi io credo che sia difficile dividere i loro progetti, ma d'altro canto la loro personalità non ha bisogno di distinguo. Ho iniziato con questa premessa perché sia chiaro il motivo di questo scritto, anche se non paleserò soltanto della prima casa di Robert Venturi. [...] Così la Vanna Venturi House favorisce l'aspetto più superficiale del cosiddetto post-modernismo ma anche libera l'energia dell'architettura americana e non solo americana. Questo non era così chiaro nell'opera di Kahn. È difficile anche staccare questa casa – continuava Rossi - dal libro di Robert Venturi "Complexity and contradiction in architecture. Egli scopre una parte della città americana, qualcosa che a tutti noi sembra di conoscere ma ora ci è molto più chiaro. Questo aspetto colto, dell'architetto, lo scrivere e l'insegnare, lo pongono in una situazione particolare ma inevitabile; e così la sua prima casa deve fare i conti con una cultura che è difficile staccare dalla creatività. Ma io credo che la cultura, qualche forma di cultura, sia inseparabile dalla creatività. E così la modernità è solo nel coltivare un percorso lungo, magari controverso, ma mai interrotto. Robert Venturi è stato – scriveva ancora Rossi – anche fortunato con la sua prima opera; e in questo senso credo che l'America abbia la capacità di comprensione, come una forma di innocenza, che la vecchia Europa non conosce [...] Robert venturi nei progetti successivi ha saputo portare avanti, con Denise Scott Brown, questa validità ed è ora, a mio parere, uno dei migliori architetti e docenti. Ma questa sua casa rimane per tutti noi qualcosa di singolare; e ora che attraverso questo libro ne conosciamo la storia ci piace ancora di più. Essa rappresenta un momento della storia dell'architettura e della storia civile fermo nel tempo. E questo è molto in un'opera che ha perso il centro, e con esse i segni capaci di ritrovarlo» (Francesco Da Co (a cura di), Aldo Rossi, *I quaderni azzurri*, n. 46, Electa-Getty, Milano 25 giugno 1991 - 2 dicembre 1991).

<sup>5</sup> L'approccio all'immagine architettonica è teoricamente e visibilmente verosimile al progetto per *Casa Riehl a Neubabelsberg* nel Postdam-Babelsberg (1906) di Mies e ancor più vicino alla complessità figurativa della *Casa del Girasole* (1950) di Luigi Moretti, ma nessuna citazione diretta è presente nel progetto, il quale sembra aspirare a un 'affannoso' confronto con la modernità e la sua forma. Pragmaticamente, questo si manifesta apertamente nel prospetto iconico dell'edificio, il quale non rinvia alla realtà dello spazio che giace al di sotto di esso, bensì a sé stesso.

<sup>6</sup> Francesco Dal Co racconta che, già nel 1968, quando Venturi si presentò alla *United State Commission of Fine Arts* per presentare il progetto del *Transportation Square Office Building*, «le immagini della casa Vanna Venturi e Guild House avevano già fatto il giro del mondo» (Francesco Dal Co, "Gordon Bunshaft: un 'teppista' di genio", in *Casabella*, n. 904, dicembre 2019, p. 97).

<sup>7</sup> Un contributo al raffronto del modo di operare, tra i due architetti, viene fornito dal ritratto che Vincent Scully fece di Aldo Rossi. Come sosteneva lo storico americano, le forme che Rossi impiegava per i progetti di architettura erano poche: esse non erano inventate ma ricordate. Erano derivate dal suo lavoro di osservazione del vivere quotidiano.

In merito a Venturi, Scully descrisse il suo metodo di lavoro nella stessa logica dell'operare rossiano. Diceva: «[i due] sono stati in grado di vedere, percepire e ricordare le forme [...] della propria cultura [...] per creare qualcosa di ingannevolmente più semplice, persino astratto, ma in realtà tradizionale, primario e durevole» (Vincent Scully, "L'ideologia della forma", in Aldo Rossi, *Autobiografia scientifica* (1981), The MIT Press, Cambridge Massachusetts, Il saggiaiore, V ed. Milano 2016, p. 132).

<sup>8</sup> A tal riguardo, si rinvia al paragrafo *immagine e valenza simbolica*. In breve, ciò che si sosteneva è che un'immagine, funzionante simbolicamente in un determinato contesto geografico, non è detto che abbia la stessa validità per un altro, cui contesto potrebbe attribuirne un significato del tutto divergente rispetto al fine per la quale era stata costruita.



#### II.4.5 “*Atmospheres*” di analogia profonda: relazioni fra l’approccio zumthoriano e quello rossiano

##### *Abstract*

Trying to do an analysis, by degrees, we will see what are the possible keys that connect two greats master of architecture.

In the book *Atmospheres*, Peter Zumthor collects a substantial number of images ranging from architectural detail to landscape, with attached drawings and models of his own hand. The repertory work is very similar to what Aldo Rossi did throughout his career. This poetics of "storytelling through the image" in fact has as architectural results the production of projects of analogue matrix and represents a form of "high analogy".

Each Zumthor project starts from an intimate knowledge of the place and from it comes the morphology. His works, show themselves as a highly rhetorical organization of architectural image, which takes its cue from an archaic origin of architectural metalanguage. This is where Rossi's influence returns, the "thinking by analogy." The swiss architect sees in the architectural image the synthesis of past experiences, stories and metaphors that open the ground to the architectural imagination.

Reading one of Zumthor's most recent projects, *Zinc Mine Reception Center and Museum*, Allmannajuvet Ravine (Sauda, Norway, 2016), the produced experience through architectural image is never just visual. There is a "depth of time", which clots in the architectural object of the and for the place.

The materials, according to zumthorian poetics, become the notes of a symphonic melody that echoes in an ancestral past.

In Zumthor's work, the analogy in the image becomes a material that is expressed by communicating for what it is with the aim of recalling to the viewer multiple sensations and images embodied in the imagination and that bring architecture back to its origins. Everything is probably resolved in the multisensory and synchronic impression of the image.

Although sight is the dominant sense of reading contemporary architecture, Zumthor, through architectural figuration, does not renounce to imply and involve the other senses.

Il collegamento tra il maestro milanese e l’architetto svizzero apparentemente può sembrare inconsueto. Provando a fare un’analisi, per gradi, si vedrà quali sono le possibili chiavi che collegano due grandi maestri dell’architettura.

Peter Zumthor è senz’altro un attento osservatore del territorio della città; da essa nascono le sue sensazioni intime che producono architettura e paesaggio. Nel suo libro *Atmospheres*, l’architetto elvetico raccoglie metodicamente una consistente quantità di immagini che spaziano dal dettaglio architettonico al paesaggio, con annessi disegni e modellini di mano propria <sup>(da Fig. 156 a Fig. 162)<sup>1</sup></sup>. Il lavoro di repertorio è molto simile a quello che Aldo Rossi fece per tutto il trascorso della sua carriera, volto a costruire il suo «erbario di memorie visive»<sup>2</sup>. In alcune delle figurazioni frutto di questo processo, dal modo in cui sono state riprese, si nota chiaramente che la precisa ed esatta posizione della macchina fotografica ambisce a esternare un’immagine che servisse bene a sintetizzare il valore rappresentativo del luogo in cui era stata scattata. Più che scene, le immagini sembrano narrare eventi: gli scatti non celebrano un determinato spazio solo a livello puramente visivo, bensì “narrano il luogo”. Questa poetica del “racconto attraverso l’immagine”, di fatto, ha come risultati architettonici la produzione di progetti di matrice analogica e rappresenta una forma di “analogia alta”. “Multisensorialità”, si direbbe. Ogni progetto di Zumthor parte da una intima conoscenza del luogo e da esso ne scaturisce la morfologia.

Le sue opere, sostengono i critici, tra i quali Martin Steinmann, più che interpretare il luogo in cui insistono, raccontano visivamente. Sono progetti che rappresentano ciò che Vittorio Gregotti indicava come «disegno di modificazione del presente [...] progetti di confronto critico con il contesto»<sup>3</sup>, e che superano i preconcetti del “funzionalismo moderno” per atterrare sull’ “analogia profonda”: si tratta di operazioni architettoniche fatte strategicamente di immagini che aprono ad altre immagini, riunite, poi, attraverso una sintassi visiva. Queste si mostrano come un’organizzazione altamente retorica dell’immagine architettonica, che prende spunto da un’origine arcaica del metalinguaggio architettonico. La prassi progettuale opera con lo stesso principio del piano del discorso oratorio fatto per punti: «1) l’esordio, 2) la narrazione o azione (relazione dei fatti), 3) l’argomentazione o prova, 4) la digressione, 5) l’epilogo»<sup>4</sup>. Nel caso dei suoi lavori, l’“esordio” e l’“epilogo” sono concatenati e materializzati attraverso la “plastica architettonica”, che suggerisce un chiaro rimando all’immagine archetipica del passato architettonico. Le immagini sono lo strumento base su cui muove il suo modo di “pensare nelle immagini”<sup>5</sup>. È qui che si ritorna a Rossi. L’influenza da lui impressa su Zumthor, il “pensare

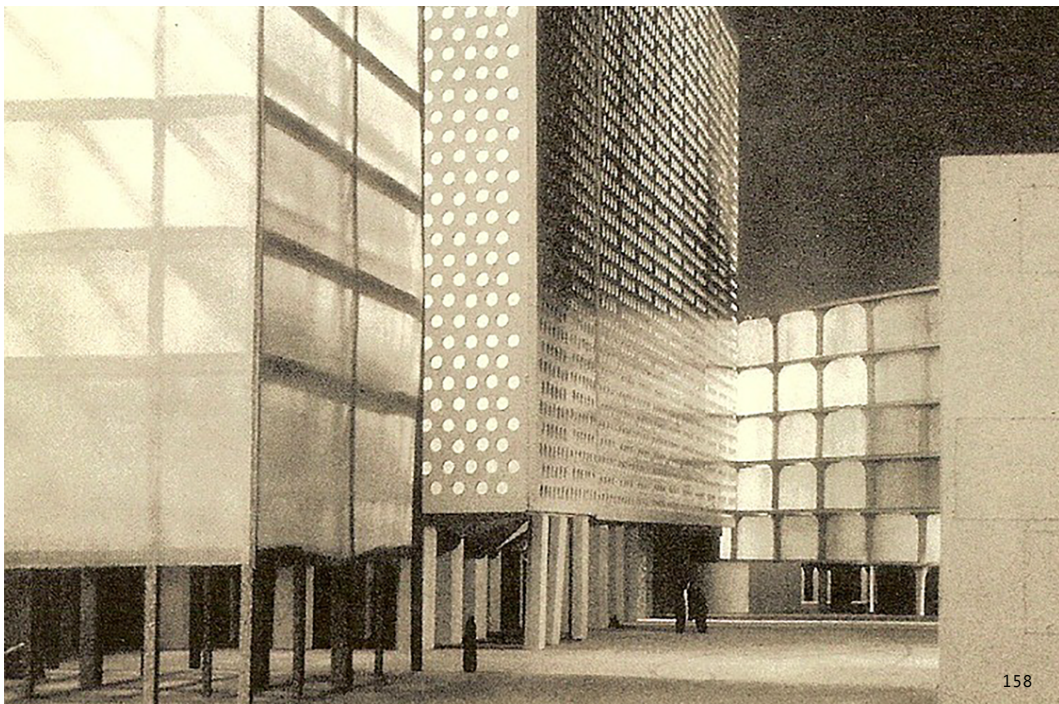
per analogia”, risale alle lezioni svizzere di Rossi al *Politecnico di Zurigo*. Da questi insegnamenti e dal sempre citato libro *L'Architettura della città* (1966)<sup>(Fig. 163)</sup> da parte di Zumthor<sup>6</sup>, l'architetto svizzero vede nell'immagine architettonica la sintesi di esperienze passate, di racconti e di metafore che aprono il terreno all'immaginazione architettonica.

L'importanza di Rossi nei confronti dell'architetto svizzero è stata, inoltre, evidenziata dal Steinmann, il quale, a seguito di una larga analisi riguardo le opere, conclude evidenziando che, tra i più palesi riferimenti nei progetti zumthoriani, vi è, in primo luogo, il pensiero rossiano<sup>7</sup>. Leggendo uno dei più recenti progetti di Zumthor, *Centro di accoglienza e museo delle miniere di zinco, Allmannajuvet Ravine* (Sauda, Norvegia, 2016)<sup>(da Fig. 164 a Fig. 175)</sup>, l'esperienza che si cerca di produrre attraverso l'immagine architettonica non risulta mai solo visiva. Le immagini non appaiono condensate, piuttosto semplificate nella loro forma espressiva. È un processo creativo, quello del *Centro accoglienza e museo*, che implica una fruizione dell'immagine architettonica per controllate e minime azioni, data anche la dimensione degli spazi sospesi. Vi è una “profondità di tempo”, che si coagula nell'oggetto architettonico *del e per* il luogo. Gli effetti di queste immagini architettoniche, più che essere controllati a priori, sono favoriti dalla ricca essenzialità formale, quasi archetipica. Il progetto, che vede la disseminazione nel paesaggio di strutture sospese, rimanda a un significato ancestrale e acosmico. Il legno, le lamiere, i pannelli, ecc. sono compartecipi di una narrazione atmosferica *già* iniziata dalla pietra delle miniere. Le strutture, pertanto, prima di essere oggetti nello spazio, sono elementi che servono a evocare il tempo e a proiettare lo spettatore nell'immaginazione tra di esso e il paesaggio che lo circonda.

I materiali, secondo la poetica zumthoriana, diventano le note di una melodia sinfonica che echeggia in un passato ancestrale. Essi manifestano la loro presenza in modo autorevole, esprimendo alte sensazioni di profondità. Infatti, in quest'opera, e in tutti i suoi lavori, non è l'estetica raffinata che emerge, bensì il silenzio eloquente e profondo che nasce tra corpo e immagine architettonica. Con l'*ensemble* materico, Zumthor ha prodotto dispositivi architettonici che servono principalmente per proiettare immaginazioni sul paesaggio norvegese e sulla materia. Per dirla alla Juhani Pallasmaa,

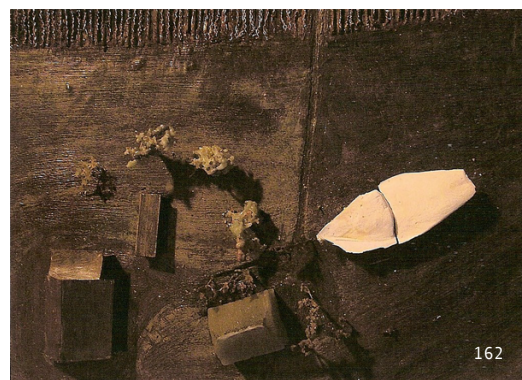
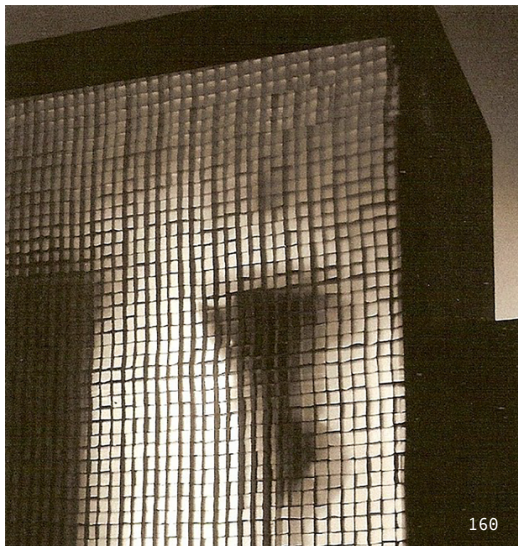
i materiali possiedono un linguaggio che è loro proprio. La pietra parla delle sue remote origini geologiche, della sua durezza e del suo insito simbolismo di permanenza [...] il legno parla delle sue esistenze e della propria scala temporale: la sua prima vita come albero vivo e dell'altra, come manufatto creato da mano esperta da un maestro d'ascia o di un ebanista [...] – e, continuando citando Bachelard – “Non si sogna profondamente con gli oggetti. Per sognare profondamente bisogna sognare con la materia”<sup>8</sup>.

Nel lavoro di Zumthor l'analogia nell'immagine diventa un materiale che si esprime comunicando per quel che è con l'obiettivo di rievocare allo spettatore molteplici sensazioni e immagini incarnate nell'immaginario e che riportano l'architettura alle sue origini. Tutto si risolve, probabilmente, nell'impressione polisensoriale e sincronica dell'immagine. In conclusione, si individua che, sebbene la vista sia il senso dominante per leggere l'architettura contemporanea, Zumthor, attraverso la figurazione architettonica, non rinuncia a implicare e coinvolgere gli altri sensi.



156. Architekturbüro Zumthor, *Palazzo Trissino Baston*, Vincenzo Scamozzi, fotografia, Vicenza 1992  
157. Sammlung Hans Baumgartner, *Fotostiftung Schweiz, Winterthur. VG Bild-Kunst, Student Housing Clausiusstrasse*, Hans Baumgartner, fotografia, Zurigo 1936  
158. Architekturbüro Zumthor, *Haldensteing - De Meelfabrik, project, Leiden, Netherlands, conversion and expansion project*, fotografia del modello, 2015

Fonte: Peter Zumthor, *Atmospheres. Architectural Environments – Surrounding Objects*, Birkhäuser, Basel-Boston-Berlin 2006, pp. 16, 18, 21



159. Architekturbüro Zumthor, *Villa Sarabhai*, fotografia, Ahmedabad 2006

160. Jules Spinatsch, *Toni Molkerei*, fotografia, Zurigo 2006

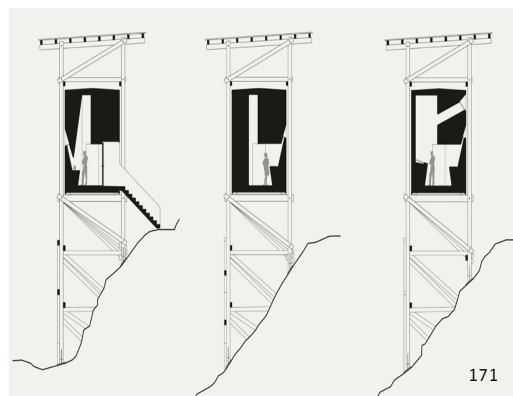
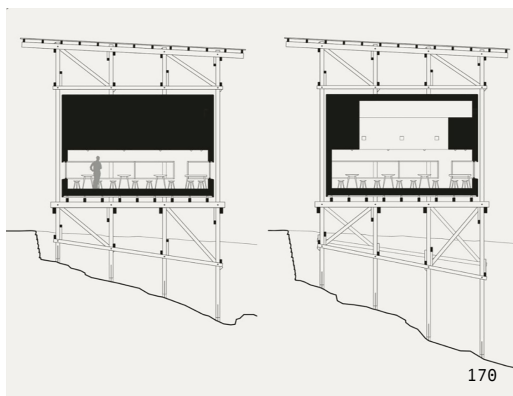
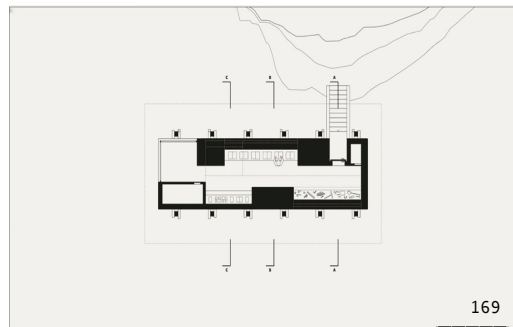
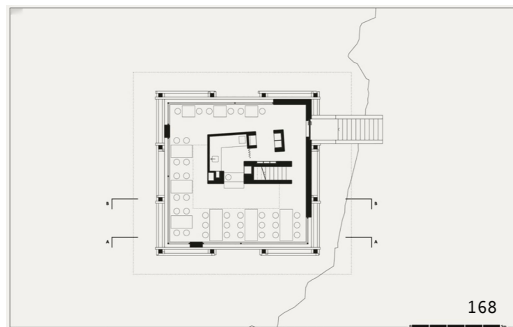
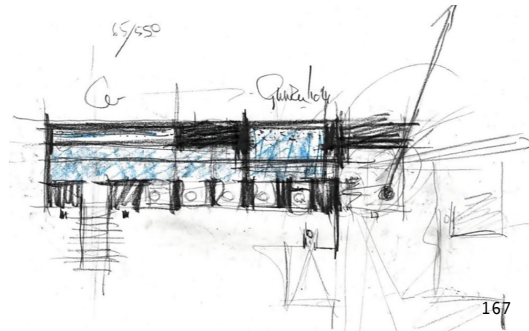
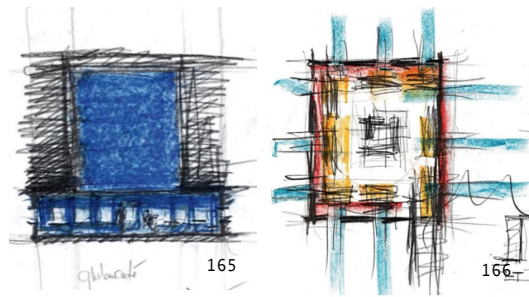
161. Architekturbüro Zumthor, *Haldensein, Museum Koloma, under construction*, fotografia, Cologne 2006

162. Architekturbüro Zumthor, *Haldensein, Summer Restaurant on Ufenau Island, Lake of Zurich*, fotografia del modello di studio, Zurigo 2006

Fonte: Peter Zumthor, *Atmospheres. Architectural Environments – Surrounding Objects*, Birkhäuser, Basel-Boston-Berlin 2006, pp. 54, 60, 64, 68



163. Aldo Rossi, *L'architettura della città*, 1966, copertina, Venezia: Marsilio Editori  
Fonte: <http://www.marsilioeditori.it/> (consultata il 18/09/2020)



164. Architekturbüro Zumthor, *Centro di accoglienza e museo delle miniere di zinco*, 2016, planimetria dell'intervento  
 165-166. Architekturbüro Zumthor, *Centro di accoglienza e museo delle miniere di zinco*, 2016, schizzi del Mining Café  
 167. Architekturbüro Zumthor, *Centro di accoglienza e museo delle miniere di zinco*, 2016, schizzi di studio della Mining Gallery  
 168. Architekturbüro Zumthor, *Centro di accoglienza e museo delle miniere di zinco*, 2016, pianta del piano terra della caffetteria  
 169. Architekturbüro Zumthor, *Centro di accoglienza e museo delle miniere di zinco*, 2016, sezioni A-A e B-B  
 170. Architekturbüro Zumthor, *Centro di accoglienza e museo delle miniere di zinco*, 2016, pianta della Mining Gallery  
 171. Architekturbüro Zumthor, *Centro di accoglienza e museo delle miniere di zinco*, 2016, sezioni A-A. B-B, C-C della Mining Gallery
- Fonte: Casabella, n. 877, settembre 2017, pp. 62-69



172. Per Berntsen, *Museo della cava di zinco di Allmannajuvet*, fotografia, Allmannajuvet Ravine (Sauda, Norvegia) 2016

173. Per Berntsen, *Museo della cava di zinco di Allmannajuvet*, fotografia, Allmannajuvet Ravine (Sauda, Norvegia) 2016

174. Per Berntsen, *Edificio della caffetteria*, fotografia, Allmannajuvet Ravine (Sauda, Norvegia) 2016

175. Per Berntsen, *Edificio della caffetteria*, fotografia, Allmannajuvet Ravine (Sauda, Norvegia) 2016

Fonte: *Casabella*, n. 877, settembre 2017, pp. 67

---

<sup>1</sup> Per un'ulteriore panoramica su questo discorso, cfr. Peter Zumthor, *Atmospheres. Architectural Environments – Surrounding Objects*, Birkhäuser, Basel-Boston-Berlin 2006.

<sup>2</sup> Si fa riferimento all'attitudine progettuale rossiana, eminentemente documentata nei *quaderni azzurri* (1968 – 1992).

<sup>3</sup> Cfr. Vittorio Gregotti, *Tre forme di architettura mancata*, Einaudi Editori, Torino 2010.

<sup>4</sup> Roland Barthes, *L'Ancienne Rhétorique* (1970), tr. It. a cura di Paolo Fabbri, *La retorica antica*, Bompiani, Milano IV. ed. in “Nuovo Portico” 1988, p. 14.

<sup>5</sup> Peter Zumthor, *Pensar la arquitectura*, Electa, Milano 2004.

<sup>6</sup> «È bello sapere la storia della città – dichiarava l'architetto svizzero in un'intervista -. Come nel libro che ha scritto Aldo Rossi, che è pieno di emozioni e parla anche della città della memoria, non solo della città fisica, come Benevolo, che fa un racconto [...] io ho un'immagine della città – continuava -, ma è vero che non ne ho mai parlato. Due anni fa l'ho fatto per la prima volta per caso parlando di paesaggio e architettura» (Marco Masetti, “Parlare di architettura con Peter Zumthor”, in *Gizmo architectural Review*, Haldenstein, Grigioni 9 dicembre 2009, (<http://www.gizmoweb.org/2011/01/parlare-di-architettura-con-peter-zumthor/>) (consultata il 18/09/2020).

<sup>7</sup> Cfr. Martin Steinmann, *Forme Forte – Conocer por lo sentidos. Una aproximación a la obra di Peter Zumthor*, Birkhause Verlag AG, Basilea 2003.

<sup>8</sup> Juhani Pallasmaa, *The Embodied image: imagination and imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken (U.S.A) 2001, (tr. It. di Matteo Zambelli, *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone 2014, p. 60.

#### II.4.6 Iconoclastia al sistema analogico: il caso delle *Torri Gemelle* e del progetto *The Cloud* (Seul)

##### Abstract

The image of architecture, whether it is "double physique" or single image, is a figuration that bases its power of penetration in the collective imagination.

A scene of alteration, or of culling of it, can open to a huge number of events and stories that have reverberations in the past, but especially in the present and in the future.

We will then move to discern what implications have matured in the collective imagination as a result of the iconoclastic act aimed at the *Twin Towers*.

Jean Baudrillard's reading of «why are there *two* towers at the World Trade Center in New York?» is the starting point on which to develop the discourse. The french philosopher regarded buildings as the pure manifestation of the world capitalist system.

According to Bruno Latour's reading, «since *11 September 2001*, a *state of emergency* has been proclaimed on how we deal with images of all kinds in religion, politics, science, art and criticism».

The act of iconoclasm taken from the images and made itself an image, according to the thesis of Slavoj Žižek, has fully grasped what Régis Debray intended to explain about the nature of the image, that is, that it «contrary to words, [is] accessible to all, [...] without pre-emptage or apprenticeship».

Scholars of image and iconoclasm argue that a different consciousness has been opened towards the "image of the double" and the imaginary that it manifested, as it penetrates the "mental heritage" of society. An architectural example, in this regard, could be the design experience of the *MVRDV* studio related to *The Cloud* project. The figurative result of the work should be read as the contemporary intent to attribute "synthetic uniqueness" to the architectural image, which simulates the powerful effect of a media image and translates it into building, of "singular instantaneousness", which aspires to re-propose itself in the global imagination through its figuration.

Through specific theories on image and iconoclasm, it appears that scholars suggest a "front future" that will have an "intangible heritage" in the same figure and to the extent to which "simulation" will be the traces of passage in sensitive reality.

«Quando, a distanza di giorni dall'11 settembre, il nostro sguardo ancora veniva catturato dalle immagini dell'aereo che colpiva una delle due torri, tutti noi siamo stati costretti a sperimentare cosa siano la "compulsione a ripetere" e il *godimento* al di là del principio di piacere: volevamo vedere, ancora e ancora, le stesse scene ripetute fino alla nausea [...] È stato guardando alla Tv le due torri che crollavano che abbiamo potuto verificare la falsità della "Tv verità"» (Slavoj Žižek, 2002)

L'immagine dell'architettura, sia che si tratti di "doppio fisico" sia che si tratti di immagine singola, è una figurazione che fonda la sua potenza di penetrazione nell'immaginario collettivo, per il fatto di essere una rappresentazione in linea di massima chiusa e immutabile<sup>1</sup>.

Una scena di alterazione, o di abbattimento di essa, può aprire a un'enorme quantità di vicende e storie che hanno riverberazioni nel passato, ma soprattutto nel presente e nel futuro. Scene di disastro rivelano delle forze implicite ed eventi che, primariamente, oltrepassano la capacità di controllo umano, producendo sequenze e risvolti temporali del tutto inattesi e a volte tragici.

Un atto di iconoclastia all'immagine architettonica conduce, in prima istanza, a una cessione parziale o totale del ruolo di un edificio, sia per quanto riguarda l'aspetto meramente funzionale che comunicativo. Ciò che rimane, a seguito della distruzione, è il suo "patrimonio immateriale", oltre alla scena stessa che l'ha portata alla sua scomparsa. Lo scenario di violazione dell'esattezza figurativa dell'opera rivela sentimenti tragici che rimanevano velati sotto il volto funzionale dell'architettura. In quel preciso istante, tendiamo a dare una nuova vita all'immagine dell'edificio, proiettando sentimenti di commiserazione che, allo stato antecedente, erano impressioni che non si presentavano o che comunque restavano da scoprire nei molteplici volti immaginativi che una figurazione architettonica può far maturare.

Muoveremo, quindi, a discernere quali risvolti siano maturati e succeduti, nell'immaginario collettivo, a seguito dell'atto iconoclastico rivolto alle *Torri Gemelle*, anche se sarebbe più opportuno dire agli americani e a tutto il mondo dopo l'11 settembre.

La lettura di Jean Baudrillard in merito al «perché ci sono *due* torri al World Trade Center di New York?»<sup>2</sup> è il punto iniziale su cui sviluppare il discorso. Il filosofo francese considerava i building (Fig. 176) come la pura manifestazione del

sistema capitalistico mondiale. Si era passati, secondo lo stesso, da una sfida a colpi di altezza tra gli edifici newyorkesi<sup>3</sup> al suggellamento della lotta attraverso le *due torri*. Il *World Trade Center* di New York rappresentava «l'effigie del [nuovo] sistema capitalistico»<sup>4</sup> del monopolio espresso in immagine. Ma vi era un ulteriore significato: l'esistenza di due torri, per Baudrillard, rappresentava «la fine della concorrenza»: l'efficacia del «segno contemporaneo» si otteneva solo attraverso la forma doppia, altrimenti il «monopolio non sarebbe incarnato»<sup>5</sup>. L'immagine dell'edificio non avrebbe comunicato i suoi connotati di sintesi della società che l'ha prodotto.

Probabilmente, il «fascino del doppio» è stato portato più all'estremo con Andy Warhol. Le sue opere elevarono espressamente ad arte tutto ciò che era comune. «Tutto», secondo le logiche dell'artista, sarebbe funzionato se quel «tutto» avesse incarnato la possibilità di riprodursi fino all'estrema dipartita del suo significato unico. La «piattezza di significato» dell'oggetto comune e commerciale si prestava meglio a questi esercizi, poiché non avevano nulla da perdere nella loro assenza di valore artistico. Warhol ha messo in luce l'entità cognitiva del «doppio». Ad esempio, come sostiene Baudrillard, posti di fronte a un'immagine che ritrae due corpi uguali, la nostra attenzione non sarà rivolta all'essenza dell'uno o dell'altro, ma al fatto che l'uno e l'altro si somigliano. La nostra visione è chiusa in un va-e-vieni senza una possibile via d'uscita. Solamente il brutale attacco ha fatto comprendere questo sistema, a cui Slavoj Žižek diede la definizione di «compulsione a ripetere»<sup>6</sup>, e di cui che non si era direttamente consapevoli.

Tuttavia, c'è chi sostiene, come ad esempio Juhani Pallasmaa, che immagini di disastro possono evocare allo stesso modo immagini suggestive<sup>7</sup>.

Secondo la lettura Bruno Latour

a partire [dall' 11 settembre 2001] uno stato d'emergenza è stato proclamato sul modo con cui noi abbiamo a che fare con le immagini di ogni tipo nella religione, nella politica, nella scienza, nell'arte e nell'ambito della critica<sup>8</sup>,

proprio perché tutti noi abbiamo impressa, da quella data in poi, la stessa immagine: un aereo che si scontra sopra il baricentro degli edifici, poi una fumata che dal punto di contatto a fuori, man mano, diventava sempre più intensa (Fig. 177). Tutti coloro che l'hanno vista quel giorno potrebbero descriverla più o meno allo stesso modo. Pertanto, si pensa che in questo caso l'immagine di violazione della figurazione architettonica si è svelata più profonda dal punto di vista della memoria che ha lasciato rispetto agli altri costituenti (funzionali, tettonici, spaziali, ecc.) dell'architettura, almeno sul lato percettivo. Da quest'atto iconoclastico, si ammette la sacralità dell'immagine architettonica non tanto quanto oggetto che figura, bensì quanto immaginario che essa rappresenta e che, nei risvolti post-evento, son diventati «patrimonio immateriale», ricordo di immagini.

È stata la prima volta, nella storia delle immagini architettoniche, che un evento così drammatico ci ha messi tutti d'accordo. Grazie alle immagini televisive delle cronache, si è creata un'opinione comune al di là delle razze, dei confini territoriali, della lingua e del lignaggio culturale<sup>9</sup>.

L'atto di iconoclastia ripreso dalle immagini e fattosi esso stesso immagine, secondo la tesi di Žižek<sup>10</sup>, ha colto a pieno ciò che Régis Debray intendeva spiegare sulla natura dell'immagine, cioè che essa «contrariamente alle parole, [è] accessibile a tutti, [...] senza competenza né apprendistato preliminari»<sup>11</sup>.

L'evento ha rievocato il *sogno di Baudelaire*<sup>12</sup>, tra l'altro anticipato anche dal cinema di fantascienza americano secondo Žižek<sup>13</sup>: l'immagine del sogno baudelairiano si è materializzata nella città, trasferendosi perpetuamente nel vero della mente delle persone, segnando un trauma nella coscienza umana ed esponendola a «sentimenti tragici nascosti [precedentemente] sotto il volto funzionale dell'architettura, [esemplificandoci altresì] l'impatto della distruzione sulla nostra immaginazione»<sup>14</sup>, come direbbe Juhani Pallasmaa.

L'evento è stato anche una forma di cortocircuito che ha denunciato una determinata potenza o ideale. A partire da questo avvenimento, gli studiosi dell'immagine e dell'iconoclastia sostengono che si sia aperta una coscienza diversa verso l'"immagine del doppio" e dell'immaginario che esso manifestava, ambendo a penetrare nel "patrimonio mentale" della società. Un esempio architettonico, a tal riguardo, potrebbe essere l'esperienza progettuale dello studio *MVRDV* relativa al progetto *The Cloud* (Fig. 178). Il risultato figurativo dell'opera andrebbe letto come l'intento contemporaneo di attribuire "unicità sintetica" all'immagine architettonica, la quale simula l'effetto potente di un'immagine mediatica e la traduce in edificio, di "singolare istantaneità", che ambisce a riproporsi nell'immaginario globale attraverso la sua figurazione (Fig. 179)<sup>15</sup>. Gianfranco Neri, riguardo questa tendenza dell'architettura contemporanea, scriveva che

[essa] presenta spiccati tratti di *immaterialità* proprio nel divenire una forma di mediazione (*medium*) che pone fine ad un'interrogazione: non ti dice come devi fare bensì ti va vedere che una-cosa-si-fa-così-o-in-un-altro-modo [...] Il suo valore comunicativo nasce da una rete preordinata di somiglianza che essa inferisce [...] La figura/immagine della nuova architettura non rinviando più all'uso (fatto che accelera l'affrancamento dell'edificio anche dalle ragioni delle tipologie), polarizza in sé i sensi della comunicazione estetica che "crea l'oggetto", in fondo lo esclude<sup>16</sup>.

Questo caso architettonico mette in luce fino a che punto la società contemporanea provi a sostituirsi al Dio di Gosse, trasmutandosi in "geni maligni" della simulazione. «Questa simulazione del passato non sarebbe più, tutto sommato, uno scherzo ben riuscito [da parte di un Dio], ma la conseguenza implacabile della simulazione generalizzata della vita attuale»<sup>17</sup> manipolata da noi.

Come lascia intendere Baudrillard, difficilmente in futuro si avrà "materialità" e di conseguenza "patrimonio" di essa, venuto meno lo scopo per la quale era stata plasmata e resa forma tangibile in oggetto. Nel momento in cui «non teniamo più conto della realtà e della simulazione [...] non solo le tracce del nostro passato [diventeranno] virtuali, ma il nostro stesso presente [si abbandonerà] alla simulazione»<sup>18</sup>.

Da questa ricerca emerge, quindi, che la realtà non è entrata nel nostro immaginario, bensì si è sviluppato un processo inverso in cui l'immagine, direbbe Žižek, entra e sconvolge «la nostra realtà, cioè le coordinate simboliche che determina quel che sperimentiamo come realtà»<sup>19</sup>.

Attraverso specifiche teorie sull'immagine e sull'iconoclastia, risulta che gli studiosi lasciano intendere un "futuro anteriore" che avrà un "patrimonio immateriale" nella stessa cifra e misura in cui le tracce di passaggio, nella realtà sensibile, saranno "simulazione".



176. Lambert / Getty images, *WTC*, file immagine, New York 2001

Fonte: <https://www.elledecor.com/it/architettura/a28997305/11-settembre-2001-architetture-new-york/> (consultata il 18/09/2020)

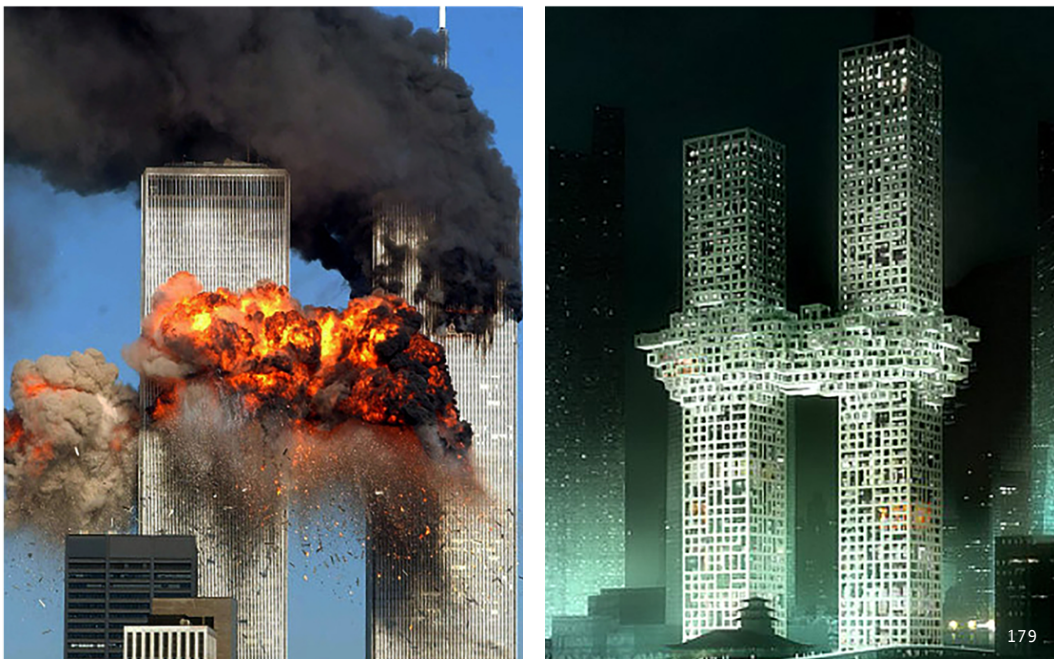


177. Getty Images, *September 11*, file immagine, New York 2001

Fonte: <https://tg24.sky.it/mondo/approfondimenti/foto/11-settembre-torri-gemelle-attentato.html> (consultata il 18/09/2020)



178. Luxigon / MVRDV, *The Cloud*, 2011, render  
Fonte: <https://www.luxigon.com/gallery> (consultata il 18/09/2020)



179. Michele Bagnato, *Elaborazione in analogia dell'immagine dell'11 settembre 2001 e del progetto The Cloud (2011) di MVRDV*, file immagine, 2020

<sup>1</sup> Leon Battista Alberti riconduceva i suoi ragionamenti riguardo la bellezza delle forme propriamente al fatto che esse dovevano essere perpetue e immutabili. «La bellezza – scriveva nel *De re edificatoria* – è l'accordo delle parti secondo una determinata ragione in base alla quale non si può aggiungere, togliere o mutare nulla senza peggiorare l'opera» (Leon Battista Alberti, *L'arte del costruire* (1452), a cura di Valeria Giontella, Bollati Boringhieri, Torino I ed. ottobre 2010, p. 212).

<sup>2</sup> Jean Baudrillard, *L'Echange symbolique et la mort*, Éditions Gallimard, Paris 1976, (tr. It. di Girolamo Mancuso, *Lo scambio simbolico e la morte* (1979), Feltrinelli Editore, Milano VI. ed. 2015, p. 83).

<sup>3</sup> Rem Koolhaas, nel suo manifesto retroattivo, ne descrive chiaramente la tendenza dal punto di vista sia architettonico che economico e politico. Cfr. Rem Koolhaas, *Delirious New York*, Oxford University Press, New York 1979 (ed. it. a cura di Marco Biraghi, *Delirious New York, Un manifesto retroattivo per Manhattan*, Electa Milano 2001).

<sup>4</sup> Jean Baudrillard, *op. cit.*, p. 83.

<sup>5</sup> *Ibide.*

<sup>6</sup> L'accademico evidenziava che «a distanza di giorni dall' 11 settembre, il nostro sguardo ancora veniva catturato dalle immagini dell'aereo che colpiva una delle tue torri, tutti noi [...] volevamo vedere, ancora e ancora, le stesse scene ripetute fino alla nausea, e la misteriosa soddisfazione che ne traevamo era *godimento* allo stato puro. È stato guardando alla Tv le due torri che crollavano che abbiamo potuto verificare la falsità della "Tv verità": anche se in questi programmi sono "veri" le persone riprese recitano comunque, recitano sé stesse» (Slavoj Žižek, *Welcome to the Desert of the Real*, Verso Books, New York 2002 (tr. It. di Piero Vereni, *Benvenuti nel deserto del reale. Cinque saggi sull'11 settembre e date simili*, Molteni editore, Roma 2002, p. 16).

<sup>7</sup> «Perfino scene di disastro – scrive lo storico – [...] proiettano immagini di valore curiosamente suggestivo» (Juhani Pallasmaa, *The Embodied image: imagination and imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken (U.S.A) 2001, (tr. It. di Matteo Zambelli, *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone 2014, p. 97).

<sup>8</sup> Bruno Latour, «Che cos'è *Iconoclasm*?», in Andrea Pinotti e Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, p. 322.

Inoltre, la posizione di David Freedberg sull'iconoclastia mette in luce alcune questioni fondamentali riguardo il fine di questo atto nei confronti dell'immagine. «Lo scopo – scrive lo storico – è di abbattere qualsiasi cosa simboleggi o rappresenti il vecchio ordinamento solitamente repressivo, l'ordinamento che si vuole sostituire con uno nuovo e migliore. Si rimuovono le vestigia visibili di un cattivo passato: abbattere le immagini di un ordine rifiutato o di uno autoritario e odiato significa far piazza pulita e inaugurare le promesse di una nuova utopia [...] In tal senso, di qualsiasi materia siano fatte, non appartengono a Dio ma al diavolo» (David Freedberg, *The power of images. Studies in the history and theory of response*, The University of Chicago, Chicago 1989 (tr. It. Giovanna Perini, *Il potere delle immagini, il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico*, Einaudi Editore, Torino 2009, pp. 568-579).

<sup>9</sup> L'entità dell'attacco alle Torri è stata vissuta come una sorta di offesa non solo all'immagine architettonica, bensì come «un'attentato – direbbe Serge Gruzinski – all'immaginario di tutti» (Serge Gruzinski, *La guerre de images*, Librairie Arthème Fayard, Paris 1990 (tr. it. di Donatello Bellomo, *La guerra delle immagini da Cristoforo Colombo a Blade Runner*, SugarCo Edizioni, Como 1991, p. 184).

<sup>10</sup> Il politologo sloveno scriveva che «per la gran parte del pubblico i crolli delle torri gemelle sono stati eventi televisivi, e quando abbiamo visto per l'ennesima volta le immagini della gente terrorizzata che correva in direzione delle telecamera di fronte alla nube gigantesca di polvere che si sollevava dal crollo delle torri, quella scena ci ha ricordato le scene spettacolari dei film catastrofici, un effetto speciale che ha superato tutti gli altri, dato che – come già sapeva Jeremy Bentham – la realtà è la migliore apparenza di sé stessa» (Slavoj Žižek, *op. cit.*, pp. 16 - 18).

<sup>11</sup> Régis Debray, *Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en Occident*, Editions Gallimard, Paris 1992, (tr. it. di Andrea Pinotti, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Editrice Il Castoro, Milano 1999, p. 226).

<sup>12</sup> «In un foglietto isolato – racconta Roberto Calasso -, non databile, oggi alla Biblioteca Jacques Doucet, Baudelaire ha raccontato il crollo di una immensa torre, che un giorno si sarebbe chiamata grattacielo [...] Era tutto accaduto in sogno, in uno di quei sogni a cui Baudelaire era avvezzo: quelli che danno voglia di non dormire mai più: «Sintomi di rovina. Edifici immensi. Numerosi, uno sull'altro, appartamenti, camere, *templi*, gallerie, scale, budelli, belvedere, lanterne, fontane, statue. – *fenditure, crepe. Umidità che proviene da una cisterna situata vicino al cielo.* – come avvertire la gente, le nazioni -? avvertiamo in un orecchio i più intelligenti. «In cima, una colonna cede e le due estremità si spostano. [...] – Calcolo, dentro di me, per divertirmi, se una massa così prodigiosa di pietre, marmi, statue, muri che stanno per cozzare fra loro saranno molto imbrattati dalla gran quantità di materia cerebrale, di carne umana e di ossa sbriciolate». Quando la "notizia" di questo segno giunse alle "nazioni", tutto corrispondeva, con una sola aggiunta: le torri erano due – e gemelle» (Roberto Calasso, *L'innominabile attuale*, Adelphi Edizioni, Milano 2017, p. 164).

<sup>13</sup> «Il fatto che dopo l'11 settembre – rileva il filosofo – sia stata posticipata l'uscita di molte grandi produzioni con scene in qualche modo simile al crollo delle torri (grandi edifici in fiamme o sotto attacco, azioni terroristiche, eccetera) o che addirittura alcune pellicole siano state ritirate, deve quindi essere letto come la "repressione" dello sfondo fantasmatico responsabile dell'impatto del crollo delle torri. Non si tratta ovviamente del solito giochetto

---

pseudo-postmoderno di ridurre il crollo del World Trade Center all'ennesimo spettacolo mediatico, interpretandolo come la versione catastrofica degli *snuff movies* pornografici, che invece avremmo dovuto chiederci mentre fissavamo lo schermo televisivo l'11 settembre è semplicemente: dove abbiamo già visto questa scena?» (Slavoj Žižek, *op. cit.*, pp. 20 - 21).

<sup>14</sup> Juhani Pallasmaa, *op. cit.*, p. 99.

Altresì, tra i risvolti dell'accaduto, Slavoj Žižek racconta che «per mesi, dopo l'11 settembre, era possibile sentire nel centro di Manhattan fino alla Ventiseiesima strada l'odore delle torri bruciate. La gente ha iniziato ad affezionarsi a quell'odore, che – avrebbe detto Lacan – ha iniziato a funzionare come “sinthome” di New York, simbolo concentrato dell'attaccamento libidinale del soggetto alla città, così che quando sparirà se ne sentirà la mancanza. Sono dettagli di questo tipo – conclude il filosofo – che possono testimoniare il vero amore verso la *polis*» (Slavoj Žižek, *op. cit.*, p. 148).

<sup>15</sup> Il progetto dello studio olandese è balzato alle cronache poiché, secondo la critica architettonica, più che incarnare figurativamente il titolo a esso attribuito simula l'immagine dello schianto (ore 09:11) tra il volo *United Airlines 175* e la *Torre Sud* del *WTC* all'altezza fra il 78° e l'84° piano.

<sup>16</sup> Gianfranco Neri e Paolo Zoffoli, *L'architettura dell'immateriale*, Clear, Roma 1992, pp. 60-72.

<sup>17</sup> Jean Baudrillard, *Le crime parfait*, Éditions Galilée, Paris 1995 (tr. It. di Gabriele Piana, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996, p. 28-29).

<sup>18</sup> *Ibidem*.

<sup>19</sup> Slavoj Žižek, *op. cit.*, p. 20.



## II.5 La costruzione digitale dell'immagine architettonica

### Abstract

With the advent of the "digital age", the consequence of excessive production and unlimited commodification of images has been to lay a labile definition of the term "image". It has been hired to designate visual productions that concern not only art, but also fashion, politics, economics, etc. "image architecture" reflects the aptitude of designing architectural conformations that aspire to stimulate the sensitive strings of visual seduction, producing architectural experiences that limit (or give more weight) to the visual impact.

The new technologies show new alternative ways of representation, allowing the production of architectural images that place the constituents of them on the same plane simultaneously, without a specific point in space.

The character of the contemporary architectural artifact is no longer structured on the effectiveness of the deep understanding of what it is or the function it fulfills, but on the role of mere visual image, dedicated to the pleasure of the eyes rather than the empathetic involvement of the body: this is where the concept of "non-depth" resides.

Jean Nouvel, in an interview with Alejandro Zaera, stresses that it would be possible to translate the "depth" into an architectural register similar to the "two-dimensionality" of visual information occupying today's visual landscape: the new condition of the architectural space can be dragged into the two-dimensional ground to allow it to arouse, in a certain way, a multisensory and seductive view of the architectural image, which contains in itself simultaneously several factors, such as ultra-perspective, speed, time, etc.

According to Juhani Pallasmaa, the architecture has become simply "spectacular" as it has begun to mark the distances from its original statutes aimed at controlling space and time. Moving away from these reasons, it itself has become a metaphorical figuration of "the very act of building".

The objective existence of the artifact has probably been replaced by a 'race' to the degree of representativeness of the artifact, causing that, quoting Guy Debord, «everything that had directly lived has strayed into a representation» metaphorically depicting a global culture that consumes and beautifies everything through the image.

Con l'avvento dell'"era digitale", la conseguenza della produzione eccessiva e della mercificazione illimitata di immagini è stata il porre una labile definizione del termine stesso "immagine". Esso è stato assunto per designare produzioni visive che riguardano non solamente l'arte, ma anche la moda, la politica, l'economia, ecc. La nozione viene impiegata per indicare determinati caratteri di "istantaneità" e "transitorietà" a tutto ciò che costituisce la produzione contemporanea a largo raggio. Questa propensione è riscontrabile nel campo dell'architettura, qui l'"architettura d'immagine" rispecchia l'attitudine di progettare conformazioni architettoniche che ambiscono a stimolare le corde sensibili della seduzione visiva, producendo esperienze architettoniche che si limitano (o che danno maggior peso) all'impatto visuale. Francesco Dal Co, attraverso un'analisi puntuale sulla questione, intuì che l'avvenuta messa a disposizione agli architetti di programmi digitali, nel caso specifico la *Suite* di *Adobe*, ha trasformato energicamente l'approccio progettuale e il risultato figurativo dell'opera.

Nell'epoca in cui il consumo è fonte di distinzione ed è perseguito in quanto visibile – scriveva Dal Co -, la novità non può che essere espressione di un infondato e per molti aspetti meccanico processo ideativo. Basta leggere il bel libro di Mario Carpo, *The Second Digital Turn*, per averne una rappresentazione. Nei pochi anni trascorsi da quando Adobe venne fondata (1982) e il diffondersi della "seconda svolta digitale" il mondo dell'architettura è radicalmente mutato. A partire dagli studi di Stephen Wolfram, ha spiegato Carpo, i *cellular automata* possono ripetere le medesime operazioni all'infinito sino a quando "non succede qualcosa", ovvero anche per un determinato problema architettonico si trova una forma o una soluzione soddisfacente. *Search don't sort* non è soltanto lo slogan di Google, ma tende a diventare la modalità del fare in architettura: tre parole per riassumerne una, progettare<sup>1</sup>.

Sul piano prettamente tecnico, relativo all'elaborazione grafica e agli effetti visivi di essa, un architetto contemporaneo, che si trova a costruire immagini architettoniche digitalmente, scegliendo un determinato software, può rendere in maniera credibile determinati effetti di superficie, come quello del metallo, del vetro, della plastica, ecc., ma non di altre superfici, come ad esempio quelle scabrose della pietra, e di alcuni tipi di marmo; questo avviene «perché le curve o i dettagli più

sottili sono approssimati alla griglia di riferimento»<sup>2</sup> composta dai pixel. Di fronte alla possibilità di costruire l'immagine architettonica col computer, si è preferito l'utilizzo di texture capaci di risolvere questa problematica: questa operazione ha permesso che, in alcuni casi, l'illusiva immagine del manufatto edilizio si ponesse come una figurazione astratta all'interno del tessuto urbano.

Le nuove tecnologie mostrano nuovi modi alternativi di rappresentazione. Il digitale ha maggiormente irrobustito la rappresentazione, consentendo la produzione di immagini architettoniche che pongono i costituenti di esse sullo stesso piano in modo simultaneo, senza uno specifico punto nello spazio. Questo è ciò che fanno anche i dispositivi per scattare o vedere immagini: essi danno la possibilità di osservare simultaneamente, e sullo stesso piano, oggetti che nella realtà si possono trovare a distanze molto diverse, posti vicini o lontano dal nostro punto di osservazione filtrato da questi dispositivi. Questi congegni hanno messo in discussione il concetto di "profondità", implicando svariate conseguenze e ambizioni nell'ambito architettonico.

Le attuali immagini di architettura, nelle quali il tema estetizzante è divenuto *via via* sempre più principale, nascondono in sé temi e termini che non trascendono solo dall'architettura, ma celano anche ideologie, aspetti culturali, modi di vita e di vedere. Franco Purini ne dà una chiara delucidazione, scrivendo che

l'abbandono della ruvidezza per materiali lucidi, traslucidi od opalescenti acquista un doppio significato. Corrisponde a una volontà di *limitare il valore di profondità visiva e tattile* presentato dai materiali scabri esaltando nel contempo quei caratteri di brillantezza e di finezza che accentuano il senso di smaterializzazione. Questo effetto è ricercato anche con altri mezzi. I solidi si assottigliano con vertici ed acuminate curvature per negarsi come volumi riducendosi alle loro estremità ed affilati diedri; la luce si presta a sconnettere le giunzioni tra piani e materiali sottraendo fisicità agli edifici attraverso una sua diffusione omogenea e pervasiva che illumina quasi dall'interno le forme dissolvendole nello spazio<sup>3</sup>.

Il maestro romano spiega come il carattere immediato delle nuove immagini architettoniche miri a un'istantanea percezione visiva della figurazione, più che dalla texture, che ne costituisce il segno espressivo. Il carattere del manufatto architettonico contemporaneo non è più strutturato sull'efficacia della comprensione profonda di quello che è o della funzione che assolve, ma sul ruolo di mera immagine visiva, deputata al piacere degli occhi più che al coinvolgimento empatico del corpo<sup>4</sup>: è qui che risiede il concetto di "non profondità". Purini aveva intuitivamente compreso la tendenza dell'architettura contemporanea all'abbandono delle reazioni profonde suscitate dai materiali. Si vuole intendere qui il non stimolo, tra l'osservatore e il manufatto, di relazioni emotive che precedentemente derivavano dalla storia biologica dell'uno e dell'altro, inciso che verrà contraddetto successivamente da Pallasmaa in merito all'"opacità dei materiali", qualsiasi essi fossero (legno, pietra, ecc.): una profonda «immagine incarnata»<sup>5</sup>.

Seppur la tendenza architettonica contemporanea apparentemente tenda a eliminare i "significati" deducibili dalla profondità materica, Jean Nouvel, in un'intervista tenuta con Alejandro Zaera<sup>6</sup>, muove le sue considerazioni sottolineando che sarebbe possibile traslare la "profondità" in un registro architettonico simile alla "bidimensionalità" delle informazioni visive che occupano il panorama visivo odierno: la nuova condizione dello spazio architettonico si può trascinare nel terreno bidimensionale per consentire che essa possa suscitare, per un certo verso, una visione multisensoriale e seduttiva dell'immagine architettonica, la quale contiene in sé simultaneamente diversi fattori, come ultra-prospettiva, velocità, tempo, ecc. A una perdita di "profondità", derivabile dall'opacità del materiale, secondo Pallasmaa, corrisponde oggi una diversa, e forse più articolata, acquisizione di informazioni deducibili dall'immagine architettonica.

Spesso, le "nuove immagini architettoniche" si relazionano con la città fisica, ponendosi come 'sincopi' all'interno del 'pentagramma urbano', per via della loro diversa figurazione e matericità. L'effetto visivo del "nuovo" nel contesto

urbano esistente non è insolito nella storia dell'architettura moderna<sup>7</sup> ma, con l'avvento della possibilità di produrre l'immagine architettonica digitalmente, tale fenomenologia si è maggiormente accentuata. Secondo Joan Ockman e Nicholas Adams, nel saggio "Forme dello spettacolo", in *Casabella*, n. 673 – 674, 1999 – 2000, il virtuosismo dell'immagine architettonica contemporanea è stato ampiamente incoraggiato dai computer<sup>8</sup>, i quali hanno giocato un impulso "senza eguali" al contemporaneo cambiamento di estetica dell'edificio. Questo nuovo approccio all'architettura è diventato, *via via* negli anni, costituente fondamentale dello «spettacolo architettonico-mediatico»<sup>9</sup>. L'uso del computer, prendendo nello specifico l'operare progettuale di Frank O. Gehry,

ha implicato – esortava Francesco Dal Co in un'intervista con l'architetto canadese – un diverso approccio compositivo e una inedita prassi progettuale [...] Senza computer [...] non sarebbe stato possibile progettare Bilbao e le possibilità che i programmi offrono hanno mutato anche la natura del tuo lavoro e dell'organizzazione professionale che hai creato (da Fig. 180 a Fig. 183)<sup>10</sup>.

A questa riflessione, da parte del critico italiano, seguiva una più dettagliata spiegazione dell'argomento da parte di Gehry, il quale metteva in evidenza anche le contraddizioni di tale "prassi progettuale".

Oggi – rispondeva Gehry – il computer è seducente. Nelle scuole gli studenti grazie al computer possono realizzare molto rapidamente dei *rendering* molto convincenti [...] Nelle scuole i ragazzi arrivano con questi bei *rendering*, il che a prima vista è accattivante e molto professionale, e dà l'impressione che gli studenti sappiano fare effettivamente quello che fanno – ma in realtà stanno soltanto usando un programma ed è il programma che detta le regole. Se poi a questi giovani capita di realizzare uno dei loro progetti non ottengono il risultato anticipato da quelle immagini, perché non sanno costruire, non hanno pensato alle sensazioni che l'edificio trasmette, all'esperienza che genera, perché qui il computer non arriva... io odio quelle immagini! Anche i miei progetti vengono rappresentati con i *rendering* perché i committenti voglio questi maledetti *rendering* privi di vita e io li odio [...]. È inevitabile – concludeva – penso che smetteremo di disegnare<sup>11</sup>.

L'immagine computerizzata, di riflesso, ha aperto un varco molto ampio, e ancora non del tutto esplorato<sup>12</sup>, per la materializzazione dell'immaginario architettonico. Gli architetti, al pari di molti professionisti che lavorano attraverso l'immagine, hanno acquisito la capacità di adoperare queste tecniche con sempre maggiore abilità e fantasia progettuale. Dalle recenti ricerche, tra le quali quelle condotte da Carlo Ratti, attraverso l'internet, si sta aprendo una nuova forma di interazione e partecipazione all'architettura, sebbene si pensi che la "tastiera" e l'"immagine sullo schermo" non sono diventati dei buoni sostituti all'essere fisicamente presente durante le fasi decisionali di un "progetto collettivo"<sup>13</sup>.

Ockman e Adams, nel saggio citato, spiegano che l'ambiente digitale delle nuove tecnologie ha dato libero corso a una forma di immaginazione dell'architettura, che i precursori da Boullée a Ledoux fino a Sant'Elia, per via della non presenza di esse, potevano solo sognare. L'utopia contemporanea è facilmente sostenuta e arricchita dalle nuove forme di produzione dell'immagine nel contesto postmoderno della società: il transito vero e proprio dell'immagine architettonica è stato quello di essere dapprima strumento di riflessione dell'esattezza funzionale dello spazio e all'oggi un frame d'immagine che oltrepassa i substrati dell'immaginario tradizionale di architettura della città. Secondo Juhani Pallasmaa, ciò risiede nell'attitudine del fare architettonico contemporaneo a

creare ambienti per gli occhi che sembrano trarre origine da un singolo istante ed evocare un'esperienza di temporalità appiattita. Visione e immaterialità rafforzano l'esperienza del tempo presente [...]. Inoltre, l'inevitabile processo di invecchiamento, usura e consunzione solitamente non vengono presi in considerazione come elementi consapevoli e positivi nella progettazione, giacché l'artefatto architettonico è concepito come se esistesse in uno spazio senza tempo, in una condizione idealizzata e artificiale separata

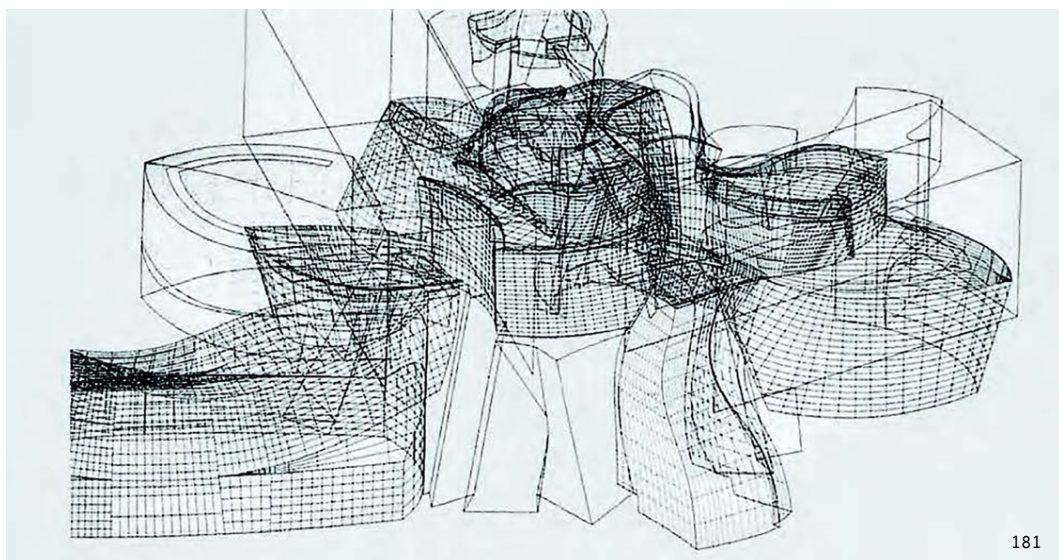
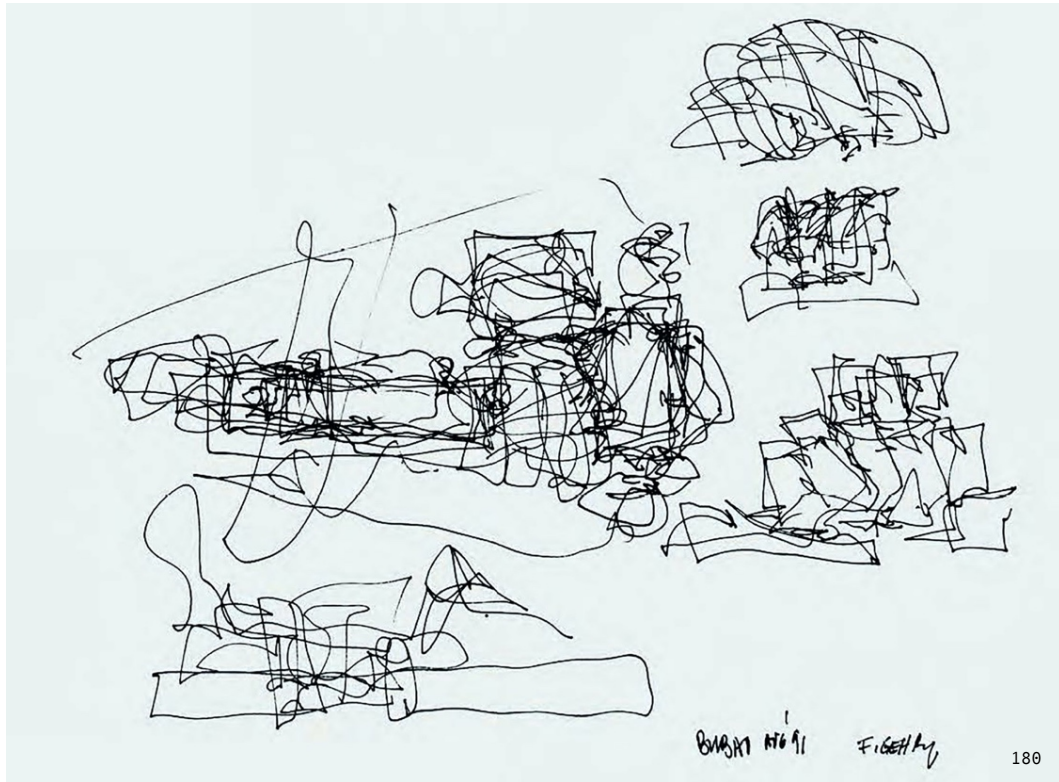
dalle realtà esperienziali di tempo e vita. [...]. Gli ideali di perfezione e completezza hanno ulteriormente distaccato l'oggetto architettonico dalla realtà del tempo e delle tracce d'uso<sup>14</sup>.

Pallasmaa chiarisce il perché l'architettura sia diventata semplicemente "spettacolare". Ciò è avvenuto da quando ha iniziato a marcare le distanze dai suoi statuti originari volti a controllare lo spazio e il tempo. Allontanandosi da queste ragioni, essa stessa è diventata figurazione metaforica dell'atto stesso del costruire.

Questi sono i punti dove l'architettura si è scontrata con l'accento della "virtuosità digitale", deragliando, probabilmente, dalla sua stessa corsia: le recenti tecniche di produzione dell'immagine, sia per quanto riguarda l'arte figurativa sia quella architettonica, si focalizzano sull'obiettivo di creare una sorta di "finzione" a sé stante, con conseguente dipartita del fondamentale substrato essenziale dell'arte del costruire.

Le attuali visioni in architettura prodotte dal computer propongono virtuose espressioni grafiche che sembrano trarre origine da un istante senza una reale percezione della realtà che andranno a figurare e accogliere.

L'architettura, perciò, sembra essersi eminentemente estetizzata delegando alla sua "messa in immagine" la quota maggioritaria del suo essere, un tempo dettata dalla sua coesione materica e figurativa con il contesto, perdendo il senso di profondità. L'attuale panorama architettonico pare abbia incentrato i suoi sforzi verso la ricerca di immagini di "grande effetto" che, secondo la critica contemporanea, ha ricadute pesanti nel regno del coinvolgimento multisensoriale dell'uomo con lo spazio<sup>15</sup>. L'esistenza oggettiva del manufatto è stata sostituita, probabilmente, da una 'corsa' al grado di rappresentatività dello stesso, facendo sì che, citando Debord, «tutto ciò che era direttamente vissuto si è allontanato in una rappresentazione»<sup>16</sup> metaforicamente raffigurante una cultura globale che consuma ed estetizza tutto attraverso l'immagine. Guy Debord, ancor prima, identificò questo clima culturale come *La società dello spettacolo*, definendo lo spettacolo come «il capitale a un tal grado di accumulazione da divenire immagine»<sup>17</sup>.



180. Frank O. Gehry, *Museo Guggenheim*, 1991, schizzo

181. Frank O. Gehry, *Museo Guggenheim*, 1994, modello disegnato con il programma CATIA  
Fonte: *Casabella*, n. 800, aprile 2011, p. 84



182. Frank O. Gehry, *Museo Guggenheim*, fotografia, Bilbao 1990

183. Frank O. Gehry, *Museo Guggenheim*, fotografia, Bilbao 1997

Fonte: *Casabella*, n. 800, aprile 2011, p. 83

- <sup>1</sup> Francesco Dal Co, “Caratteri italiani, italian characters. Lo sciupio vistoso è inevitabile?”, in *Casabella*, n. 908, aprile 2020, p.3.
- <sup>2</sup> Simona Pezzano, “L’immagine digitale, una vera falsa “nuova immagine””, in *Leitmotiv*, n.4, anno 2004, p. 81. ([www.ledonline.it/leitmotiv/](http://www.ledonline.it/leitmotiv/)).
- <sup>3</sup> Franco Purini, “Le nuove immagini architettoniche tra superficie ed istantaneità”, apparso per la prima volta in *Metamorfosi*, n. 12, 1989, (ora in Franco Purini, *Dal progetto*, a cura di Francesco Moschini e Gianfranco Neri, Kappa, Roma 1992, pp. 162 - 163).
- <sup>4</sup> Secondo Juhani Pallasmaa, la “vera architettura” è quella che coinvolge in toto la polifonia dei sensi. Solo quella può essere definita come «architettura significativa [...] che invece di essere aliena e pretenziosa [visivamente] agisce silenziosamente e, con gentilezza, ci invita presso di [lei] offrendoci esperienze illimitate» (Juhani Pallasmaa, *The Embodied image: imagination and imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken (U.S.A) 2011, (tr. It. di Matteo Zambelli, *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone 2014, pp. 67-68).
- <sup>5</sup> «La pietra parla delle sue remoti origini geologiche e riflette un simbolico senso di permanenza; il legno ci parla della sua duplice esistenza, ovvero della sua prima vita come albero e della sua seconda vita come prodotto “creato da mano esperta” [...]» (Ivi, pp. 60-65).
- <sup>6</sup> Cfr. Alejandro Zaera, “Incorporaciones: entrevista con Jean Nouvel”, in *El Croquis*, n. 65/66, 1998.
- <sup>7</sup> Si fa riferimento alla premessa scritta da Carlo Aymonino nel suo libro *Il Significato delle città*. Secondo il maestro, le nuove manifestazioni architettoniche, nel tessuto urbano storico, impongono «un riesame del significato, per capire, ad esempio, se le architetture più note o premiate fanno parte in qualche modo di una diversa struttura urbana o se invece ogni “pezzo” reciti la sua parte per contro proprio. (Il monumento a Vittorio Emanuele II non era già così)» (Carlo Aymonino, *Il significato delle città* (1975), Marsilio Editori, Venezia X ed. 2000, p. 11).
- <sup>8</sup> Su questo argomento, Frank O. Gehry dà particolarmente risalto alla possibilità che i computer hanno dato alla produzione di forme architettoniche complesse. «Richard Serra – racconta Gehry – conosceva quello che io facevo e mi ha domandato come realizzavo le mie superfici piegate. Gli feci vedere quello che si poteva fare con il computer. Poi lui ha cominciato a fare ellissi sotto torsione e ha detto che io lo avevo copiato» (Casabella redazione, “Conversazione tra Frank O. Gehry e Francesco Dal Co”, in *Casabella*, n. 800, aprile 2011, p. 80).
- <sup>9</sup> John Rajchman, “Effetto Bilbao”, in *Casabella*, n. 673-674, 1999-2000, p. 11.
- <sup>10</sup> Casabella redazione, *op. cit.*, p. 82.
- <sup>11</sup> Ivi, p. 85.
- <sup>12</sup> Di recente, si stanno esplorando modalità costruttive, complesse, dell’immagine architettonica e dell’arte con l’uso di software di calcolo parametrico (di matrice numerica). Per un’ulteriore panoramica su questo discorso, cfr. (<http://valerioperna.blogspot.com/2013/03/architettura-parametrica-short-history.html>) (consultata il 18/09/2020); Patrick Schumacher, “Parametricismo come stile – Manifesto parametricista”, presentato e discusso nel *Club Dark Side*, XI biennale di architettura, Venezia 2008.
- <sup>13</sup> Per un’ulteriore panoramica su questo discorso, cfr. Carlo Ratti, *Architettura open source, verso una progettazione aperta*, Einaudi Editore, Torino 2014.
- <sup>14</sup> Juhani Pallasmaa, *Frammenti. Collage e discontinuità nell'immaginario architettonico*, a cura di Matteo Zambelli, Giavedoni Editori, Pordenone 2012, p. 43 – 44.
- Un esempio di quanto esposto, Pallasmaa lo fa attraverso la lettura dell’architettura high-tech. In essa rivede come l’opera tenda a «degenerare in razionalità, puramente tecnologica, e il minimalismo architettonico, inteso come scelta stilistica deliberata, facilmente si trasforma in un riduzione retinica e in una suggestività superficiale di un’immagine potente, tuttavia artefatta ed arbitraria» (Juhani Pallasmaa, *The Embodied image: imagination and imagery in Architecture*, cit., p. 72-73).
- Un’ulteriore questione contemporanea potrebbe essere quella dettata dal fatto che, grazie all’attuale utilizzo del *B.I.M* (*Building Information Modeling*), aspetti quali la tettonica, il processo edilizio, l’usura, l’invecchiamento, sono presi in considerazione come costituenti del manufatto edilizio ma solo a livello informazionale. Tramite questi software parametrici, infatti, tutti i dati del manufatto vengono raccolti e combinati digitalmente in un modello virtuale capace di gestire tutti gli aspetti della costruzione, dal suo primo “schizzo” fino all’inserimento nel sito di progetto, il tutto, ricordando, corredato da calcoli strutturali, computo metrico, animazioni fotorealistiche, ecc.
- <sup>15</sup> «Sono oggetti che devono essere guardati e ammirati – sostiene Pallasmaa -, non abitati o con i quali sia possibile identificarsi» (Juhani Pallasmaa, *The Embodied image: imagination and imagery in Architecture*, cit., p. 69).
- <sup>16</sup> Guy Debord, *La società dello spettacolo*, Baldini e Castoldi, Milano 1977, p. 53.
- <sup>17</sup> Ivi, p. 64.



### II.5.1 Modalità di lettura dell'immagine architettonica fra l'analogico e il digitale

#### *Abstract*

In Postmodernism, the architectural image is captured as an opportunity for "representation" rather than as a constructive and embodied element of design morphology. This implies a mode of reading of the architectural project based on a total devolution on the "other statutes" of it, first synthesized in form, at least up to Modernism.

With the "analog", the type of comparison between architectural images and other images is partial, for «samples» (Goodman, 1978). The image of the architectural product is a combination of elements within an order of ideas, relationships and homogeneous objects that the architect highlighted and clarified, from time to time, in a new figurative system. The analogue, according to Orazio Carpenzano, «translates into construction not already architectural matter, but imagination in the order of things».

Since the advent of "digital", the immediate data of the new visual sensitivity have led the architectural discipline to develop architectural bodies that work with the aim of permanently breaking down the thickness, weight and material tactility of architecture. The image of the artifact should be read considering that the link between it and other images «applies in the entirety», explains Carpenzano. The architectural object induces a vision «snapshot, superficial» (Purini) and also "unitary", therefore "synthetic". The system of architectural figuration is, in most cases, unique and indivisible.

Nel Postmodernismo, l'immagine architettonica è colta come occasione di “rappresentazione” più che come elemento costruttivo e incarnato della morfologia progettuale. Anche nelle riviste specializzate, rileva Orazio Carpenzano dalle considerazioni di Vittorio Gregotti, l'illustrazione del progetto arriva a essere «sostenuta quale elemento determinante per il giudizio sull'opera, sostituendo i diversi contenuti del progetto architettonico»<sup>1</sup>.

Ciò implica una modalità di lettura del progetto architettonico basata su una deconcentrazione totale su “altri statuti” di esso, dapprima sintetizzati nella forma, almeno fino al Modernismo. Con l'“analogico”, il tipo di raffronto fra immagini architettoniche e altre immagini è di tipo parziale, per «campioni» (Goodman, 1978). Come si è già visto, l'immagine del prodotto architettonico è una combinazione di elementi all'interno di un ordine di idee, di relazioni e di oggetti omogenei che l'architetto evidenziava e chiariva, di volta in volta, in un nuovo sistema figurativo. L'analogico, secondo anche Carpenzano, «traduce in costruzione non già la materia architettonica, ma l'immaginazione nell'ordine delle cose»<sup>2</sup>.

In questo sistema la lettura della figurazione architettonica si struttura secondo passaggi consequenziali, per singole figure che rimandano a frammenti di altre immagini. La lettura è di tipo analitica, il sistema di figurazione architettonica è decomponibile in tante unità autonome di per sé significative.

Dall'avvento del “digitale”, i dati immediati della nuova sensibilità visiva hanno indotto la disciplina architettonica a elaborare corpi architettonici che lavorano col fine di abbattere definitivamente lo spessore, il peso e la tattilità materica dell'architettura. Gli edifici sono costruiti senza nessun disvelamento dei segni della costruzione, ottenendo, quindi, potenti effetti di bidimensionalità. Questo è un lavoro condotto sulla superficie e sulla frontalità del manufatto architettonico, dove in esso regna l'espressività di istantanei messaggi affidati alla particolare composizione iconica di elementi dislocati nel testo figurativo dell'immagine architettonica. L'immagine del manufatto andrebbe letta tenendo in considerazione che il legame fra essa e altre immagini «vige nell'interrezza»<sup>3</sup>, spiega Carpenzano. L'oggetto architettonico induce a una visione «istantanea, superficiale» (Purini, 1992) e altresì “unitaria”, pertanto “sintetica”. Il sistema della figurazione architettonica si presenta, in maggior dei casi, univoco e indivisibile.

Nei paragrafi che seguiranno, nei molteplici volti dell'architettura contemporanea, terremo conto di tali questioni per il processo di lettura (o “decodificazione”) della figurazione architettonica.

<sup>1</sup> Orazio Carpenzano, *Idea Immagine Architettura. Tecniche di invenzione architettonica e composizione*, Gangemi Editore, Roma 1993, p. 8.

<sup>2</sup> Ivi, p. 10.

<sup>3</sup> Ivi, p. 11.



## II.6 Fenomenologia dell'immagine nell'architettura contemporanea: descrizioni

### Abstract

In understanding the meaning of an architectural image, it is necessary to make sure of what is the cultural, economic, political, etc. scenario of which it assumes the burden of being depicted. The buildings are linked to their role of symbolic representation, they condense and include a certain culture, guide and organize the feelings and imagination of people.

The "new architectural images" are born with the aim of embodying and fostering instant fascination. The architect who is producing images aims to build "possible realities", or completely "virtual". He wants to elicit "the interaction" of the user with the figurative product of the project." This phenomenology has given the figuration of the artifact specific characters such as "zero distance", "presence of an absence", "eroticism", "movement", "abstraction from the place", etc., expanding the viewer's experience with the image of it.

Buildings, in particular, turn to the body primarily through sight. Sometimes, architectural figuration acts on human perception by recalling thoughts or images already present in mental figurative logics. Architecture, therefore, can re- evoke and communicate messages of our time and mediate our visual experience of reality.

«La storia dell'umanità è sempre storia di fantasmi e di immagini, perché è nell'immaginazione che ha luogo la frattura fra l'individuale e l'impersonale, il molteplice e l'unico, il sensibile e l'intelligibile e, insieme, il compito della sua dialettica ricomposizione» (Giorgio Agamben, 2010)

Nel comprendere il significato di un'immagine architettonica, bisogna fare contezza di quale sia lo scenario culturale, economico, politico, ecc. del quale essa si assume l'onere di esserne raffigurazione. In generale, si tende decodificare le immagini nella loro stessa forza e capacità di esprimere un significato. Con esse, si tratti di scultura, pittura, architettura ecc., si fa continuamente una maggiore esperienza nella vita reale. È necessario, pertanto, riconoscere come, a un parallelo sviluppo dei sistemi comunicativi visivi e, man mano, anche quello dei sistemi percettivi umani, si sia corrisposto una ridefinizione del senso e del significato dell'immagine architettonica.

Gli edifici sono legati al loro ruolo di rappresentazione simbolica, essi condensano e figurano una determinata cultura, guidano e organizzano le sensazioni e l'immaginario delle persone. Alcune "nuove immagini architettoniche" nascono con l'obiettivo di incarnare e favorire una fascinazione istantanea. La disciplina architettonica, a piccoli passi e in taluni casi, si sta man mano adagiando a "fabbricare immagini" allettanti, senza nessuna radice e prive di manifestazione di significato spaziale: invece di essere, come da sempre è stata, la rappresentazione dell'esistenziale, è diventata, a partire dal Postmodernismo, *medium* che proietta immagini puramente istantanee al fine di "stregare l'occhio". L'architetto produttore di immagini ha come obiettivo il costruire "realtà possibili", o del tutto "virtuali", atte ad attivare una sospensione temporanea dell'irreversibile, cioè vuole suscitare "l'interazione" dell'utente col prodotto figurativo del progetto"<sup>1</sup>.

Suddetta tematica collima con i temi contemporanei che si sono aperti con l'avvento della "simulazione virtuale": essa viene sia intesa come la creazione di un "immateriale mondo" strutturato attraverso immagini codificate che, essendo tali, non intacca fisicamente<sup>2</sup>, sia descritta secondo i codici della "persuasione mentale", che mira a stimolare interazioni secondo un periodo di tempo ridotto al minimo, sia letta come annientamento della relazione "causa ed effetto"<sup>3</sup>. In tutti i casi, l'effetto della simulazione è quello di produrre "esperienze sostitutive" che provocano cambiamenti radicali sulla percezione e sul modo di vedere e costruire la realtà fisica. In architettura, suddetta fenomenologia ha dato alla figurazione del manufatto caratteri specifici quali "distanza zero", "presenza di un'assenza", "erotismo", "movimento", "astrazione dal luogo", ecc., ampliando l'esperienza dello spettatore con l'immagine di essa. I caratteri individuati nascono da una decodificazione dei termini e dei temi contemporanei dell'immagine e del suo potere oggi sviluppatosi maggiormente.

Attraverso l'immagine, spiega Elio Franzini, il nostro sguardo può «sentire le linee, i punti, i piani, la grana o il colore [può trovare] connessioni formali e qualitative ai più sconosciute»<sup>4</sup>.

Essa può modificare il modo di vivere delle persone, pur essendo un'entità rappresentazionale. Senz'ombra di dubbio, ogni forma d'arte ambisce a questi effetti anche citandosi con altre forme espressive. Ad esempio, composizioni musicali possono evocare esperienze di spazio, di movimento, di durata ecc., quindi nascono con l'obiettivo di rivolgersi al corpo e all'immaginazione dell'individuo. Nelson Goodman sosteneva che

una poesia, un quadro e una sonata per pianoforte possono esemplificare, in modo letterale e metaforico, talvolta gli stessi tratti; e quindi ciascuna di queste opere può avere effetti che trascendono il particolare mezzo impiegato. In questi nostri tempi, in cui si sperimentano nuove combinazioni di mezzi espressivi per la produzione di opere d'arte, niente è più chiaro del fatto che la musica influenza il vedere, che le immagini influenzano l'ascolto, e che l'una e le altre influenzano e sono influenzate dal movimento della danza. Esse si compenetrano tutte nel costruire il mondo<sup>5</sup>.

Gli edifici, in particolare, si rivolgono al corpo in primo luogo attraverso la vista. A volte, la figurazione architettonica agisce sulla percezione umana rievocando pensieri o immagini già presenti nelle logiche figurative mentali. L'architettura, quindi, è capace di ri-evocare e comunicare messaggi del nostro tempo e media la nostra esperienza visiva della realtà<sup>6</sup>. Su questi principi si muoveranno le letture che seguiranno. I casi studio sono stati scelti in quanto si mostrano più rappresentativi e significativi delle questioni teoriche relative all'immagine e alla sua natura. Essi servono per dimostrare in che misura la fenomenologia odierna dell'immagine ha inciso sull'architettura contemporanea. Dal tema, o termine, selezionato dell'immagine, leggeremo casi studio architettonici specifici. Con lo stesso principio, la tesi potrebbe rimanere aperta alla lettura di altri esempi architettonici.

<sup>1</sup> Per un'ulteriore panoramica su questo discorso, cfr. l'analisi figurativa dell'opera di Rafael Moneo, *Museo Nazionale di Arte Romana* (1985), condotta da Mariano Pérez Humanes, "Simulaciones: el Museo Nacional de Arte Romano de Mérida o la Reinención de Relicario", in *Revista de Historia y Teoría de la Arquitectura*, n. 2-3, 2002, pp. 201-236.

<sup>2</sup> Su questa tematica, Roberto Calasso fa un esempio illuminante: «gli uragani virtuali possono distinguersi da quelli comuni, pur rimanendo uragani nell'esperienza di chi li subisce [...] anche un attentato virtuale potrà far *sanguinare* la mente sul mondo» (Roberto Calasso, *L'innominabile attuale*, Adelphi Edizioni, Milano 2017, pp. 70-71).

<sup>3</sup> Su questa tematica, cfr. B. J. Fogg, *Persuasive technology*, Elsevier Inc., San Diego 2003, (tr. It. di Silvia Panzavolta e Lisa Fontani, *Tecnologia della persuasione. Un'introduzione alla captologia, la disciplina che studia l'uso dei computer per influenzare idee comportamentali*, Maggioli Editore, Santarcangelo Romagna 2017, pp. 95).

<sup>4</sup> Elio Franzini, "introduzione all'edizione italiana", in Régis Debray, *Vie et mort de l'image. Una histoire du regard en Occident*, Editions Gallimard, Paris 1992, (tr. it. di Andrea Pinotti, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Editrice Il Castoro, Milano 1999, p. 7).

<sup>5</sup> Nelson Goodman, *Ways of Worldmaking*, Hackett Publishing Company, Indianapolis-Cambridge 1978, (tr. It. Carlo Marletti, *Vedere e costruire il mondo*, Editori Laterza, Bari I. ed. 1988, p. 125).

<sup>6</sup> Secondo Pallasmaa, la potenza dell'immagine architettonica sta nel di produrre un «invio all'azione; per esempio, il pavimento invita al movimento e all'attività, la porta è un invito a entrare o a uscire, la finestra a guardare fuori, il tavolo a raccogliersi attorno» (Juhani Pallasmaa, *The Embodied image: imagination and imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken (U.S.A) 2011 (tr. It. di Matteo Zambelli, *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone 2014, p. 53).

## II.7 Linguaggi digitali e virtuali



184. Michele Bagnato, *20-20*, collage digitale, 2020



### II.7.1 La distanza zero tra lo spettatore e l'immagine architettonica: l'*Arizona Cardinal Stadium* (Mesa, Arizona)

#### Abstract

Peter Eisenman had explored some aspects concerning "alienation with reality" and the virtuality of architecture which, according to Manfredo Tafuri, «corresponds to the absolute estrangement imposed on forms».

Looking at the design for the *Arizona Cardinals Stadium* (Mesa 1998-1999), the American architect stated that the essence of the form of the show in architecture lies in the persuasive entertainment that can be constructed through its image, understood as virtual.

Eisenman translates this paradigm through the elaboration of an architectural image, which would be given to see with the help of an airship that flew over the event and the real spectators of the stadium, able to provide a media vision where spectator and show were constituents of visual persuasion for the virtual viewer who would see the images through the medium of TV.

The choice of the use of an airship for the instant aerial shot of events is the essential component of this work. The image taken takes on a leading role, giving the possibility to architecture to become "the self-same form of the show" in which the physical spectator «exists as an indefinite presence, rather than as a real [only] audience».

This is in accordance with the Joshua Meyrowitz's thesis, the possibility of information passing through the medium of television has meant that «the physical delimitation of spaces is less important because information can cross walls and travel long distances at great speed. As a result, where you are is less and less tied to your knowledge and experience». Eisenman's project also shows a further step in settling physical "reality" for the real viewer and "simulation" for the virtual one.

The "shot from the airship", in this architectural case, it could be seen as expression of the media culture to which the architectural image is subjected.

La personalità di Peter Eisenman, ma soprattutto la sua formazione da architetto e critico dell'architettura, porta a evidenziare che *già* in gioventù egli aveva sondato alcuni aspetti riguardanti l'«alienazione rispetto al reale»<sup>1</sup> e la virtualità dell'architettura che, secondo Manfredo Tafuri, «corrisponde all'assoluta estraneazione imposta alle forme»<sup>2</sup>. Frontalità, formazione stratificata, relazione astratta tra i piani dello spazio, interazione spaziale, principalmente visiva, equilibrio dinamico, ecc., sono in generale i fondamenti della sua espressione figurativa architettonica.

Da questi aspetti, si intravede in Eisenman la volontà di riconoscere e rappresentare non tanto l'architettura<sup>3</sup>, quanto il paradosso di essa attraverso una scelta precisa del tipo di immagine che dissimula sé stessa e favorisce una forma di «interazione» scenografica<sup>4</sup>.

Prendendo in esame la relazione di progetto per l'*Arizona Cardinals Stadium* (Mesa 1998-1999) (da Fig. 185 a Fig. 189)<sup>5</sup>, l'architetto statunitense, nell'introdurre le scelte progettuali, affermava che l'essenza della forma dello spettacolo in architettura stava nell'intrattenimento suadente costruibile attraverso la sua immagine, intesa come virtuale<sup>6</sup>, poiché si vive oggi in

un'era di avvenimento mediatici e parchi a tema, in cui le informazioni e le attività sono preconfezionate e omogenizzate, quindi – continuava - non sorprende che la cultura contemporanea sembri affamata di spontaneità e imprevedibilità<sup>7</sup>.

Eisenman traduce questo paradigma attraverso l'elaborazione di un'immagine architettonica, che si sarebbe *data a vedere* con l'ausilio di un dirigibile (Fig. 190) che sorvolava riprendendo sia l'evento che gli spettatori reali dello stadio, in grado di fornire una visione mediatica dove spettatore e spettacolo erano costituenti della persuasione visiva per lo spettatore virtuale che avrebbe visto le immagini attraverso il *medium* della Tv (Figg. 191-192). Eisenman ci dà prova che l'immagine architettonica dello stadio era stata concepita anche a beneficio di un pubblico che ne avrebbe usufruito di essa attraverso un *medium* visivo

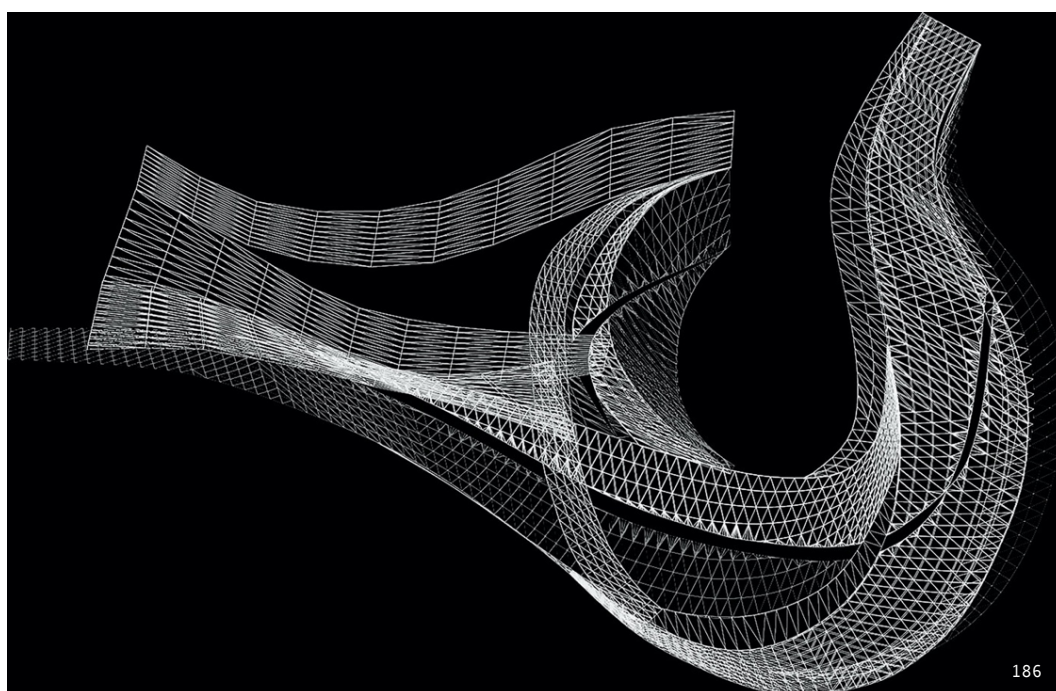
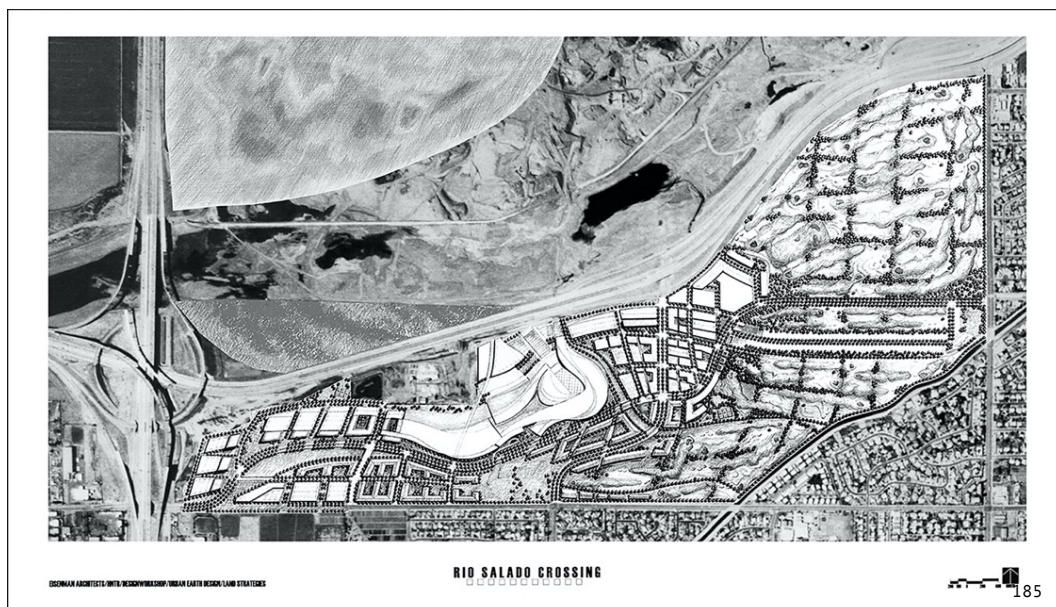
Eisenman diceva, attraverso la declinazione del concetto di «spettacolo», secondo Guy Debord, che lo spettacolo architettonico contemporaneo può essere «potenzialmente critico, quando non è più diretto verso lo spettatore presente, [avendo cessato quindi] di separare ideale osservatore reale e spettatore virtuale»<sup>8</sup>.

La scelta dell'uso di un dirigibile per la ripresa istantanea degli avvenimenti è la componente essenziale di quest'opera. L'immagine ripresa assume un ruolo di primo piano, dà la possibilità all'architettura di farsi "forma stessa dello spettacolo"<sup>9</sup> in cui lo spettatore fisico «esiste quale presenza indefinita, piuttosto che come pubblico [solamente] reale»<sup>10</sup>. Tale processo di concepimento dell'immagine architettonica, a beneficio degli spettatori visivi, mette in discussione il concetto generale di spazio reale. Secondo la tesi di Joshua Meyrowitz, la possibilità che l'informazione passi attraverso il *medium* della televisione ha comportato che

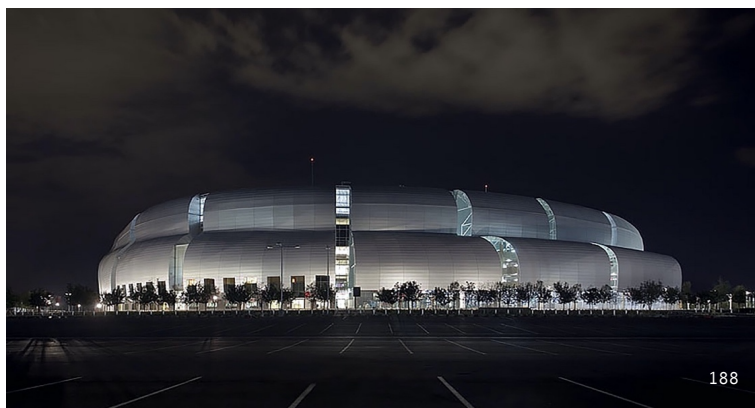
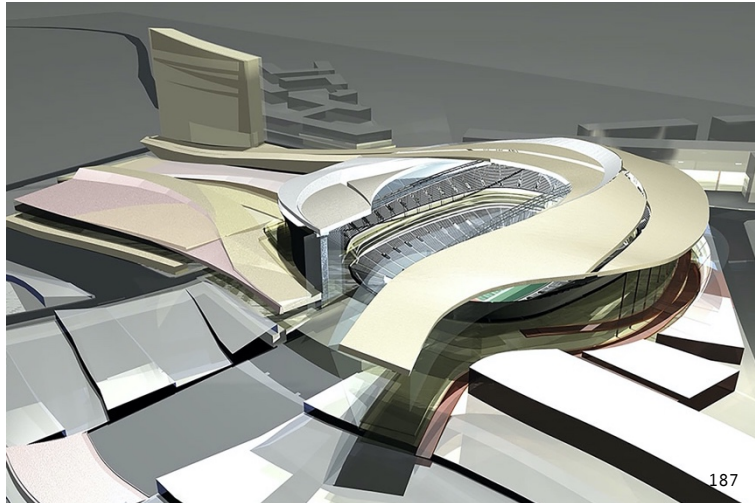
la delimitazione fisica degli spazi ha meno importanza perché l'informazione può attraversare le pareti e percorrere lunghe distanze a grande velocità. Di conseguenza il *dove* ci si trova è sempre meno legato alle proprie conoscenze ed esperienze<sup>11</sup>.

Con lo stesso obiettivo, anche il progetto di Eisenman si apre a tale fenomenologia, con l'ulteriore passaggio di porsi "realtà" fisica per lo spettatore reale e "simulazione" per quello virtuale. Non a caso, nella relazione di progetto, l'architetto statunitense disse che l'obiettivo del progetto era quello di far perdere ogni referenziale possibile di realtà dell'immagine architettonica. L'immagine era stata concepita come dissimulatrice di funzione, per non apparire all'osservatore reale «canonica rappresentazione di stadio»<sup>12</sup>. L'obiettivo che egli si proponeva con questo progetto era di far interagire l'osservatore e innescare "letture diverse da parte di soggetti diversi", di produrre un'esperienza con l'immagine architettonica differente da quello che fanno i "parchi a tema"<sup>13</sup>.

È in tali assunti che si rompe il limite tra "interno ed esterno" dell'immagine architettonica. La percezione di essa, grazie soprattutto alla costruzione digitale e alla divulgazione mediatica, oggi è diventata materiale di visione di dominio globale. La "ripresa dal dirigibile", nel caso sopra visto, è il simbolo della cultura mediatica a cui è sottoposta l'immagine architettonica. Andando a ritroso nel tempo, si potrebbe supporre che, con questo lavoro, Eisenman si è posto sullo stesso piano dell'attività di Leni Riefenstahl e Albert Speer, i quali lavorarono alle preparazioni delle adunate naziste con l'obiettivo di allestire una scena architettonica che non fosse solamente fruibile alla folla reale, ma anche agli spettatori virtuali che l'avrebbero vista attraverso il *medium* del cinema<sup>14</sup>.



185. Peter Eisenman, *State Farm Stadium, concept 5*, 1997, planimetria  
186. Peter Eisenman, *State Farm Stadium, concept 1*, 1997, rendering  
Fonte: <https://eisenmanarchitects.com/State-Farm-Stadium-2006> (consultata il 18/09/2020)



187. Peter Eisenman, *State Farm Stadium, concept 4*, 1997, rendering  
188 Peter Eisenman, *State Farm Stadium, image 5*, file immagine, Arizona 2006  
189. Peter Eisenman, *State Farm Stadium, image 3*, file immagine, Arizona 2006  
Fonte: <https://eisenmanarchitects.com/State-Farm-Stadium-2006> (consultata il 18/09/2020)



190. John Frankenheimer, *Domenica nera*, fotogramma, 1977  
Fonte: <https://www.alamy.it/fotos-immagini/dirigibile-non-rigido.html> (consultata il 18/09/2020)



191. Peter Eisenman, *State Farm Stadium*, image 10, file immagine, Arizona 2006

192. Peter Eisenman, *State Farm Stadium*, image 9, file immagine, Arizona 2006

Fonte: <https://eisenmanarchitects.com/State-Farm-Stadium-2006> (consultata il 18/09/2020)

<sup>1</sup> Manfredo Tafuri, “Les bijoux indiscrets”, in *Five Architects N.Y. Peter Eisenman, John Hejduk, Michael Graves, Charles Gwathmey & Robert Siegel, Richard Meier*, pp. 13-15, (citato da Casabella Redazione, “il progetto storico di Manfredo Tafuri”, in *Casabella*, n. 619 – 620, gennaio-febbraio 1995, p. 73).

<sup>2</sup> Ibidem.

<sup>3</sup> In un'intervista tra Francesco Dal Co e Peter Eisenman, alla prima domanda del redattore di *Casabella*: «Che cosa vuoi dire quando affermi che i progetti che hai ricordato esprimono il rifiuto della rappresentazione?», Peter Eisenman risponde prontamente dicendo che il suo obiettivo nel campo dell'architettura è di superare i «limiti concettuali connessi al trattamento delle superfici verticali in quanto cornici; ovvero, del superamento della rappresentazione che luogo su di un piano incorniciato dai suoi limiti» (Francesco Dal Co e Peter Eisenman, “Peter Eisenman dalla casa del fascio al monumento all'olocausto. Una conversazione intorno al significato e ai fini della pratica dell'architettura (e qualche ricordo)”, in *Casabella*, n. 675, 2000, p. 37).

<sup>4</sup> A tal proposito, si riporta un passo dello scritto di Eisenman del '84: «possiamo sostenere che la finzione della ragione in architettura è stata basata nel valore che il classico ha dato all'idea di verità [...] Infine, come abbiamo visto, la finzione simulata del movimento moderno – ereditata, inconsciamente, dal classico – ha portato a intendere che qualunque architettura dovrebbe essere il riflesso dello zeitgeist. Cioè che, il presente e l'universale potrebbero essere, ambedue attributi dell'architettura. però se l'architettura è, inevitabilmente, l'invenzione della finzione, allora dovrebbe essere possibile proporre un'architettura che affronta un'"altra" finzione, una che non è sostenuta da valori universali o presenti, e, cosa più importante, che non considera il suo scopo riflettere questi valori. Questa *altra finzione/oggetto* dovrebbe evitare chiaramente la finzione del classico /rappresentazione, ragione e storia), che sono tentativi di “risolvere” il problema dell'architettura in modo razionale, poiché le strategie e le soluzioni sono vestigia di una visione del mondo orientata verso un obiettivo finale. Se questo è il caso, la questione è: Quale potrebbe essere il modello per una architettura quando l'essenza di ciò che era efficace nel modello classico, il presunto valore razionale delle sue strutture, rappresentazioni, origini e metodologie e processi deduttivi, hanno di mostrato di essere delle simulazioni?» (Peter Eisenman, “El fin de lo clásico: el fin del comienzo, el fin del fin”, in *Arquitectura Bis*, n. 48, 1984, p. 33).

<sup>5</sup> Cfr. Peter Eisenman, “Arizona Cardinals Stadium”, in *Casabella*, n. 673-674, 1999-2000, p. 80.

Sul sito ufficiale *Eisenman Architects*, il nome del progetto a cui si fa riferimento è *State Farm Stadium*.

<sup>6</sup> Da un'indagine approfondita delle sue opere teoriche e progettuali, Eisenman definisce il suo fare architettura come «Architettura di Cartone», ovvero «ricerca di architettura come tale». Manfredo Tafuri, a questo proposito, sosteneva che con Eisenman «Siamo di nuovo immersi nel clima autoriale dell'avanguardia. [...] È anzitutto certo che Eisenman raggiunge nella House II e nelle successive Houses IV, V e VI una perfetta “virtualità” dell'oggetto. Egli pone, cioè, l'osservatore in uno stato di perfetta alienazione rispetto al reale, corrispondente all'assoluta estraneazione imposta dalle forme. [...] La ‘struttura profonda’, ricercata da Eisenman, si presenta come allucinata competizione del *segno*. Ciò che rende ‘oggetto’ l'oggetto e lo condanna all'assoluta solitudine» (Manfredo Tafuri, *op. cit.*, pp. 13-15) (citato da Casabella redazione, *Il progetto storico di Manfredo Tafuri*, cit. p. 73).

<sup>7</sup> Peter Eisenman, “Arizona Cardinals Stadium”, cit., p. 80.

<sup>8</sup> Peter Eisenman, “Lo spettro dello spettacolo”, in *Casabella*, n. 673-674, 1999-2000, p. 85.

<sup>9</sup> L'origine di questa tendenza dell'architettura viene indagata da Eisenman attraverso le sue prime forme di manifestazioni spettacolari: edifici come il *Crystal Palace* (1852) a Londra; la *Torre Eiffel* (1889) a Parigi, tra l'altro costruita per celebrare un evento e non per accoglierlo; la messa in scena del raduno nazista a Norimberga, realizzata da Leni Riefenstahl e Albert Speer (1934), dove «i partecipanti alla parata monumentale erano, al tempo stesso, osservatori e osservati, spettatori e voyeurs, testimoni interni ed esterni del programma propagandistico. Per il desiderio di trasformare un raduno di massa in spettacolo della volontà di Volk, Riefenstahl e Speer sfruttavano un mezzo, l'evento dal vivo, come vincolo per un altro mezzo, il film. Ne derivava una duplice simulazione: non soltanto lo spettacolo chiamava in causa la natura del reale ma segnava anche l'inizio della sostituzione del contenitore fisico, l'architettura, con l'apparenza del contenitore, in questo caso, un colonnato luminoso disegnato dai riflettori. La duplice simulazione annullava la differenza tra modello e copia: con essa la possibilità dell'inatteso e del non programmato, che è l'essenza dell'esperienza architettonica, andava persa, a favore della certezza dell'immagine inquadrata e manipolata» (Peter Eisenman, “Lo spettro dello spettacolo”, cit., p. 85); fino ad arrivare a edifici come il *Centre Pompidou* (1977) a Parigi; la *Sydney Opera House* (1959-1973) a Sidney e al *Guggenheim Museum* (1977) a Bilbao, esempi di architettura che elevarono esponenzialmente l'immagine architettonica come componente primaria della sua essenza. Su questo argomento si cfr. anche Enrico Ansaloni, *S(p)et City*, Tesi di dottorato discussa alla facoltà di Architettura, Reggio Calabria, A.A. 2005-06.

<sup>10</sup> Peter Eisenman, “Lo spettro dello spettacolo”, cit., p. 85.

A questo proposito, è interessante rilevare che per la finale di *Coppa Italia* del 17 giugno 2020, date le restrizioni per il contenimento di *Covid-19*, allo stadio *Olimpico* di Roma è stata disputata la gara dove gli effetti di pubblico reale sugli spalti sono stati sostituiti da un pubblico virtuale. Il software utilizzato, simile alla grafica dei videogiochi per Playstation, per riempire le tribune vuote, simulava i gesti tipici di un pubblico allo stadio, compreso i suoni. Televisivamente, i telespettatori hanno goduto di tribune colorate in cui si muovevano bandierine sventolate da tifosi virtuali, «un effetto – scrive Guido De Carolis sul *Corriere della sera* – creato per riempire gli spalti vuoti e dare la sensazione di uno stadio Olimpico pieno. Il tutto viene

---

realizzato tramite un sofisticato software, utilizzato già da tempo dall'industria dei videogame» (Guido De Carolis, «Pubblico virtuale Napoli-Juventus. È stato usato il software dei videogame», in *Corriere della sera/Sport*, 18 giugno 2020) (<https://www.corriere.it/sport/calcio/coppe/2018-2019/coppaitalia/notizie/coppa-italia-pubblico-virtuale-napoli-juventus-usato-videogame-e168d918-b130-11ea-842e-6a88f68d3e0a.shtml>) (consultata il 18/09/2020).

<sup>11</sup> Joshua Meyrowitz, *No sense of place. The impact of electronic media on social behavior*, Oxford University Press, New York 1985, (tr. It. Nadia Gabi, *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna 1995, p.3).

<sup>12</sup> Peter Eisenman, «Lo spettro dello spettacolo», cit., p. 85.

<sup>13</sup> Su questo argomento, cfr Jean Baudrillard, *L'Echange symbolique et la mort*, Editions Gallimard, Paris 1976, (tr. It. Di Girolamo Mancuso, *Lo scambio simbolico e la morte* (1979), Feltrinelli Editore, Paris VI. ed. 2015).

<sup>14</sup> In particolar modo, si fa riferimento al reportage del «Raduno di Norimberga» svoltosi nel 1934. La pellicola è stata elaborata attraverso vari montaggi in cui venivano ripresi i discorsi tenuti dai vari membri del partito nazista, oltre a quelli principali di Adolf Hitler. Quest'ultimo fu colui che commissionò direttamente il film, come emerge dai titoli di testa del documentario.

La tematica principale del lavoro cinematografico è «il ritorno della Germania al ruolo di grande potenza» guidata da Hitler, glorificato e inneggiato dalla popolazione come leader indiscusso.

Tecnicamente, l'opera della Riefenstahl fu ritenuta dalla critica come uno dei migliori esempi di propaganda politica espressa in immagine. L'utilizzo della fotografia aerea, le macchine da presa mobili, i teleobiettivi per provocare la distorsione della prospettiva e, non per ultimo, l'innovativo uso della musica, valsero al film i dovuti riconoscimenti come «opera più importante dell'arte cinematografica».

## II.7.2 Presenza di un'assenza: *Glass Pavilion* (Toledo, Ohio)

### Abstract

From the end of the 19<sup>th</sup> century to the present day, glass has had a wide use in architecture. In terms of the constructions of interpersonal relationships, what glass implied in the perception of them, in the cinematic field was shown by Sergej Ejzenštejn, with the unfinished film project *Glass House*, presented at paramount's film company in 1930.

During the 20<sup>th</sup> century, the use of transparencies in architecture had great developments, going from being a secondary element to a first element, from a subordinate component of the opaque casing to the unique skin of the artifact.

The notion of collage, in all glass artefacts, assumes a value that more than being material is experiential. To give you an example, in *Sanaa* architectures the visual effects that their artifacts tend to produce are such.

In 2006, the Sanaa brothers, in Toledo, Ohio, designed a pavilion that celebrates transparency and metaphorically evokes the economic nature of the city. The ratio of the outer casing to the clusters cluster is separated by a minimum of gaps, but the visual effect that you have from outside the building is likely hologram. It is indeed appearance, but the appearance of those who "are there but are outside"; the presence of a deliberately derealized external reality, or, in other words, «Presence of an absence» (Louis Marin) proper to the artifact.

The glass appears as light, illusory, translucent and constructively strengthens the "presence of an absence, visible absence: rap-presentation", according to the meaning of Marin.

Their architecture seems to rise above the ground. The *Sanaa's* works "hyperrealize reality", or at least confuse it between appearances and spatial dissymmetry.

Dalla fine dell'800 fino a oggi, il vetro ha avuto un largo impiego in architettura. Letteralmente e metaforicamente, il suo impiego ha dato la possibilità a soluzioni architettoniche di forte impatto visivo. Sul piano delle costruzioni di rapporti interpersonali, ciò che il vetro ha implicato nella percezione di esse, in ambito cinematografico, è stato mostrato da Sergej Ejzenštejn, con il progetto filmico incompiuto *Glass House*, presentato alla casa cinematografica della Paramount nel 1930<sup>(da Fig. 193 a Fig. 197)</sup>. Come spiega Antonio Somaini, lo scopo del film era quello di mettere in luce come

*medium e dispositivo* [...] [fossero] componenti cruciali del [meccanismo] cinematografico – come allo stesso tempo condizione senza la quale le immagini proiettate non possono essere visualizzate, come superficie di dimensioni e forme variabili, e come luogo di una serie di sperimentazioni sul montaggio e sullo spazio cinematografico, che in *Glass House* mette in luce le implicazioni estetiche e sociali di uno spazio completamente trasparente<sup>1</sup>.

Il lavoro non avrebbe lodato "la nuova civiltà del vetro", avrebbe bensì posto delle riflessioni profonde sul significato estetico e culturale che l'impiego di questo materiale avrebbe comportato nell'architettura. Il "vedere all'interno", secondo la cifra espressiva del film, avrebbe implicato che i protagonisti "fluttuassero" nello spazio dell'architettura privi di identità propria, in quanto "troppo esposti" all'osservazione degli altri allo stesso tempo ignari di questo.

Non scendendo nel dettaglio narrativo, si evidenzia solo che a un certo punto del film una donna sta per morire senza l'intervento di alcuno. La donna avrebbe potuto essere soccorsa, data la sua visibilità attraverso la non opacità della delimitazione tra lo spettatore e lei. La "troppa trasparenza" aveva una realtà materica che, seppur minima, separava nettamente l'interazione tra le parti. I personaggi entravano nella logica della "non interazione", al punto che Ejzenštejn spiegò il paradosso: «vivono tutti come se ci fossero le pareti, ognuno per sé»<sup>2</sup>.

Nel corso del '900, l'impiego delle trasparenze in architettura ha avuto grandi sviluppi, passando dall'essere elemento in secondo piano a elemento di prim'ordine, da componente subordinata dell'involucro opaco a pelle unica del manufatto. Grazie alle continue ricerche tecnologiche, si è passati dal «vetro nemico del segreto, freddo e sobrio, privo di aura» (W. Benjamin) a vetri che danno la possibilità di vedere ma non di essere visti.

In primo luogo, si esamina il concetto di "trasparenza assoluta" dell'architettura, in analogia alle tendenze sociali contemporanee di comunicazione. L'informazione, attraverso i *medium* contemporanei, ha totalmente eliso il concetto di

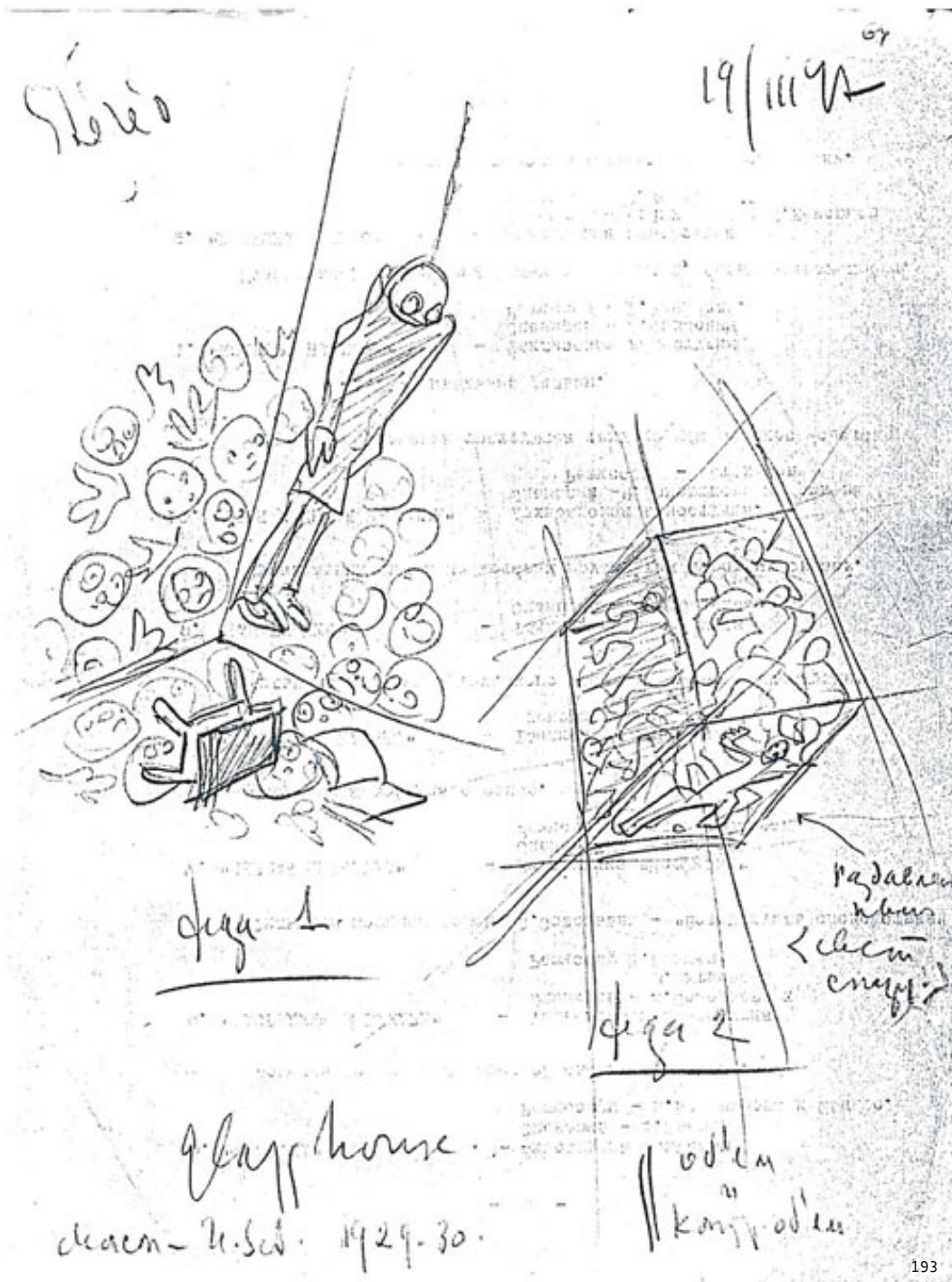
*privacy* e di 'linea separatrice' tra le strutture sociali e geo-politiche<sup>3</sup>. Per farne un esempio, oggi, si può essere a conoscenza del terzo mondo, visto l'immane quantità di immagini che ci arrivano da esso, ma allo stesso tempo possiamo fare ben poco rispetto all' "immagine di sofferenza" proiettata attraverso il vetro dei dispositivi, seppur smuove le coscienze<sup>4</sup>. Queste sensazioni hanno matrice nell'irrealtà surreale che le tecnologie moderne propongono oltre una sensibile soglia di percezione materica. Il vetro si colloca in tale questione poiché è stato uno dei primi materiali che ha rappresentato, a varie scale artistiche, i molteplici volti della società contemporanea. Esso è il materiale che per eccellenza esprime l'illusione dell'allettamento e della seduzione, esasperando la sua forza nell'evocare straniamento a fronte o dentro lo spazio che produce. Il vetro incoraggia una forma di esperienza dell'illusione, molto simile a quella del sogno. Il suo essere simultaneamente trasparente, riflettente, "presenza e assenza", eleva implicitamente l'architettura a una forma di "paesaggio da sogno".

La nozione di collage, nei manufatti interamente in vetro, assume una valenza che, più che essere materica, è esperienziale. Interno ed esterno, fronte e retro, profondità e superficie sono altamente metaforiche e fuse in uno spettacolo di immagini simultaneamente intrecciate. Per farne un esempio, nelle architetture dei *Sanaa*, gli effetti visivi che i loro manufatti tendono a produrre sono tali.

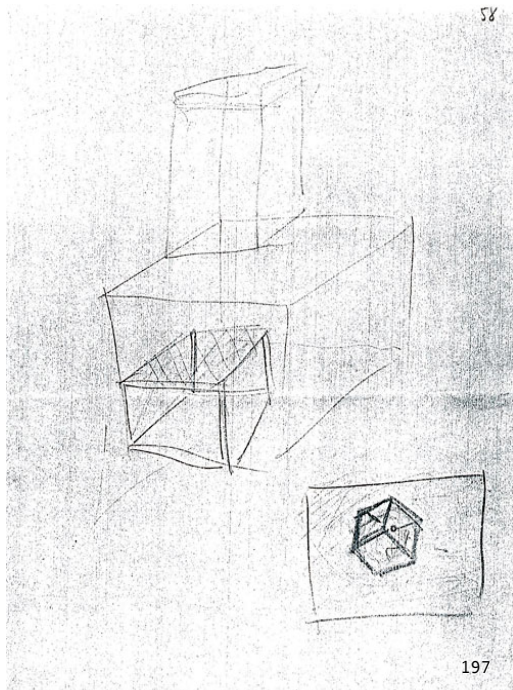
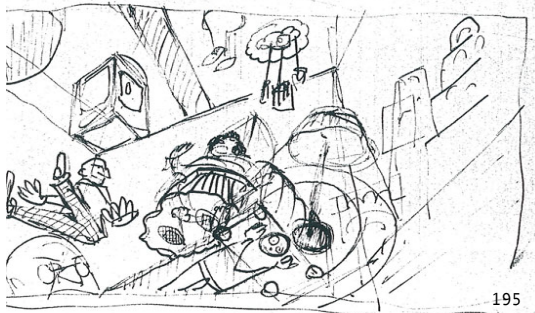
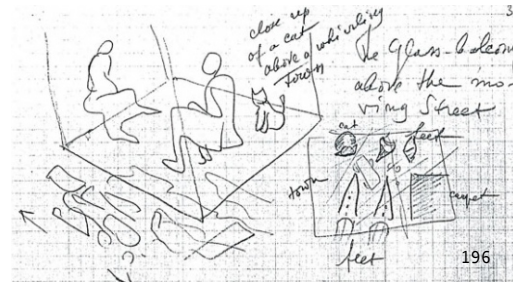
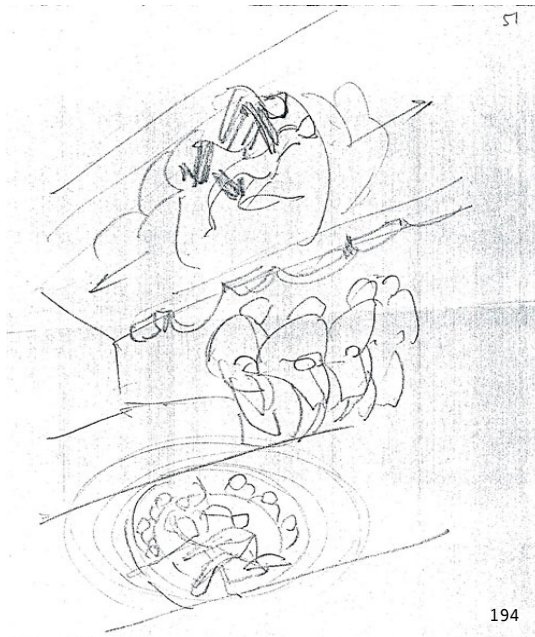
Nel 2006, i fratelli *Sanaa*, a Toledo (Ohio), hanno progettato un padiglione che celebra la trasparenza e rievoca metaforicamente la natura economica della città<sup>5</sup>. L'opera si è posta come un ulteriore punto dell'estetica del vetro nell'architettura, ricordando i magistrali lavori di Mies van der Rohe, in particolare la *Farnsworth House* (1945 – 1951), quelli di Philip Johnson con la *Glass House* (1949) e infine l'esperienza italiana di Arata Isozaki e Andrea Maffei per la *Biblioteca civica* a Maranello (2008-2011)<sup>6</sup>. Il *Glass Pavilion* è un edificio a pianta quadrata (Figg. 198-199). All'interno gli spazi sono organizzati come *cluster* trasparenti a forma organica, aree che sembrano collidersi le une con le altre piegando in direzioni improbabili, fino ad arrivare al limite con l'impronta a terra quadrata, anch'essa in vetro, che le contiene (Figg. 200-201). Il rapporto tra l'involucro esterno e i *cluster* è separato da un minimo di intercapedine, ma l'effetto visivo che si ha dall'esterno dell'edificio è verosimilmente ologrammatico (Figg. 202-203). All'interno del padiglione si riproduce in 3d il materico che lo circonda, «simile al fumo della consistenza del vapore, di ciò che esiste ma non si lascia afferrare»<sup>7</sup>, direbbe Pietro Conte. In quanto simulacro, la riproduzione è talmente precisa, completa e concreta che non si può "non restare affascinati", ma al tempo stesso tutto ciò è inafferrabile: quando si tende la mano per toccare, il tutto si sottrae e si dissolve. È sì apparenza, ma apparenza di chi "è lì ma sta al di fuori" (Fig. 204); presenza di una realtà esterna volutamente derealizzata<sup>8</sup>, o, in altre parole, «Presenza di un'assenza» (Louis Marin) propria del manufatto.

L'effetto è "surreale", in quanto l'immagine riflessa, nel momento in cui l'occhio cade negli archi che raccordano le linee rette dei *cluster*, si deforma quasi come se si diluisse. Lo spettatore è visivamente attratto dall'immagine instabile che l'involucro riproietta. I reali limiti non vengono percepiti per via della specularità dell'immagine, da quella reale a quella simulata dal contenitore spaziale. È un'allusione alla perdita di senso di stabilità e una permanenza della rappresentazione immateriale, che trova analogie con il tipo di immagini elettroniche proiettate nei media contemporanei.

L'uso sapiente del vetro, da parte dei *Sanaa*, è portato all'estremo del concepibile. Appare come leggero, illusorio, traslucido e rafforza costruttivamente la «presenza di un'assenza, assenza visibile: rap-presentazione», secondo l'accezione di Marin<sup>9</sup>. Tutta l'attività progettuale dello studio *Sanaa* si basa su questi effetti di perdita dell'instabilità, leggerezza, precarietà ed evanescenza di fronte all'immagine architettonica. Questi effetti sono garantiti dalla corretta scelta dispositiva degli spazi in funzione della luce. Le loro architetture sembrano lievitare sopra il suolo. Gli involucri paiono fendere con delicatezza il piano di appoggio, provocando effetti di sospensione e di evanescenza, sia dell'edificio che del contesto che lo circonda<sup>10</sup>. Le cifre figurative delle opere dei *Sanaa* "iperrealizzano la realtà", o, per lo meno, la confondono fra apparenze e dissimmetrie spaziali.



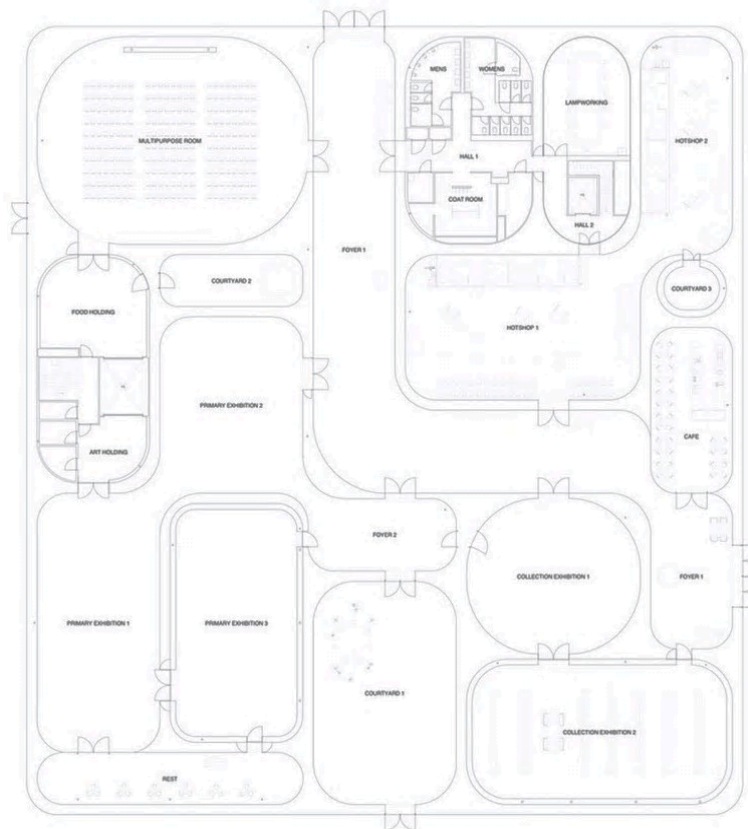
193. Sergej Michajlovič Ejzenštejn, *Glass House*, 1926-1930, disegno  
Fonte: <https://journals.openedition.org/appareil/1234> (consultata il 18/09/2020)



194-195-196-197. Sergej Michajlovič Ejzenštejn, *Glass House*, 1926-1930, disegni  
Fonte: <https://journals.openedition.org/appareil/1234> (consultata il 18/09/2020)



198



199

198. SANAA, *Glass Pavilion*, 2006, planimetria

199. SANAA, *Glass Pavilion*, 2006, pianta piano terra

Fonte: <https://www.archdaily.com/54199/glass-pavilion-at-the-toledo-museum-of-art-sanaa-pritzker-prize-2010> (consultata il 18/09/2020)



200. Iwan Baan, *Glass Pavilion*, file immagine, Toledo (Ohio) 2006

201. Iwan Baan, *Glass Pavilion*, file immagine, Toledo (Ohio) 2006

Fonte: <https://www.archdaily.com/54199/glass-pavilion-at-the-toledo-museum-of-art-sanaa-pritzker-prize-2010> (consultata il 18/09/2020)



202. Samuel Ludwig, *Glass Pavilion*, file immagine, Toledo (Ohio) 2013  
203. Samuel Ludwig, *Glass Pavilion*, file immagine, Toledo (Ohio) 2013  
Fonte: [https://www.flickr.com/photos/st\\_ludwig/with/16528307050/](https://www.flickr.com/photos/st_ludwig/with/16528307050/) (consultata il 18/09/2020)



204. Michele Bagnato, *Elaborazione in analogia dei disegni per "Glass House" (1926-1930) di Sergej Michajlovič Ejzenštejn e alle immagini del "Glass Pavilion" (2006) Dei SANA4*, file immagine, 2020

<sup>1</sup> Antonio Somaini, “Lo schermo come quadro dinamico e l’architettura di vetro”, in *Rivista di estetica*, n. 55, 2014, abstract.

<sup>2</sup> Sergej Michajlovič Ejzenštejn, *la casa di vetro*, con un commento di N. Klejmann, “film e critica”, 300: 441-456, (citato da Antonio Somaini, *op. cit.*, p. 11).

<sup>3</sup> Negli aspetti che contribuiscono alla «morte della realtà», Baudrillard evidenziava che uno dei moventi che hanno definito il «delitto» è proprio il non nascosto delle cose. Nella società contemporanea uno degli «altri versati del delitto» al mondo sensibile è la «non trasparenza» (Jean Baudrillard, *Le crime parfait*, Éditions Galilée, Paris 1995, (tr. It. di Gabriele Piana, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996, p. 99).

<sup>4</sup> Per un’ulteriore panoramica su questa fenomenologia, cfr. Joshua Meyrowitz, *No sense of place. The impact of electronic media on social behavior*, Oxford University Press, New York 1985, (tr. It. Nadia Gabi, *Oltre il senso del luogo. L’impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna 1995).

<sup>5</sup> La storia di Toledo, quarta città dell’Ohio, è legata indissolubilmente all’industria vetraria, al punto che molti la conoscono semplicemente come Glass City (la città del vetro). Cfr. Joseph Grima, “SANAA Glass Pavilion Toledo”, in *Domus web*, 30 ottobre 2006, (<https://www.domusweb.it/it/architettura/2006/10/30/sanaa-glass-pavilion-toledo.html>) (consultata il 18/09/2020).

<sup>6</sup> Si cita il progetto poiché, da quanto emerge dal saggio illustrativo di Chiara Baglione su *Casabella* n.814, il risultato figurativo dell’opera richiama, per molti aspetti, l’opera dei *Sanaa*. «La costruzione concepita da Arata Isozaki e Andrea Maffei per Maranello – scrive la Baglione – presenta [...] alcune analogie, tanto nella forme curve, quanto nei giochi di trasparenza e riflessioni, con una serie di progetti di Sejima [...] D’altra parte, va notato che il tema della forma curva è la cifra costante nella produzione di Arata Isozaki, che ne ha sviluppati innumerevoli variazioni, lavorando spesso sulla “dissonanza” tra linea curva e linea retta» (Chiara Baglione, “Sinuosità giapponesi in terra emiliana”, in *Casabella*, n. 814, giugno 2012, p. 49).

<sup>7</sup> Pietro Conte, “Introduzione. Dal doppio all’immagine. E ritorno”, in Jean-Pierre Vernant, *L’immagine e il suo doppio. Dall’era dell’idolo all’alba dell’arte*, Mimesis Edizioni, Milano 2010, p. 16.

<sup>8</sup> A differenza dell’«assenza insita nell’*eidolon*» arcaico, cui, secondo Jean-Pierre Vernant era rappresentazione «di un essere che non è di qua giù» (Jean-Pierre Vernant, *L’immagine e il suo doppio. Dall’era dell’idolo all’alba dell’arte*, Mimesis Edizioni, Milano 2010, p. 76), il padiglione dei *Sanaa* riproduce invece un reale sensibile (l’esterno), che comunque rimane (come nel caso dell’*eidolon*) inafferrabile.

<sup>9</sup> cfr. Louis Marin, “L’ESSERE DELL’IMMAGINE E LA SUA EFFICACIA”, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell’immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, pp. 270-277.

<sup>10</sup> Riguardo tale questione, si rimanda al progetto per l’espansione edilizia dell’*Università Bocconi* di Milano. Lo studio si è aggiudicato il progetto nel 2002 ed è ancora in atto. Seppur ancora non completato, è forse la prima volta nella storia della rivista *Casabella* che viene pubblicato un progetto del quale si hanno solamente le immagini del rendere e dei modellini. Cfr. Camillo Magni, “Una promessa di diversità”, in *Casabella*, n. 872, aprile 2017, pp. 31 – 39.



### II.7.3 Amplificare abbreviando e contrapponendo: *CityLife* (Milano)

#### *Abstract*

Contemporary urban strategies, especially in the case of grafts to the existing or retraining of it, are based on "strong" urban forms, generally based on a rigid geometry and a composition totally alien to the topographical character in which they insist.

In the masterplan for *CityLife* there is a certain analogy with the film work of the director and painter Hans Richter *Rhythmus 21* (1921). The volumes contrast with each other in a centripetal way within the perimeter in which they insist. The general system is configured as an interior ordered by an accurate construction choice that arranges the volumes similarly to how Richter did, inserting boxes and white squares on a black film.

The project floor plan does not distribute volumes in a "rhythmic" way, which is allowed by the cinema as it has the time factor between frames, but points to a single geometric frame, the square perimeter of the area. The "amplify by shortening and contrasting" of the masterplan, therefore, is a design artifice that finds theoretical references in cinema, but, above all, in rhetoric.

Recently, photo rendering of what the neighborhood will look like in 2023 with the design of the new gateway, signed by the *Bjarke Ingles Group studio*, have been published. It will be two buildings connected by an arched porch that will frame the existing buildings, keeping them visually together in the elusive system that is now the neighborhood.

The figurative juxtapositions of the image of the individual buildings recall a prediction that Franco Purini made in the essay *The Transit in the Symbolic* (1990): «the new architectural images [...] they represent one of the deputies places of that transit in the symbolic that represents much of the meaning of this cultural season».

Le strategie urbanistiche contemporanee, soprattutto nel caso di innesti all'esistente o riqualificazione di esso, si fondano su forme urbane "forti", generalmente basate su una geometria rigida e una composizione totalmente estranea al carattere topografico nelle quali insistono. Il predominio dell'occhio, nel caso che vedremo, è stato di fatto il movente di questo progetto.

Milano, città capoluogo del territorio lombardo, sta vivendo una forte crescita culturale che si rispecchia nelle "nuove immagini architettoniche", le quali proiettano la città nel novero delle metropoli internazionali. Sul punto di vista architettonico, le più importanti trasformazioni urbane sono state affidate, con non poche critiche, ad architetti e gruppi di architettura stranieri: *Sanaa*, *OMA*, *Zaha Hadid Architects*, *Arata Isozaki*, *David Chipperfield Architects*, ecc. Questo aspetto appare paradossale se si considera come, negli anni '50 e '60, l'architettura milanese, fatta da milanesi, sia stata d'esempio, attraverso l'opera di Ernesto Nathan Rogers, Gio Ponti, ecc., all'intera architettura mondiale.

In merito al masterplan di una riqualificazione urbana, di cui si dirà tra poco, la conformazione planimetrica di esso, disegnato da Daniel Libeskind in collaborazione *Zaha Hadid Architects e Arata Isozaki & Associates* (Figg. 205-206), si basa sul carattere rilevante delle tre torri, assoggettate da numerose modifiche dal 2004 a oggi, poste al centro dell'intervento e che connotano il quadrante urbano dell'area. Sul piano visivo zenitale, si riscontra una certa analogia con il lavoro filmico del regista e pittore Hans Richter *Rhythmus 21* (1921) (Fig. 207). I volumi si contrappongono tra di loro in modo centripeto all'interno del perimetro in cui insistono. L'impianto generale è configurato come un interno ordinato da un'accurata scelta costruttiva che dispone i volumi analogamente a come ha fatto Richter, inserendo parallelepipedi e quadrati bianchi su di una pellicola nera.

La planimetria del progetto non distribuisce i volumi in modo "ritmico", effetto consentito al cinema, in quanto in possesso del fattore tempo tra un fotogramma e l'altro, ma punta su un solo frame geometrico: il perimetro quadrato dell'area. Il rapporto chiuso, gli intervalli e le proporzioni tra le torri si contrappongono all'interminabile organico ampliarsi della città meneghina verso la periferia, modellata anch'essa dalle leggi che rendono la «massa immagine della pulsione di crescita»<sup>1</sup>. Il progetto, letto zenitalmente, assume un significato simbolico particolare. Si pone come un vero e proprio manifesto, per via della sua figura ben definita all'interno della trama urbana consolidata, che indica come è possibile "creare ordine" nella città storica e come quest'ordine può ri-mostrarsi nella periferia. L' "amplificare

abbreviando e contrapponendo” del masterplan è un artificio progettuale che ritrova molti riferimenti teorici nel cinema, ma, soprattutto, nella retorica.

Recentemente sono stati pubblicati i fotorendering di come sarà il quartiere nel 2023 con il progetto della nuova porta d'accesso, firmato dallo studio *Bjarke Ingles Group* (Figg. 208-209-210). Si tratterà di due edifici collegati da un portico ad arco che farà da cornice agli edifici esistenti, tenendoli visualmente insieme nel sistema sfuggente che è oggi il quartiere<sup>2</sup>.

Sul piano figurativo, *CityLife* ha suscitato forti critiche rivolte al suo carattere decontestualizzato, sia planimetricamente, sia sul piano percettivo degli edifici che lo costituiscono. Francesca Serrazanetti, riportandole, racconta che

dall'estero arriva una vignetta, pubblicata sulla rivista inglese “Architects’ Journal”, che ironizza sulle tre torri scultoree presentate nei rendering originali; con il titolo *Three Graces*, tre figure senili allontanano il lettore dall'immaginario di progresso e modernità ed evocano piuttosto acciacchi “strutturali”: il “dritto” di Isozaki è un vecchio che si sorregge con un tutore per movimenti, lo “storto” di Hadid è uno zoppo con la gamba di legno, mentre il “curvo” di Libeskind è una anziana signora ingobbita su sé stessa<sup>3</sup>.

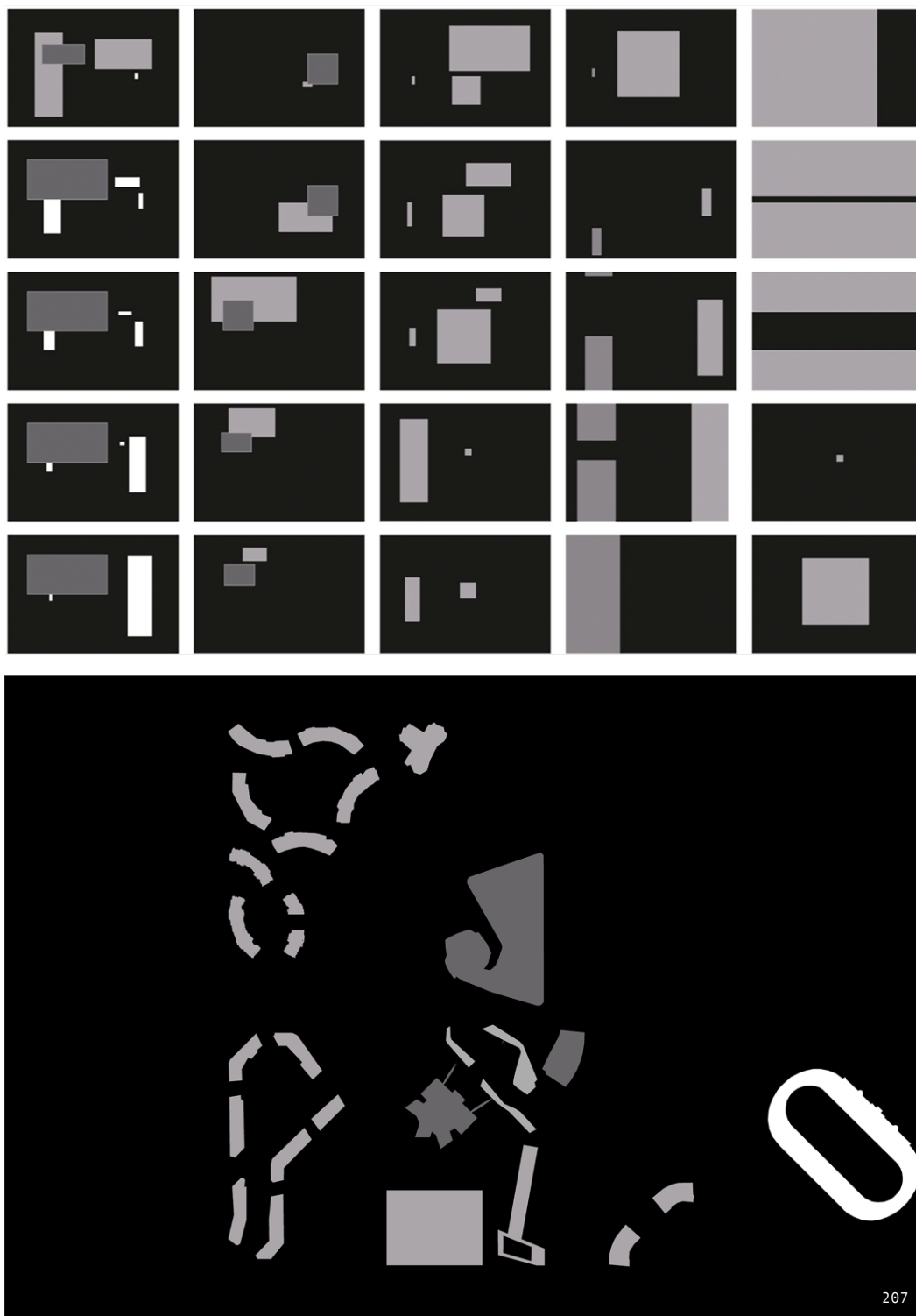
Gli accostamenti figurativi dell'immagine dei singoli edifici ricordano una previsione che fece Franco Purini nel saggio *Il transito nel simbolico* (1990), nel quale rifletteva sul fatto che

le nuove immagini architettoniche, espressioni tra le più elevate dell'attuale cultura degli “immateriali [...], si caratterizzano come “superficiali”, istantanee, atopiche, universali. In esse pervengono alla loro più estreme formulazioni le profezie dell'”architettura parlante [...] rappresentano uno dei luoghi deputati di quel transito nel simbolico che rappresenta gran parte del senso di questa stagione culturale<sup>4</sup>.

Transito dell'architettura nel simbolico poi ampiamente dissertata attraverso i *sei temi figurativi* nel libro di Gianfranco Neri e Paolo Zoffoli dal titolo *L'architettura dell'immateriale* (1992), edito da Clear. Tra l'altro, la *Torre Generali* vista in pianta (nella parte della torre) somiglia a un *pesce razza* senza coda.



205. Studio Libeskind, *CityLife*, 2004, masterplan  
206. Studio Libeskind, *CityLife*, 2005, fotomontaggio  
Fonte: <https://libeskind.com/work/citylife-masterplan/> (consultata il 18/09/2020)



207. Michele Bagnato, *Elaborazione in analogia tra la serie di fotogrammi tratti da "Rhythmus 21" (1921) di Hans Richter e del masterplan di "CityLife" (2004) dello Studio Libeskind, file immagine, 2020*



208. Bjarke Ingles Group, *CityLife*, 2019, modeling  
209. Bjarke Ingles Group, *CityLife*, 2019, fotomontaggio  
210. Bjarke Ingles Group, *CityLife*, 2019, fotomontaggio  
Fonte: <https://big.dk/#projects-clm> (consultata il 18/09/2020)

---

<sup>1</sup> Marco Biagi, “Non è solo bella: la torre *Allianz* a Milano di Isozaki-Maffei”, in *Casabella*, n. 855, novembre 2015, p.5.

<sup>2</sup> Per un'ulteriore panoramica su questo discorso, cfr. Redazione Living, “Milano: ecco come sarà CityLife nel 2023”, *Corriere della Sera – Living*, 18 novembre 2019, (<http://living.corriere.it/tendenze/architettura/milano-citylife-2023/>) (consultata il 18/09/2020).

<sup>3</sup> Francesca Serrazanetti, “CityLife 2004-2018”, in *Casabella*, n. 884, aprile 2018, p. 50.

L'articolo a cui si riferisce è il seguente: Andrezej Bisztyga, “Three Graces?”, *Architects' Journal*, 22 luglio 2004.

Di recente, con il completamento del grattacielo ‘Curvo’ a cura di Daniel Libeskind, i termini metaforici che designano la triade dei grattacieli sono stati ulteriormente rimarcati da *La Repubblica*. Cfr. La Repubblica redazione, “Il Curvo, il Dritto e lo Storto: con gli ultimi lavori si completa la triade di grattacieli di CityLife a Milano”, *La Repubblica* 22 agosto 2019, ([https://milano.repubblica.it/cronaca/2019/08/22/foto/milano\\_citylife\\_grattacielo\\_curvo\\_libeskind\\_pwc-234090014/amp/](https://milano.repubblica.it/cronaca/2019/08/22/foto/milano_citylife_grattacielo_curvo_libeskind_pwc-234090014/amp/)) (consultata il 18/09/2020).

<sup>4</sup> Franco Purini, “Il transito nel simbolico” (1990), in Franco Purini, *Dal progetto*, a cura di Francesco Moschini e Gianfranco Neri, Kappa, Roma 1992, p. 162.

## II.7.4 L'immagine erotica: *Fondazione Prada* (Milano)

### *Abstract*

Rem Koolhaas has never hidden his predisposition to refer to the formalistic principles of the De Stijl Movement. In the project for the *Fondazione Prada* in Milan (2008 - 2018) he used, in principle, the same styles.

The "figurative objectivity" refers to the expressive figures of Piranesi and the cinema of the "expressive oppositions" of Sergej Ejzenštejn and Lev Vladimirovič Kulešov, whose aim was to convey to the viewer how a specific framing and a specific sequence of images led him to suffer emotional effects.

Regarding the surfaces of buildings, the transition from opaque to polished *Haunted House* is a careful willingness of Koolhaas to provoke "suggestions" towards the veiled, ambiguous, "phantasmagoric" images of an unstable materiality.

The architectural object of the *Haunted House* implies a reading based on the survey of the gaze seduced by the veiled instability of the artifact. The seductive eroticism of the image of this building has an intimate relationship with the cinema. Looking back on Guy Hamilton's film *Goldfinger* (1967), the 5th minute of the scene in which actress Shirley Eaton, as Jill Masterton, appears covered in gold paint, have been described by film critics as "the most erotic image of the decade". Jean Baudrillard explained how the nude gold scene was the perfect demonstration of the contemporary tendency to produce enticing images not only in the field of the arts, but also in the political and economic field.

The seductive charm stands in the first imprinted instance of the image, in a speed for which it is not possible to grasp the meaning that lies before: it remains imprinted in the mind of the viewer only its instantly erotic character.

The instantaneousness and superficiality of this image has entered the media circuit at full capacity. An analysis of the *Fondazione's* Instagram shows that the level of media response between the images of the *Tower* and the *golden building* is totally different. The engagement obtained from the image of the *Haunted House* is almost twice as much as the image of the *Tower*.

Rem Koolhaas, nelle molteplici opere architettoniche realizzate nella sua carriera di architetto, non ha mai nascosto la sua predisposizione a riferirsi ai principi formalistici del movimento De Stijl<sup>1</sup>. Come si vedrà, anche per il progetto della *Fondazione Prada* a Milano (2008 - 2018)<sup>2</sup> egli ha utilizzato, in linea di massima, gli stessi stilemi.

Il progetto è stato realizzato con la consulenza della neuropediatra Giannetta Otilia Latis e del regista Wes Anderson<sup>3</sup>, il quale ha ideato la parte adibita a bar all'interno del progetto. Essendo stato realizzato, come racconta Koolhaas, per «un insieme di frammenti»<sup>4</sup> che impongono una lettura dell'immagine in modo non condensata, procederemo a leggere il linguaggio figurativo di quest'opera non seguendo una linea temporale<sup>5</sup>.

Il progetto si trova nella zona industriale sud di Milano, nella quale attualmente è in forte fermento il dibattito sulla riqualificazione. *OMA* è andato a intervenire su un'ex distilleria del primo '900, inserendosi con tre differenti tipologie di immagini: quella del *Podium*, del *Cinema* e della *Torre* (Figg. 211-212). La sede occupa planimetricamente 19.000 mq, nei quali convivono due eterogenee dimensioni: la conservazione degli edifici della distilleria e il progetto del nuovo. Seppur le due entità persistono differenti fra di loro, esse si rapportano implicitamente secondo un processo di continua scambievolezza. Secondo quanto reinterpreta Marco Biraghi dal testo critico di Pietro Valle

Fondazione Prada [...] darebbe prova, più che di una qualche abilità nell'altra *ars architettonica*, di un'attitudine "sartoriale", da consumato stilista qual è, o – forse più modestamente – da buon manovale del taglia-e-cuci (o del suo discendente digitale, il copia-e-incolla). Da qui i caratteri che Valle individua con precisione e che ribadisce a più riprese: la banalità, quasi da *prêt-à-porter*, delle soluzioni progettuali adottate e la ripetitività con la quale vengono applicate; una ripetitività – si badi bene – che riguarda "sia il vecchio che il nuovo senza distinzione tra i due"<sup>6</sup>.

Koolhaas ribadisce che esiste una particolare relazione sul piano figurale degli elementi che costituiscono il progetto:

Vecchio e nuovo, orizzontale e verticale, ampio e stretto, bianco e nero, aperto e chiuso – dice l'architetto olandese – [sono] i contrasti [che] stabiliscono la varietà di opposizioni che descrive la natura della nuova *Fondazione* (Figg. 213-214)<sup>7</sup>.

L' "oppositività figurativa" rinvia alle cifre espressive di Piranesi e, più in particolare, al cinema delle "opposizioni espressive" di Sergej Ejzenštejn e di Lev Vladimirovič Kulešov, cui obiettivo era quello di trasmettere allo spettatore *come* una specifica inquadratura e una specifica successione di immagini lo portassero a subire effetti emotivi. Gli "schemi oppositivi" dimostrarono che la cognizione dello spettatore è manipolabile in funzione al come sono state montate e organizzate le immagini. Leggendo le immagini del progetto firmato da *OMA*, si nota ampiamente quest'attitudine. Ogni figurazione è in contrasto con le altre. Ponendosi nel punto centrale dell'area di progetto, tra il *cinema* e il blocco che comprende il *podium*, l'*Haunted House*, si avverte, per via delle pareti specchiate, un continuo rimbombo dello spazio, con annessa liquefazione di quello che viene specchiato (Figg. 215-216). Lo spazio tra i due blocchi vibra per via di questo artificio visivo, dissolve l'organico e l'inorganico che lo attraversa, trasforma ciò che è reale in "iperreale". Uno spazio, si potrebbe dire, che crea "surrealismo" in continuità con il reale e che instaura la concezione per cui vedere sé stessi come un riflesso alterato risulta essere alienante e allo stesso momento emozionalmente stimolante. Tecnicamente, come individua Biraghi riferendosi a questo spazio, ciò è scaturito dal

trattamento "rispettoso" riservato alla piazza che si affianca all'edificio del cinema [...] [la quale porta l'edificio] a trincerarsi dietro un'armatura di scudi di acciaio specchiante – un dispositivo ottico quasi loosiano, più che un *revival* degli edifici a specchio anni '80<sup>8</sup>.

Ad attuire tali effetti, vi sono i tagli netti che demarcano il piano calpestabile tra questi due edifici. Le linee, che segnano il cambio materico della pavimentazione, conducono l'occhio dello spettatore a stabilizzare la vista secondo le loro direttrici. Il "caos" è equilibrato e mitigato grazie a questi segni. Koolhaas 'fa abbassare e alzare la testa in continuazione', producendo "interazione" con l'immagine di ogni singolo elemento che compone il masterplan.

In merito alle superfici degli edifici, il passaggio dall'opaco al lucido della *Haunted House* è un'attenta volontà di Koolhaas a provocare "suggestioni" verso le immagini velate, ambigue, "fantasmagoriche", mutevoli di una materialità instabile. A volte, come si rileva anche in altri suoi progetti, simbioticamente viene occultato il valore tettonico dell'edificio, facendolo apparire fortemente allusivo. Ciò è un aspetto determinante nel rapporto contemporaneo tra immagine architettonica e media elettronici, i quali, senz'ombra di dubbio, hanno portato a ri-considerare di molto l'esperienza tra lo spettatore e la natura dell'immagine architettonica.

La *Torre* (Fig. 218<sup>7</sup>, alta 60 metri e collegata al deposito attraverso uno squarciante contrafforte in cemento che nasconde l'ascensore panoramico, è composta da nove piani di altezza differente<sup>9</sup>. Il bianco candido è segnato da tagli netti e dalle bucaure, suscitando così lo stesso effetto visivo del pavimento, riverberandosi al di fuori dello spazio attinente alla *Fondazione*. I suoi sessanta metri vengono percepiti e relazionati con l'intero skyline milanese. Il sottile gioco di relazioni tra l'immagine della *Fondazione* e la città è garantito da una doppia proiezione: ciò che accade all'interno dello spazio multifunzionale è rappresentato, sintetizzato e comunicato dalla singola *Torre*, la quale è l'unica che si dà a vedere nel contesto geografico.

L'oggetto architettonico della *Haunted House* (Figg. 218-219)<sup>10</sup> implica una lettura basata sull'indagine dello sguardo sedotto dall'instabilità velata del manufatto. In questo senso, è dunque necessario leggere l'immagine di questa parte del progetto in analogia con le altre arti visive.

Il primo riferimento va al pittore austriaco Gustav Klimt e in particolar modo al "periodo aureo", o "dorato", dell'artista. Le opere, quali *Giuditta I* (1901), *Ritratto di Adele Bloch-Bauer I* (1907) (Fig. 220) e il celeberrimo *Il bacio* (1907 – 1908), sono quadri pregni di simbolismi erotici seduttivi<sup>11</sup>, ma soprattutto di "metafisica della luce". Rappresentata dall'oro, la luce è suprema emanazione del *Mito* nel senso spirituale e mistico, ma anche estetico<sup>12</sup>.

L'erotismo seducente dell'immagine di questo edificio ha una relazione intima con il cinema (Fig. 221)<sup>13</sup>. Volgendo lo sguardo al film *Agente 007 – Missione Goldfinger* di Guy Hamilton (1967) (Fig. 222), i 5' minuti di scena in cui l'attrice

Shirley Eaton, nei panni Jill Masterton, appare ricoperta di vernice d'oro, sono stati definiti dai critici cinematografici come "l'immagine più erotica del decennio" (Figg. 223-224-225). Anche nel film *Blade Runner 2049*, nelle scene ambientate nell'ufficio dell'azienda che produceva i replicanti, l'ambientazione è totalmente dorata, il che, al di là del colore, è inscrivibile come citazione diretta ai lavori cinematografici surrealisti di Joseph Cornell<sup>14</sup>.

Precedentemente si evidenziava la collaborazione di Koolhaas con Wes Anderson in questo lavoro: il regista ha realizzato un docu-film sulla vita di Hampton Fancher, sceneggiatore di *Blade Runner* e probabilmente le due costruzioni dell'immagine, dall'architettura a cinema, si citano a vicenda<sup>15</sup>.

Relativamente al primo film in questione, Jean Baudrillard spiegava come la scena del nudo dorato fosse la dimostrazione perfetta della tendenza contemporanea a produrre immagini allettanti non solo nel campo delle arti, ma anche in quello politico ed economico.

La *play girl* – sostiene il filosofo francese - nuda verniciata in oro morirà per aver incarnato fino al limite dell'assurdo il fantasma dell'erotico. Ma accede lo stesso a qualsiasi pelle nell'estetica funzionale, nella cultura di massa del corpo. Collant, guaine, calze, guanti, vestiti e indumenti "aderenti al corpo", senza contare l'abbronzatura: è sempre il leitmotiv della "seconda pelle", è sempre la pellicola trasparente che vetrifica il corpo. Di per sé, la pelle non si definisce come "nudità" ma come zona erogena: medium sensuale di contatto e di scambio, metabolismo dell'assorbimento e dell'escrezione. Questa pelle porosa, forata orifiziale, nella quale il corpo non finisce che solo nella metafisica istituisce come linea di demarcazione del corpo, è negata a vantaggio d'una seconda pelle non porosa, senza essudazione né escrezione, né calda né fredda (è "fresca", è "tiepida": climatizzazione ottimale), senza grana né asperità (è "dolce", è "vellutata"), senza spessore proprio (la "trasparenza" della tinta), soprattutto senza orifizi "è "liscia"). Funziona come un rivestimento di cellofan. Tutte queste qualità di *chiusura* – grado zero risultante della negazione degli estremi ambivalenti. Anche la sua "giovinezza": il paradigma giovane/vecchio vi si neutralizza in una immortale giovinezza della simulazione. Questa vetrificazione della nudità va accostata alla funzione ossessiva di rivestimento protettivo degli oggetti: cerati, plastificati, ecc., e del lavoro di spazzolatura, di ripulitura, che mira a rimetterli perpetuamente in stato di purezza, d'astrazione impeccabile – e quindi a sbarrare la loro secrezione (patina, ossidazione, polvere), a impedire loro di crollare e a mantenerli in una specie di immortalità astratta<sup>16</sup>.

Si entra quindi in una condizione particolare. Il fascino seduttivo dell'immagine non è più colto nell'atto di "denudazione" per come credeva John Berger<sup>17</sup>, ma addirittura a monte. Esso risiede nella prima istanza impressiva dell'immagine, in una velocità per cui non si riesce a cogliere il significato che si cela addietro: rimane impresso nella mente dello spettatore solo il suo carattere istantaneamente erotico. Il tempo di percezione è congelato e la profondità dell'oggetto, in questo caso architettonico, si risolve nel suo registro bidimensionale. È un'immagine che asseconda il desiderio voyeuristico<sup>18</sup>, che immobilizza e subito dopo non svela nulla: «le immagini fanno vedere che non c'è più nulla da vedere», diceva Régis Debray.

L'istantaneità e la superficialità di questa immagine sono entrate a pieno regime nel circuito mediatico. Da un'analisi dell'Instagram della *Fondazione*, si nota che il livello di risposta mediatica tra le immagini della *Torre* e dell'*edificio dorato* è totalmente differente. L'*engagement* ottenuto dall'immagine della *Haunted House* è quasi il doppio rispetto l'immagine della *Torre* (Figg. 226-227). Ogni volta che il canale comunicativo della *Fondazione Prada* pubblica un'immagine dell'*edificio dorato*, il numero di like e o commenti supera la media degli altri post<sup>19</sup>.

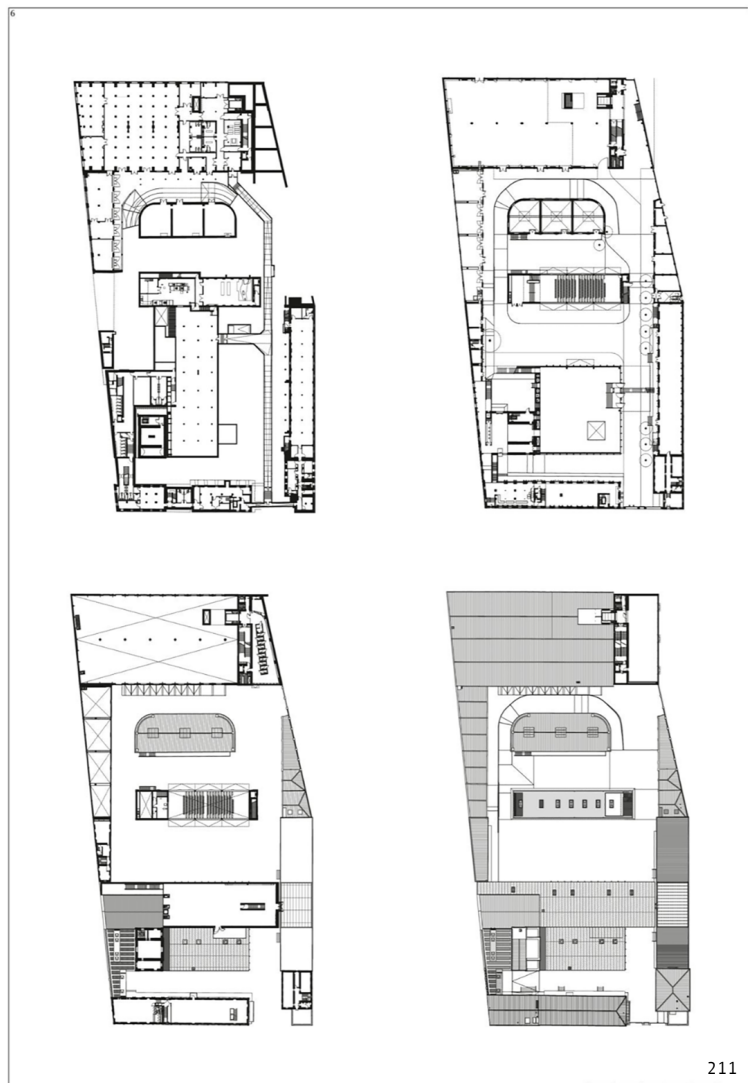
Koolhaas non è nuovo a questi fini attraverso i suoi progetti. Già nel progetto di ristrutturazione del *Second Stage Theater* (1988 – 1989) (Fig. 228), realizzato a New York insieme alla collaborazione di Richard Gluckman, i due descrivono quella che potrebbe essere una presunta impressione arrivando all'ultimo piano dell'edificio.

Tramite la scala o in ascensore – relazionavano -, si sale al primo piano e, per quanto breve, il percorso è purificatorio: in contrasto con la cacofonia stradale, si incontrano colori smorzati; giunti in cima, si è di fronte al foyer, al bar e alle toilette, intorno alle quali (sorpresa!) le pareti sono tinteggiate di arancione intenso, un colore di teatralità esplosiva, un colore *ex-machina*<sup>20</sup>.

Nel libro *Post-Occupancy* (Domus d'autore, Milano 2006), Koolhaas dimostra una forte attenzione all'impressione mediatica, e non solo, verso i suoi edifici. Nella pubblicazione sono raccolti foto dei quattro progetti dello studio OMA: *The Netherlands Embassy* a Berlino (1997 – 2003); la *Seattle Central Library* (1999 – 2004); *The McCormick-Tribuine Campus Center, IIT* (1997 – 2003) e la *Casa da Musica Portugal* a Porto (1999 – 2005)). Il lavoro prevedeva la raccolta di immagini scattate dagli utenti e che circolavano sui siti internet e sui canali televisivi, in modo da capire quale fossero le immagini modali, ma soprattutto indagare come l'architettura venisse usata in post-produzione. Racconta Koolhaas nella prefazione:

abbiamo messo insieme una miriade di voci anonime o, come dei fotografi, di istantanee [...] volevamo vedere cosa succede nei nuovi spazi occupati in assenza dell'autore, rappresentare la realtà che siamo stati complici nel creare, come dei fatti, e non come delle imprese<sup>21</sup>.

A questo assunto, seguiva un lavoro di raccolta e organizzazione del materiale fotografico. Probabilmente diventava un "erbario delle memorie altrui" e, dalla visione di quali fossero le immagini maggiormente scattate e riprese, Koolhaas ne avrebbe fatto base referenziale per ulteriori progetti. Questo approccio verso le impressioni degli utenti, in un certo qual modo, è oggi il tema degli "algoritmi digitali"<sup>22</sup>, i quali si pongono come "benefattori" del desiderio visivo dell'utente: fanno vedere ciò che egli si aspetta di vedere.

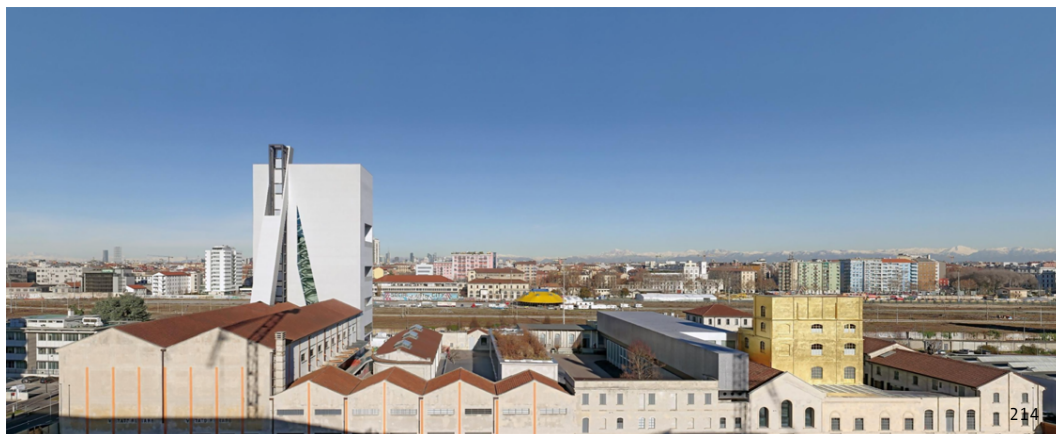


211. OMA, *Fondazione Prada*, 2008, pianta del piano interrato, del piano terra, del primo e del piano tipo della torre

Fonte: *Casabella*, n. 884, aprile 2018, p. 86

212. OMA, *Fondazione Prada*, 2008, rendering

Fonte: <https://oma.eu/projects/fondazione-prada> (consultata il 18/09/2020)



213. A. Aloa, *Fondazione Prada*, file immagine, Milano 2018

Fonte: <http://www.ilgiornale.it/news/milano/ecco-torre-prada-museo-e-ristorante-stile-newyorchese-1517415.html> (consultata il 18/09/2020)

214. Iwan Baan, *Fondazione Prada*, fotografia, Milano 2018

Fonte: *Casabella*, n. 884, aprile 2018, pp. 84-85



215. Iwan Baan, *Fondazione Prada*, fotografia, Milano 2018

Fonte: *Casabella*, n. 884, aprile 2018, pp. 92-93

216. Iwan Baan, *Fondazione Prada*, file immagine, Milano 2018

Fonte: <https://oma.eu/projects/fondazione-prada> (consultata il 18/09/2020)



217. Iwan Baan, *Fondazione Prada* (particolare), fotografia, Milano 2018

Fonte: *Casabella*, n. 884, aprile 2018, p. 91

218. Fty law, *Fondazione Prada*, file immagine, Milano 2018

Fonte: <https://www.flickr.com/photos/peterlaw/20408705571/in/photostream/> (consultata il 18/09/2020)

219. Bas Princen, *Fondazione Prada*, file immagine, Milano 2015

Fonte: <http://www.fondazioneprada.org/visit/visit-milano/> (consultata il 18/09/2020)



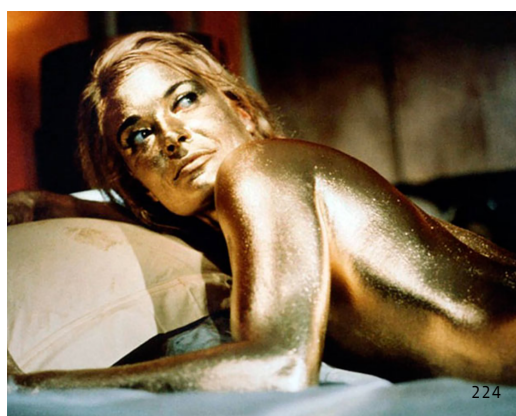
220. Gustav Klimt, *Adele Bloch Bauer*, 1907, olio su tela, 138 x 138 cm., New York: Neue Galerie  
Fonte: <https://www.analisedellopera.it/klimt-ritratto-di-adele-bloch-bauer/> (consultata il 18/09/2020)



221. Michele Bagnato, *Elaborazione in analogia dei fotogrammi tratti da "007 - Missione Goldfinger"* (1964) di Guy Hamilton e delle immagini della "Fondazione Prada" (2008 – 2018) dello studio OMA, file immagine, 2020



222. Guy Hamilton, *007 - Missione Goldfinger*, poster, 1964  
Fonte: [http://artworkbymanicmark.blogspot.com/2018\\_02\\_11\\_archive.html](http://artworkbymanicmark.blogspot.com/2018_02_11_archive.html) (consultata il 18/09/2020)



223. Guy Hamilton, 007 - *Missione Goldfinger*, con Shirley Eaton, fotogramma, 1964  
Fonte: <https://www.pinterest.ph/pin/424605071104516042/visual-search/?cropSource=6&h=595&w=470&x=11&y=10> (consultata il 18/09/2020)
224. Guy Hamilton, 007 - *Missione Goldfinger*, con Shirley Eaton, fotogramma, 1964  
Fonte: [https://d.repubblica.it/argomenti/2012/08/02/foto/blake\\_lively\\_gucci\\_profumo-1191875/7/#media](https://d.repubblica.it/argomenti/2012/08/02/foto/blake_lively_gucci_profumo-1191875/7/#media) (consultata il 18/09/2020)
225. Guy Hamilton, 007 - *Missione Goldfinger*, con Sean Connery e Shirley Eaton, fotogramma, 1964  
Fonte: <http://www.legendemetropolitane.net/post/2008/09/05/007-Missione-Goldfinger.aspx> (consultata il 18/09/2020)



**fondazioneprada** • Segui già  
Fondazione Prada

design industry vets will wisely assume that at least one floor-to-ceiling-height foam-core board was pinned full of vintage, Sambo monkey memorabilia, ultimately inspiring those (for some, nostalgically) exaggerated lips sported by the twin-monkey duo. It makes Jileen Liao, a Brooklyn footwear designer who travels to Italy regularly for product development and has visited the Fondazione Prada wonder, "you guys have a whole museum dedicated to art and culture...how the f— did you f— this up?" Withdraw this OFFENSIVE And RACIST piece of s...

16 sett. Rispondi

♡ ◻ ↗ 📌

🌐 **Piace a valentina\_franze e altri 5.493**

24 DICEMBRE 2018

Aggiungi un commento... Pubblica 226



**fondazioneprada** • Segui già  
Fondazione Prada

**fondazioneprada @FondazionePrada**  
opening hours during Christmas Holidays:  
Milano Venue is open on 24 and 31 December, from 10 am to 5 pm  
Closed to the public on 25 December and 1 January.  
Open from 10 am to 7 pm on 26 December.

Osservatorio is open on 24 and 31 December from 2 to 6 pm.  
Closed on 25 December.  
Open from 11 am to 8 pm on 26 December and from 2 to 8 pm on 1 January.

**#FondazionePrada #Milan**  
Photo: Bas Princen

Mostra tutti e 28 i commenti

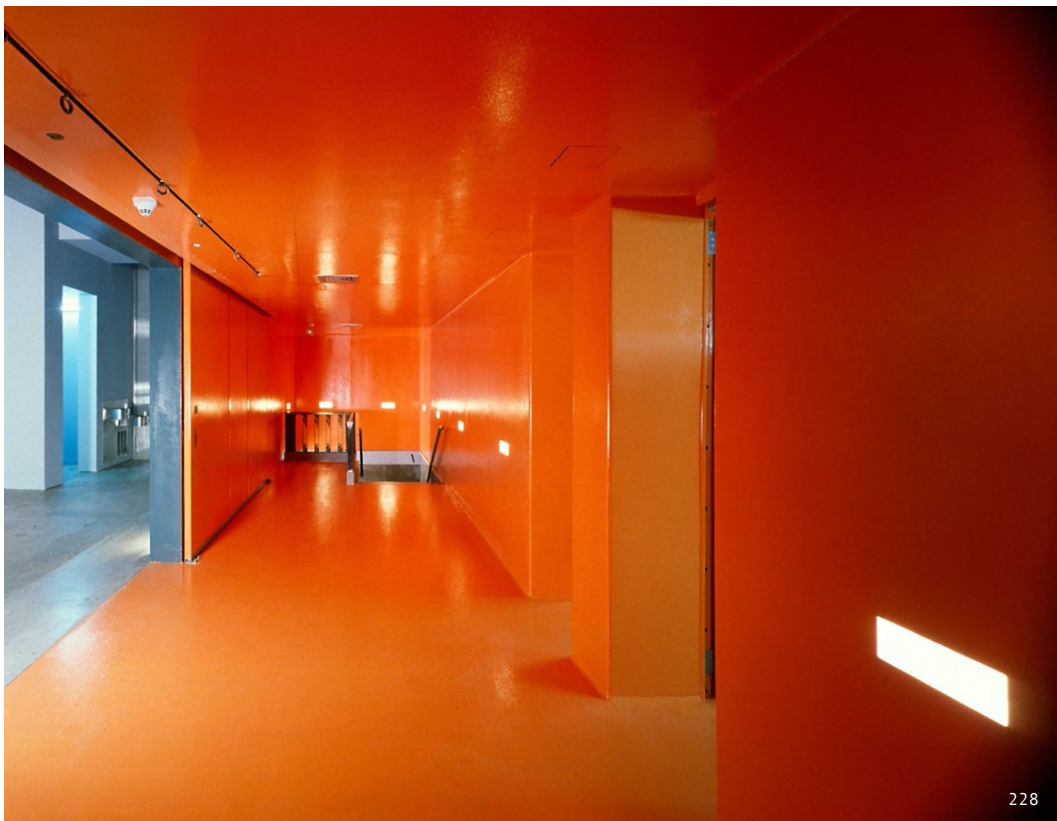
♡ ◻ ↗ 📌

🌐 **Piace a valentina\_franze e altri 8.721**

23 DICEMBRE 2018

Aggiungi un commento... 227.

226. Fondazione Prada, *Torre*, post su Instagram (rilevazione dati engagement mediatico), 24 dicembre 2018  
227. Fondazione Prada, *Haunted House*, post su Instagram (rilevazione dati engagement mediatico), 23 dicembre 2018  
Fonte: <https://www.instagram.com/fondazioneprada/?hl=it> (consultata il 23/12/2019)



228. Gluckman Tang, *Second Stage Theater*, file immagine, New York 1988 – 1989  
Fonte: <https://www.gluckmantang.com/projects/second-stage-theatre/#3> (consultata il 18/09/2020)

<sup>1</sup> Nella *Villa Patio* (1984 – 1988) realizzata a Rotterdam (Paesi Bassi), il patio è sistemato planimetricamente e in alzata in modo da generare, di congiunto con il muro indipendente, l'intera essenza spaziale della casa. Questo è, per un certo verso, una citazione letterale dei principi neoplastici.

Altresì, si ricorda che, appena diciannovenne, prima di intraprendere gli studi di architettura, Koolhaas è stato giornalista, sceneggiatore e regista. Cfr. Bart Lootsma, *Now switch off the sound and revert the film: Koolhaas, Constant, and Dutch Culture in the 1960s...*, in "Hunch", n.1, 1999, pp. 152-173. A evidenza del suo approccio cinematografico all'architettura, Secondo Françoise Fromonot, Rem Koolhaas nel progetto *Villa dall'Ava* (1984 - 1991) elabora «una produzione di una narrazione spaziale coerente a partire da frammenti spaziali discontinui» (Françoise Fromonot, "La casa del Dottor Koolhaas, Villa dall'Ava", in *Casabella*, n. 905, gennaio 2020, p. 83), il che coincide con la tecnica narrativa, a partire da inquadrature autonome nel tempo e nello spazio, del montaggio cinematografico.

<sup>2</sup> Ci si occupa specificatamente di questo caso architettonico, poiché, come sostiene anche Marco Biraghi, «Fondazione Prada [...] è l'intervento architettonico più significativo negli ultimi anni a Milano» (Marco Biraghi, "Prada, Koolhaas e altri diavoli", in *GIZMO Architectural Review*, Milano 13 settembre 2015. (<http://www.gizmoweb.org/2015/09/prada-koolhaas-e-altri-diavoli/>) (consultata il 18/09/2020).

<sup>3</sup> Si evidenzia questa collaborazione con il regista, in quanto, come vedremo, l'intervento di *OMA* è pura retorica visuale. È un montaggio di immagini apparentemente differenti e con un grado di "surrealismo" tale da indurre gli spettatori un'astrazione fisica e mentale. Il lavoro cinematografico di Wes Anderson, oltre a vantare molte collaborazioni con *Prada*, si basa su diversi generi: racconti ironici, eccentricismo estetico e surrealismo. Di recente, ha reso omaggio, attraverso un documentario, alla vita di Hampton Fancher, sceneggiatore sia del primo *Blade Runner* (1982) che del secondo *Blade Runner 2049*. Il progetto della *Fondazione Prada* ha un legame molto intimo con le scene del secondo film della saga.

<sup>4</sup> Citazione riportata in Domus redazione, "Fondazione Prada a Milano", in *Domus web*, Milano 11 maggio 2015, ([https://www.domusweb.it/it/architettura/2015/05/11/fondazione\\_prada\\_a\\_milano.html](https://www.domusweb.it/it/architettura/2015/05/11/fondazione_prada_a_milano.html)) (consultata il 18/09/2020).

<sup>5</sup> La *torre*, il terzo degli elementi del masterplan del progetto, è stata inaugurata successivamente (2018) alla data di apertura della *Fondazione* che risale al 2015.

<sup>6</sup> Marco Biraghi, *op. cit.* (consultata il 18/09/2020). Il testo critico di Pietro Valle sulla *Fondazione Prada* è apparso nel 2015 su *O11+*, dal titolo: *Il Diavolo riveste Prada*. In esso, Pietro Valle sostiene che «ogni edificio della Fondazione è individualizzato nel suo rivestimento, non nel suo spazio né nella sua configurazione insediativa. Sono tutte scatole neutrali che vengono alternativamente rieditate con materiali diversi di rivestimento ma mantengono l'anonimato di fondo che permette loro di "sparire" a ogni nuova scenografia» (Pietro Valle, "Il Diavolo riveste Prada", in *O11+*, 2015 (citato da Marco Biraghi, *op. cit.*) (consultata il 18/09/2020).

<sup>7</sup> Citazione riportata in Valerio Rennola, "Rem Koolhaas e Oma per fondazione Prada", in *Artwave*, 12 settembre 2018, (<https://www.artwave.it/architettura/museums/rem-koolhaas-e-oma-per-la-fondazione-prada/>) (consultata il 18/09/2020).

<sup>8</sup> Marco Biraghi, *op. cit.* (consultata il 18/09/2020).

<sup>9</sup> I piani vanno dai 2,7 metri del primo piano fino agli 8 metri del nono. Koolhaas, in questo edificio, ha materializzato ciò che decantava in *Delirious New York*. Ciò è la «lobotomia» e lo «scisma verticale». «Lo Scisma Verticale – affermava l'architetto olandese – [è] uno sfruttamento sistematico della sconnessione intenzionale dei vari piani. Negando la reciproca dipendenza dei piani fra di loro, lo Scisma Verticale ne ammette la distribuzione arbitraria all'interno di un singolo edificio» Rem Koolhaas, *Delirious New York*, Oxford University Press, New York, 1978, (ed. it. a cura di Marco Biraghi, *Delirious New York, Un manifesto retroattivo per Manhattan*, Electa, Milano 2001, p.99).

<sup>10</sup> L'edificio, confacente parte dell'ex distilleria, è stato restaurato e ricoperto da un ricoprimento di "foglia oro zecchino". cfr. (<http://www.manetti.com/2015/04/28/una-torre-in-foglia-oro-per-la-fondazione-prada/>) (consultata il 18/09/2020).

<sup>11</sup> Seduzione a cui, secondo Eva di Stefano, Klimt non ha fatto alcuna resistenza immergendo le sue figure all'interno di ornamenti dorati. «La demonizzazione dell'ornamento – per la studiosa – è demonizzazione dell'eros, e per conseguenza del femminile» (Eva di Stefano, *Il complesso di Salomè. La donna, l'amore e la morte nella pittura di Klimt*, Sellerio, Palermo 1985, p. 35).

<sup>12</sup> Il "periodo aureo" di Klimt spicca di forte bidimensionalità dell'immagine. La prospettiva lineare è compensata da un campo dell'immagine dove ogni tratto si legge simultaneamente, senza che nessuno escluda l'altro. La bidimensionalità, inoltre, è un espediente, nelle cifre del pittore austriaco, per dar maggior risalto alle campiture e al linearismo, inducendo un effetto di estasi erotica all'osservatore. Per un'ulteriore panoramica su questo discorso, cfr. Serge Sabarsky, et al, *Gustav Klimt: Drawings*, Moyer Bell, 1983.

In realtà, si dovrebbe andare molto più indietro nella questione, vale a dire nel Medioevo. In questa fase dell'arte, i colori iniziarono a essere la componente importante dell'immagine. A ognuno di essi veniva attribuito un determinato significato simbolico. All'oro, in particolare, era attribuito il sinonimo di "regalità divina". Offrirlo a Dio, nell'arte sacra, era il modo terreno per dimostrare devozione al divino. Successivamente, questo metallo fu limitato alla cornice che racchiudeva il quadro, ma per l'artista del Medioevo l'oro entrava a pieno titolo nella sua tavolozza. «Alcuno albore – diceva Cennini – parese degli albori di paradiso» (Cennino Cennini, *Il libro dell'arte*, 1930 ca., a cura di F. Brunello, Neri Pozza Editore, Vicenza 2001)

<sup>13</sup> In linea generale, l'eroticismo e la seduzione delle immagini nell'arte ci sono sempre stati. Ma, come assevera Manlio Brusatin, «ora improvvisamente si pensa con desiderio e raccapriccio di poter vedere tutto negli effetti delle arti riproduttive, indispensabili al lusso e al gusto. L'oggetto e il soggetto

erotico – prosegue il professore – è sempre posseduto e allontanato da uno sguardo di riconoscimento» (Manlio Brusatin, *Storia delle immagini* (1989), Piccola Biblioteca Einaudi, Torino III ed. 2002, p. 97), pertanto erotico nel senso più altro del termine.

<sup>14</sup> In particolar modo, *Rose Hobart* (1936), film realizzato con spezzoni di pellicola del film *East of Borneo* (1931) e alcune parti di un *documentario di un'eclisse*. L'opera è ritenuta uno dei primi esempi di cinema surrealista. Dalí, quando lo vide alla sua prima proiezione, a metà del film, esclamò: «la mia idea per un film è esattamente quella, e stavo per proporla a qualcuno che pagherebbe per averlo fatto [...] Non l'ho mai scritto o detto a nessuno, ma è come se lo avesse rubato [...] L'ha rubato dal mio subconscio [...] Ha rubato i miei sogni!» (Catherine Corman, “L’astronomia surrealista nel Pacifico meridionale: Joseph Cornell e l’Eclipse incantata”, in *Est della rivista Borneo*, 5 agosto 2015).

<sup>15</sup> Molto eloquente è l'esclamazione di Jared Leto nei panni di Niander Wallace. Al minuto 36:17, nell'accogliere la sua replicante, dice: «un angelo non dovrebbe mai entrare nel regno dei cieli», Niander Wallace, inoltre, ha le sembianze di un divino.

<sup>16</sup> Jean Baudrillard, *L'Echange symbolique et la mort*, Éditions Gallimard, Paris 1976, (tr. It. Di Girolamo Mancuso, *Lo scambio simbolico e la morte* (1979), Feltrinelli Editore, Milano VI. Ed. 2015, pp. 118 - 119).

<sup>17</sup> Cfr. John Berger, *Ways of Seeing*, Penguin, London 1972, (tr. es. di Justo González Beramendi, *Modos de Ver*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona IV. ed. 2000).

<sup>18</sup> Non è un caso che nell'architettura commerciale e in quella della moda molti degli architetti che lavorano per le “grandi marche” adottano queste soluzioni visive per l'immagine dell'edificio. Nasce così una generazione di immagini evanescenti, spesso direttamente associate al brand e di conseguenza all'archistar che lavora per esso. La strategia è l'adozione di artifici che esaltano la ragione del marchio e nello stesso momento l'essere dell'immagine architettonica. Le attuali architetture per i brand tendono a suscitare l'effetto associativo “architettura-prodotto”. «L'odierna architettura - immagine globalizzata, dice Pallasmaa – reclama i territori dell'economia e del mercato mondiale, l'ultima fase del capitalismo globalizzato» (Juhani Pallasmaa, *The Embodied image: imagination and imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken (U.S.A) 2011 (tr. It. di Matteo Zambelli, *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone 2014, p. 25).

La moda vede associata a essa non solo l'immagine architettonica e anche i grandi nomi del panorama architettonico contemporaneo: *Hermes* e Renzo Piano; *Cristian Dior* e Sejima e Nishizawa; *Tod's* e Toyto, lo stesso Koolhaas e *Prada*, ecc.

<sup>19</sup> Cfr. (<https://www.instagram.com/fondazioneprada/?hl=it>) (consultata il 18/09/2020).

<sup>20</sup> Oma + Gluckman mayner, “ristrutturazione del Second Stage Theater, New York 1988-1989”, (dalla relazione di progetto), in *Casabella*, n. 673 – 674, 1999 - 2000, p. 42.

<sup>21</sup> AMO / Rem Koolhaas, *Post-Occupancy*, Domus d'autore, Milano 2006, p. 13.

<sup>22</sup> Il principio generale su cui si basano gli algoritmi di Instagram, facebook, Google, Netflix, Amazon, ecc. è quello che riguarda l'apprendimento automatico tramite “machine learning”. Questo meccanismo si basa sulla lettura del comportamento passato per creare un feed che sia unico per ciascun utente. Ad esempio, se un utente *X* gestisce e orienta le proprie scelte vitali su questi “canali”, come del resto fa anche l'utente *Y*, *X* e *Y* avranno tuttavia un feed personalizzato in base alle preferenze e al modo in cui questi due utenti utilizzano queste “risorse esterne”. Nel caso specifico di Instagram, la priorità con cui un contenuto viene mostrato nel feed rispetto agli altri, si basa su regole bene precise:

-Tempo, vale a dire in base a quanto tempo sia trascorso dalla pubblicazione del post, l'algoritmo garantisce sempre una priorità maggiore ai contenuti più recenti rispetto a quelli nuovi.

-Relazione, ovvero in base al numero di volte che un utente interagisce con altri account, ad esempio con i tag, like, commenti, l'algoritmo calcola il rapporto che c'è tra gli utenti, e dunque mostra con priorità maggiore i contenuti pubblicati dagli account con cui c'è una “relazione” più stretta.

-Frequenza, cioè in base al numero di volte che l'utente accede all'applicazione, l'algoritmo cerca di mostrare i post migliori e più interessanti pubblicati dalla sua ultima visita.

-Following, in base al numero di persone seguite dall'utente, l'algoritmo tende a scegliere i post di un numero maggiore di utenti in modo da mostrare contenuti sempre diversi tra di loro.

-Utilizzo, in base alla durata di ciascuna sessione di Instagram, cioè al tempo che l'utente trascorre sull'applicazione a “scorrere” le foto, l'algoritmo attribuisce la priorità ai post determinando quanto tempo l'utente dedica alla ricerca di contenuti specifici o rilevanti.

Per un ulteriore approfondimento di questo argomento, cfr. Luigi Ripamonti, “I nostri desideri sono sempre meno nostri”, *Corriere della Sera*, n. 38, 20 settembre 2018, p. 50 – 51; Ed Finn, *What algorithms want: imagination in the age of computing*, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge (Mass) 2017, (tr. It. di Daniele A. Gewurz, *Che cosa vogliono gli algoritmi, L'immaginazione nell'era dei computer*, Einaudi Editore, Torino 2008).

## II.7.5 Movimento in immagine: *Torre Generali* (Milano)

### *Abstract*

The skyscraper is located in the center of the *CityLife* quadrilateral and is spread over forty-three floors above ground, reaching a height of over one hundred and ninety meters. Approximately, the figuration of the building can be identified through the two elements that make up it: the podium and the twisted momentum of the tower.

The geometry in which the podium-tower relationship insists, has been studied for the benefit of a perception of continuity between the two elements constituting the work. From the perceptual point of view, the exterior of the artifact, although consisting of two elements, appears visually as one, because of the "continuity solution". The same phenomenon of "perception of continuity" occurs in the interior of the *mall*.

The way to read this architectural image is to consider an attempt to emulate the experience of moving through the architectural composition, capturing the succession of points of view that are quite different and connected by the artifice of the use of splines, that guarantee the continuity of perception of the forms that distort the space.

The analysis of their work should be conducted by studying the actual ability to activate the action of movement of the body through space.

Since the expressive digit is a "polyfocal image composition", reading implies an accumulation of differences in degree of optical convergence that thus produces the persuasive effect of different entities, in connection, within the same image.

Il grattacielo si trova al centro del quadrilatero di *CityLife* e si sviluppa su quarantatré piani fuori terra, raggiungendo un'altezza di oltre centonovanta metri (Figg. 229-230-231). Approssimativamente, la figurazione dell'edificio può essere identificata attraverso i due elementi che la costituiscono: il podio e lo slancio tortile della torre. L'originale disegno ha subito delle notevoli variazioni, anche se, come afferma Marco Biagi,

il progetto [...] non ha mai rinunciato al design caratterizzante del suo fusto ritorto. L'idea formale dello sviluppo elicoidale nasce, infatti, in planimetria dalla registrazione della confluenza sfalsata sul fuoco della torre dei principali assi viari circostanti l'isolato: Scarampo, Domenichino, Buonarroti, Rossetti, Polizzano. Concorrenti, ma non convergenti<sup>1</sup>.

Altre modifiche strutturali sono state apportate dalla fase di concorso alla fase di realizzazione. Ma al centro della nostra indagine vi è il modo con cui è stata costruita l'immagine dell'edificio e per quali fini essa probabilmente ambisca.

L'involucro esterno dell'opera è costituito da un sistema di cellule in alluminio con vetro (Fig. 232), interamente foggiate, beneficiando la figurazione architettonica, "a freddo", in cantiere. La materia segue la geometria sia del basamento sia della torsione della torre, facendo sì che a prevalere non sia la profondità e l'esperienza aptica di essa<sup>2</sup>, ma l'impatto visivo che la continuità figurativa favorisce.

La geometria nella quale insiste il rapporto podio-torre, è stata studiata a beneficio di una percezione di continuità tra i due elementi costituenti l'opera. La transazione cromatica, tra l'opaco del podio e la superficie trasparente della torre, ne garantisce una soluzione di continuità tra i due elementi costituenti l'immagine architettonica totale (Figg. 233-234). Questa modalità di "transazione graduale" che si genera, rinvia a quel tipo di "accordo in dissolvenza" consentito dall'avvento delle tecnologie digitali per la costruzione delle immagini. Con l'avvento della codificazione in pixel dell'immagine, si è aperta la possibilità di operare una forma di transizione tra i significanti di essa. I pixel, capaci di dissolversi gli uni con gli altri, «poiché le curve o i dettagli più sottili sono approssimati alla griglia di riferimento»<sup>3</sup>, consentono la possibile soluzione di continuità tra gli oggetti che costituiscono l'immagine totale.

Dal punto di vista percettivo, l'esterno del manufatto, anche se costituito da due elementi, per via della "soluzione di continuità", appare visivamente come un tutt'uno. Queste tipologie di immagini architettoniche, realizzate digitalmente con soluzione di continuità tra i significanti, producono un risultato visivo del modello non del tutto dissimile alla stessa natura del suo simulacro bidimensionale, l'immagine.

Lo stesso fenomeno di "percezione di continuità" si verifica negli interni della *mall* (Fig. 235). La pavimentazione e il rivestimento delle colonne e del soffitto sono state realizzate utilizzando elementi in bamboo (Fig. 236), modellati

forzatamente a beneficio della continuità spaziale percepita, il che ricorda anche gli espedienti rappresentativi delle avanguardie futuriste. Per quanto concerne l'organizzazione dell'immagine, essa non si discosta molto da quella esterna. Una possibile "discontinuità" tra i significanti, pavimento, rivestimento colonne, e soffitto, è totalmente annullata dalla corrispondenza materica dei costituenti dell'immagine. L'artificio dell'utilizzo di un solo trattamento materico è da identificarsi come una strategia per elidere totalmente l'"oppositività" delle singole entità che connaturano la figurazione dello spazio. Si suppone che il modo per leggere quest'immagine architettonica, costruita come uno spazio pittorico pregno di numerose costruzioni prospettiche, consiste nel considerare un tentativo di emulare l'esperienza di muoversi attraverso la composizione architettonica cogliendone il susseguirsi di punti di vista (di solito tutte le architetture dello *Studio Hadid* sono costruzioni basati su una composizione polifocale e multidirezionale dello spazio percepito) tra loro abbastanza diversi e raccordati dall'artificio dell'utilizzo di splines<sup>4</sup> che ne garantiscono la continuità di percezione delle forme che connaturano lo spazio (Figg. 237-238-239).

La nozione di "corpo in movimento", nell'ambiente architettonico, è magistralmente interpretata secondo quanto si intende nel libro di Steen Eiler Rasmussen *Architettura come esperienza*<sup>5</sup>.

Rotto il punto di vista unico e localizzato, generalmente attribuibile alle composizioni mono-prospettiche, questo tipo di immagine architettonica permette allo spettatore un'ubiquità mobile, inducendolo a piroettare gli occhi per percepire l'intera immagine del manufatto. Avviene ciò che David Hockney intuisce a proposito dell'osservazione:

l'occhio è sempre in movimento [...] un'immagine ferma può avere in sé del movimento perché l'occhio si muove. Ritengo che tutto venga percepito per sequenze, e che questo coincida con il meccanismo fondamentale dell'atto di vedere. È impossibile registrare tutto nello stesso istante. La visione è composta di una molteplicità di immagini mobili che la mente sintetizza in una totalità<sup>6</sup>.

La caratteristica di questa figurazione architettonica può essere vista come capacità di attivare un tale paradigma. In maniera più radicale, si potrebbe anche leggere l'immagine del manufatto come un quadro astratto, dove il sistema fluido delle forme che occupano la tela presuppone che l'osservatore si astragga da un preciso punto di vista per leggerne "lo sciame" di forme di un mondo architettonico in sé compiuto con conformazioni e le "leggi compositive proprie"<sup>7</sup>. L'occhio piroetta, sostiene Hockney, e nel farlo cerca sempre il «movimento nell'immagine»<sup>8</sup>.

Questi espedienti nascono elidendo il concetto di spazio mono-prospettico: esso, nel momento in cui ci si pone a stretto rapporto, presuppone un "punto fisso" di osservazione per la comprensione, l'immobilità dell'osservatore<sup>9</sup>, nonostante ambedue modalità di lettura di questo caso architettonico, simulazione motoria o astrarsi per dar una lettura d'insieme, presuppongano il coinvolgimento fisico o visivo dello spettatore. Vari studi hanno dimostrato che la simulazione motoria può essere stimolata nel cervello durante l'osservazione di un prodotto grafico (Figg. 240-241). Gli studi di Knoblich, ad esempio, hanno portato alla luce che l'osservazione di determinati segni grafici, anche statici, possono stimolare una simulazione motoria del gesto compiuto per produrlo. La «simulazione incarnata»<sup>10</sup>, secondo l'accezione usata da David Freedberg e Vittorio Gallese per designare questo fenomeno,

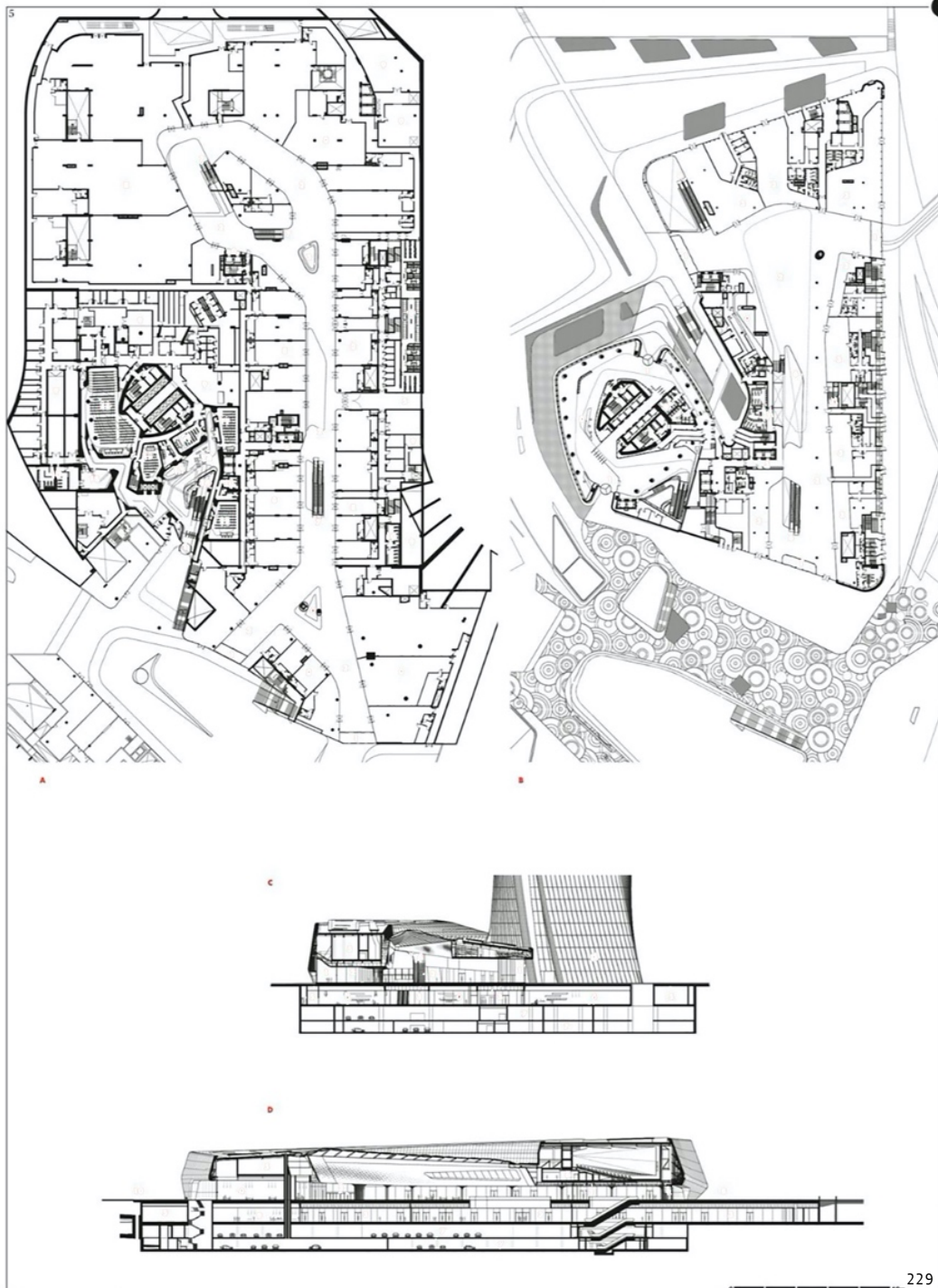
si verifica in tutti i casi in cui gli spettatori possono addirittura simulare automaticamente l'espressione emotiva, il movimento o persino il movimento implicito della rappresentazione [...]. [Ad esempio] le azioni compiute da un individuo per produrre un'immagine, vengono recepite da un altro individuo evocando la stessa risposta neurale. Questo processo si attiva principalmente quando l'individuo viene sottoposto all'osservazione di determinate azioni specifiche<sup>11</sup>.

In architettura, tale fenomenologia si verifica maggiormente quando si è al cospetto di figurazioni architettoniche per lo più "sinuose", come ad esempio una colonna tortile romanica<sup>12</sup>, non molto dissimile dal virtuosismo figurativo delle opere

dello *Studio Hadid*. I loro prodotti di architettura ambiscono, infatti, a favorire una sensazione di “movimento empatico” che, in alcuni casi, sembra coincidere con il gesto che li ha prodotti.

La lettura dei loro lavori andrebbe condotta studiando l'effettiva capacità di attivare l'azione di movimento del corpo attraverso lo spazio, analizzando se affettivamente lo spettatore risponde mentalmente agli stimoli provenienti dai segni della figurazione architettonica (Fig. 242).

Essendo la cifra espressiva una “composizione di immagine polifocale”, la lettura implica un'accumulazione di differenze di grado di convergenza ottica che produce così l'effetto persuasivo di diverse entità, in connessione, all'interno della stessa immagine. Questo effetto risale agli studi di Gilles Deleuze<sup>13</sup>, su base del matematico tedesco Georg Friedrich Bernhard Riemann (1826 -1866), in cui modello di spazio, nella sua forma generale, si presentava come una collezione amorfa di pezzi ricomposti. Nel caso architettonico sopra visto, si ha l'ulteriore peculiarità che i frammenti di immagine sono omogeneamente e sinuosamente collegati fra di loro.



229. Zaha Hadid Architects, *Torre Generali*, 2004, pianta del piano d'ingresso dalla quota 122m slm della piazza ribassata, B. pianta del piano d'ingresso dalla quota 129m slm del parco, C. sezione trasversale del podium, D. sezione longitudinale  
 Fonte: *Casabella*, n. 884, aprile 2018, p. 64



230. Hufton+Crow, *CityLife*, file immagine, Milano 2017

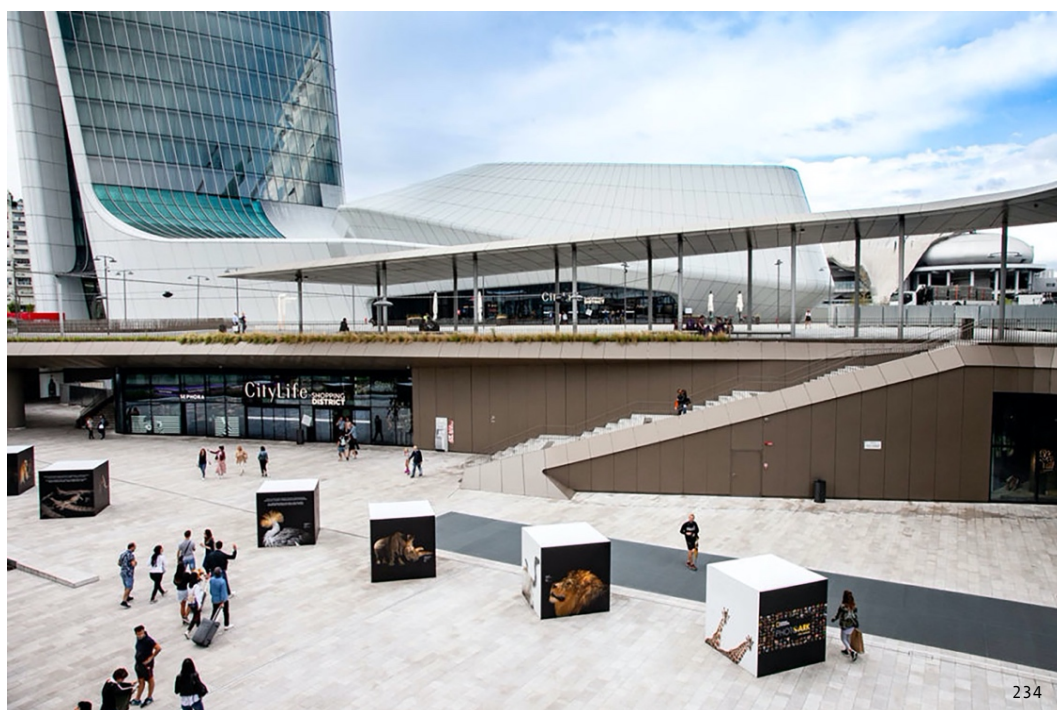
Fonte: <https://www.artribune.com/progettazione/architettura/2018/05/generali-tower-zaha-hadid-milano/> (consultata il 18/09/2020)

231. Hufton+Crow, *Torre Generali*, file immagine, Milano 2017

Fonte: <https://www.zaha-hadid.com/architecture/citylife-shopping-district/> (consultata il 18/09/2020)



232. Hufton+Crow, *Torre Generali*, file immagine, Milano 2017  
Fonte: <https://www.zaha-hadid.com/architecture/citylife-shopping-district/> (consultata il 18/09/2020)



233. Lorenzo Taccioni, *Torre Generali, mall e ingresso al centro commerciale*, file immagine, Milano 2017  
234. Zaha Hadid Architects, *Torre Generali e ingressi a CityLife*, file immagine, Milano 2017  
Fonte: <https://www.lorenzotaccioni.it/citylife-il-quartiere-piu-moderno-ditalia/> (consultata il 18/09/2020)



235



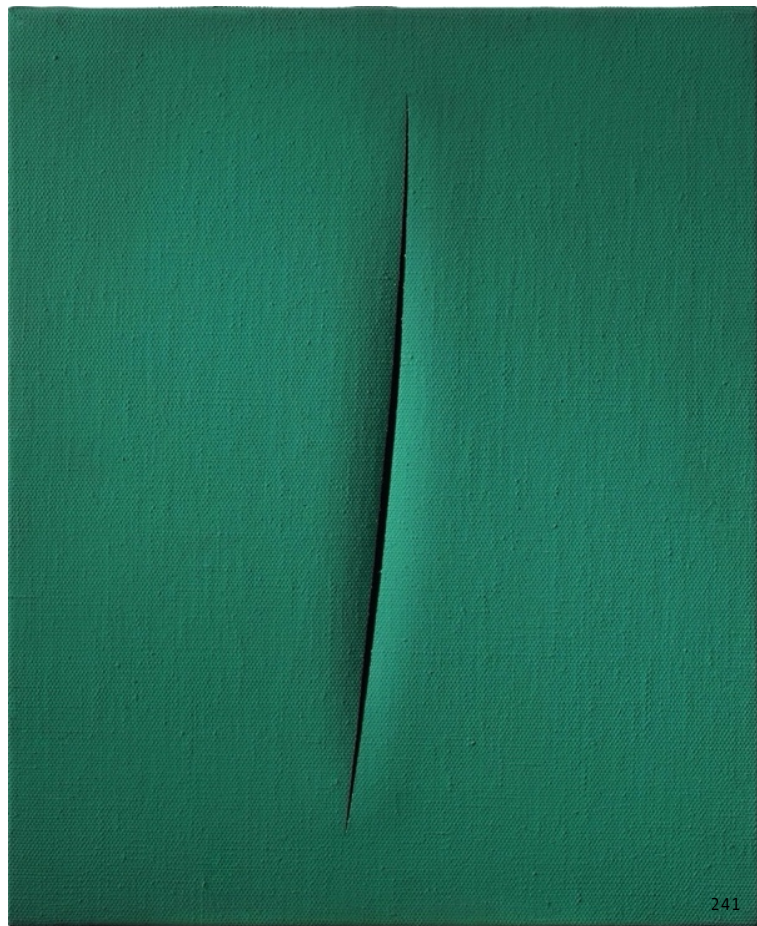
236

235. Samuel Holzner, *Torre Generali*, i banconi dei due bar centrali presso l'estremità est e ovest dell'area di disimpegno dei negozi nel piano seminterrato, fotografia, Milano 2017

236. Hufton+Crow, *Torre Generali*, particolare del rivestimento in lamelle di bambù della mall, fotografia, Milano 2017  
Fonte: *Casabella*, n. 884, aprile 2018, pp. 77, 78



237. Hufton+Crow, *Torre Generali*, prospettiva interna del piano terra e del podium destinato ai ristoranti, file immagine, Milano 2017
238. Hufton+Crow, *Torre Generali*, vista interna della galleria commerciale alla quota della piazza ribassata, file immagine, Milano 2017  
Fonte: <https://www.zaha-hadid.com/architecture/citylife-shopping-district/> (consultata il 18/09/2020)
239. Chiara Scalco, *Torre Generali*, caffetteria, file immagine, Milano 2020  
Fonte: <https://www.arca-arch.it/kastel-per-la-torre-hadid-a-milano/> (consultata il 18/09/2020)



240. Jackson Pollock, *Number 14: Gray*, 1948, olio su tela, 57, 78,5 cm., New Haven: Yale University Gallery, The Katharine Ordway Collection

Fonte: <https://artgallery.yale.edu/collections/objects/33977> (consultata il 18/09/2020)

Opera presa in riferimento alla luce delle considerazioni di David Freedberg e Vittorio Gallese sul movimento e l'emozione empatica nell'esperienza estetica: «nel caso di dipinti astratti come quelli di Jackson Pollock – raccontano gli studiosi -, gli osservatori spesso avvertono una sensazione di coinvolgimento corporeo dei movimenti impliciti nelle tracce fisiche – i segni del pennello o gli schizzi di vernice – delle azioni creative compiute dell'autore» (David Freedberg e Vittorio Gallese, "Movimento, emozione ed empatia nell'esperienza estetica", in Andrea Pinotti e Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2010, p. 336).

241. Lucio Fontana, *Concetto spaziale. Attese*, 1963-1964, idropittura su tela, 47 x 38,5 cm., collezione privata

Fonte: [https://www.finestresullarte.info/1082n\\_come-lucio-fontana-realizzava-i-suoi-tagli.php](https://www.finestresullarte.info/1082n_come-lucio-fontana-realizzava-i-suoi-tagli.php) (consultata il 18/09/2020)

Opera presa in riferimento alla luce delle considerazioni di David Freedberg e Vittorio Gallese sul movimento e l'emozione empatica nell'esperienza estetica: «per i tagli nella tela di Lucio Fontana [...] la visione del dipinto squarciato favorisce una sensazione di movimento empatico che sembra coincidere con il gesto che ha prodotto lo strappo» (Ibidem).



242. Michele Bagnato, *Elaborazione in analogia tra l'opera "Concetto spaziale. Attese" (1963-1964) di Lucio Fontana e l'edificio "Torre SOHO Leeza" (2013 – 2019) di Zaha Hadid Architects*, file immagine, 2020

Elaborazione in riferimento alla luce delle considerazioni di David Freedberg e Vittorio Gallese sul movimento e l'emozione empatica nell'esperienza estetica: «per i tagli nella tela di Lucio Fontana [...] la visione del dipinto squarciato favorisce una sensazione di movimento empatico che sembra coincidere con il gesto che ha prodotto lo strappo» (David Freedberg e Vittorio Gallese, *op. cit.*, p. 336)

Nel novembre del 2019 a Pechino è stata aperta al pubblico la *Torre SOHO Leeza* (2013 – 2019), progettata dallo studio Hadid. Si tratta di una torre caratterizzata da due distinte torri che si torcono su sé stesse e da un "buco al centro" che fende l'edificio in facciata estendendosi per oltre 194 m. Cfr. La Stampa redazione, "Un grattacielo di 45 piani con un "buco al centro", la meraviglia postuma di Zaha Hadid alta 194 metri", *La Stampa*, 21 novembre 2019, (<https://video.lastampa.it/esteri/un-grattacielo-di-45-piani-con-un-buco-al-centro-la-meraviglia-postuma-di-zaha-hadid-alta-194-metri/106251/106263>) (consultata il 18/09/2020).

<sup>1</sup> Marco Biagi, “Zaha Hadid Architects Torre Generali. Oltre l'icona”, in *Casabella*, n. 884, aprile 2018, p. 61.

<sup>2</sup> «Mentre l'architettura visiva della geometria tenta di fermare il tempo – scrive Pallasmaa –, l'architettura aptica e multisensoriale della materia rende l'esperienza del tempo rassicurante, terapeutica e piacevole» (Juhani Pallasmaa, *Frammenti. Collage e discontinuità nell'immaginario architettonico*, a cura di Matteo Zambelli, Giavedoni editori, Pordenone 2012, p. 53).

<sup>3</sup> Simona Pezzano, “L'immagine digitale, una vera falsa “nuova immagine””, in *Leitmotiv*, n.4, anno 2004, p. 81, ([www.ledonline.it/leitmotiv/](http://www.ledonline.it/leitmotiv/)).

<sup>4</sup> Le splines sono particolari curve polinomiali composte da archi di curva che si susseguono uno dietro l'altro assicurando “condizioni di continuità” nel passaggio da un tratto all'altro.

<sup>5</sup> L'autore evidenziava come fosse fondamentale, nell'architettura, superare un'interpretazione di essa basata sul “puro registro visivo”. Cfr. Steen Eiler Rasmussen, *Architettura come esperienza*, Pendragon, Bologna 2006.

<sup>6</sup> David Hockney, *Picasso*, Abscondita, Milano 2001, p. 50.

<sup>7</sup> «L'astrazione comporta la perdita di validità delle tipologie consuete e familiari – scrive Schumacher -. Invece di dare per scontati luoghi come la casa, le stanze, le finestre, i tetti, ecc. Zaha Hadid riformula le funzioni di territorialità, confine, interfaccia, ecc. attraverso l'uso di perimetri chiusi, campi, piani, volumi, bucatore, nastri, ecc. [...]. Nella costruzione finale, per preservare lo spirito liberatorio dell'astrazione, una defamiliarizzante “minimalista” cura dei dettagli ostacola l'immediata identificazione dei volumi con le stanze e delle bucatore con le finestre. Vengono sottratti quei dati familiari che, altrimenti, permetterebbero gli abitanti di ricadere nei consueti comportamenti. Al contrario, la composizione astratta è tutta da scoprire per attribuirvi un nuovo significato. Questi spazi, restando nell'indeterminatezza, lasciano spazio a un'attiva interpretazione degli abitanti» (Patrik Schumacher, *Hadid digitale, passaggi in movimento* (2004), (tr. It. Veronica Tondelli, Testo & Immagine, Torino 2004, pp. 28 – 29).

<sup>8</sup> Per un'ulteriore panoramica su questo discorso, cfr. David Hockney e Martin Gayford, *A History of Pictures*, Thames & Hudson Ltd, London 2016, (tr. It. Alvise La Rocca, *Una storia delle immagini. Dalle caverne al computer*, Giulio Einaudi Editori, Torino 2016, p. 321).

<sup>9</sup> Lo scopo dello spazio mono-prospettico è, secondo Hockney, quello di immobilizzare le sensazioni corporee. Spiegando l'opera di Picasso, l'artista statunitense intuisce che la forza delle composizioni stava nell'invertire la prospettiva. Così che «l'osservatore può vedere tutti i lati di un oggetto, si può muovere nello spazio ed è ovunque nello stesso istante. L'infinito è dunque in ogni dove, perfino all'interno dello spettatore» (David Hockney, *op. cit.*, p. 39).

<sup>10</sup> La ricerca scientifica, condotta da Vittorio Gallese e Giacomo Rizzolatti sui neuroni specchio, ha evidenziato che le azioni compiute da un individuo per produrre, ad esempio, un'immagine vengono recepite da un altro individuo evocando la stessa risposta neurale. Questo processo si attiva principalmente quando l'individuo viene sottoposto all'osservazione di determinate azioni specifiche. «Sono tutti casi – scrivono i due studiosi – in cui gli spettatori possono addirittura simulare automaticamente l'espressione emotiva, il movimento o persino il movimento implicito della rappresentazione. La simulazione si verifica non soltanto in risposta a opere figurative, ma anche a forme architettoniche, [...] nel caso di dipinti astratti come quelli di Jackson Pollock, gli osservatori spesso avvertono la sensazione di coinvolgimento corporeo dei movimenti impliciti nelle tracce fisiche – i segni del pennello o gli schizzi di vernice – delle azioni creative compiute dell'autore. Ciò vale anche per i tagli nella tela di Lucio Fontana, dove la visione del dipinto squarciato favorisce una sensazione di movimento empatico che sembra coincidere con il gesto che ha prodotto lo strappo» (David Freedberg, Vittorio Gallese, “Movimento, emozione ed empatia nell'esperienza estetica”, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editori, Milano 2009, p. 336). In merito al caso dei “tagli di Lucio Fontana”, descritti da Freedberg e da Gallese in termini di “movimento empatico”, rileviamo un'analogia con il progetto della *Torre SOHO Leeza* (Tokyo, 2013 – 2019), ideato dallo studio Hadid. Il progetto si caratterizza da due distinte torri, che si torcono su sé stesse, e da un “buco al centro” che fende l'edificio in facciata estendendosi per oltre 194 m. cfr. La Stampa redazione, “Un grattacielo di 45 piani con un “buco al centro”, la meraviglia postuma di Zaha Hadid alta 194 metri”, *La Stampa*, 21 novembre 2019, (<https://video.lastampa.it/esteri/un-grattacielo-di-45-piani-con-un-buco-al-centro-la-meraviglia-postuma-di-zaha-hadid-alta-194-metri/106251/106263>) (consultata il 18/09/2020).

Il nostro cervello è implicitamente reazionale: determinati processi non sono prestabiliti, ma avvengono in maniera inconscia.

<sup>11</sup> Cfr. David Freedberg, Vittorio Gallese, *op. cit.*, pp. 331 – 347.

<sup>12</sup> «Bernard Berenson – scrivono Freedberg e Gallese – delineò le sue teorie [intuendo] come l'osservazione del movimento rappresentato nelle opere d'arte [...] potenziasse la consapevolezza di analoghe potenzialità muscolari del proprio corpo. Inoltre, il suo concetto di “valori tattili” prefigurava aspetti dell'attuale teoria empatica. Anche Theodor Lipps – evidenziano i due professori - nella stessa epoca andava elaborando le sue concezioni sul nesso fra godimento estetico, da una parte, e coinvolgimento fisico con lo spazio, dall'altra, nell'architettura e nelle arti. Tutti questi studiosi credevano che l'emozione del coinvolgimento fisico nelle opere d'arti non soltanto provocasse un sentimento di imitazione del movimento visto o implicito nell'opera d'arte, ma potenziasse anche le reazioni emotive dello spettatore nei suoi confronti» (Ivi, p. 337).

<sup>13</sup> Per un'ulteriore panoramica su questo discorso, cfr. Gilles Deleuze e Félix Guattari, *Anti-edipo* (1978), (citato da: Jonathan Crary, *Techniques of the observer. In vision and modernity in the nineteenth century*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London 1990, (tr. es. Fernando López García, *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*, CENDEAC, Murcia 2008, p. 167).

## II.7.6 Lo spazio abbreviato e amplificato attraverso le immagini virtuali: *MORI Building Digital Art Museum* (Odaiba, Tokyo)

### Abstract

The potential of the misalignment between the virtual image, in its representation, and the real space produced a completely unexpected form of visual rupture. Virtuality has redefined the relationship between the viewer and space, opening roads that are not yet completely probed. The game is not only related to the view-image combination, but to a highly multisensory and physical experience.

On the artificial island of Odaiba (Tokyo), in 2018, *TeamLabBordeless* has created one of the current examples of "interactive museum", *MORI Building Digital Art Museum*. The project proposed an interactive installation whose theme is the "metaphor of space".

The project inaugurates a new dialectic of space, exploring intangible, simultaneous and broken alternatives.

In these forms of virtual image production, the analogy with the body, argues Hans Belting, is reintroduced «through its negation».

The virtual image has ceased to be a physically foreign support to the body: here it underlies the multisensory experience between it and the viewer. This allowed you to "see morphologically" beyond the place where you physically room, to interact with it not passively, as it was in the case of previous media, but direct and dynamic, as you 'enter' inside the image up to the total abstraction from our body.

The relationship created between the body and "virtual reality" could metaphorically define itself as "nomadism", uprooting from the soil and temporal reality, since the "sensitive", existing «only in a certain space of time and acceleration», has given way to systems of virtual illusion.

Il potenziale del disallineamento tra l'immagine virtuale, nella sua rappresentazione, e lo spazio reale ha prodotto una forma di rottura visiva del tutto inaspettata. La virtualità ha ridefinito le relazioni tra lo spettatore e lo spazio, aprendo delle strade ancora non del tutto sondate. Il gioco non è solamente legato al binomio vista-immagine, bensì a un'esperienza altamente multisensoriale e fisica.

Queste nuove forme di esperienza visiva tra spettatore e immagine sembrerebbero recenti, ma in realtà si riannodano alle ricerche cubiste (Fig. 243) per ciò che concerne strettamente la "struttura della visione dell'oggetto". In questo periodo dell'arte si studiarono a fondo le possibili relazioni tra spettatore e immagine, col fine di sondare le molteplici sfaccettature di come veniva percepito l'oggetto e la rappresentazione destrutturata di esso. Attraverso questi principi, si arrivava a un grado di rappresentazione tale da far sentire lo spettatore «presente nel quadro e il quadro è presente in [esso]»<sup>1</sup>, dice David Hockney. Egli, poi, continuando, afferma che

il cubismo ha dunque a che fare con la nostra presenza corporea nel mondo. Ha, certo, anche a che fare con il mondo, ma più specificatamente con il posto che noi occupiamo in esso e con il tipo di percezione che un essere umano può avere della vita<sup>2</sup>.

Sulla stessa linea di pensiero, Emilio Garroni sosteneva che, se si dovesse

citare un caso di quasi felice avvicinamento della figura visiva alla mobilità dell'immagine, simile a quello della musica e della letteratura, ci riferiremmo probabilmente al cubismo, che restituisce in figura l'immagine vista per scorci e aspetti diversi sovrapposti l'uno all'altro e ricondotti a una unità plurima<sup>3</sup>.

Si tratta di una forma di rappresentazione che propone una multivisione dell'oggetto sensibile (Figg. 244-245).

Il tipo di relazione tra immagine e spettatore, nel caso che vedremo, lavora in linea di massima con le stesse logiche relazionali viste già nel Cubismo analitico<sup>4</sup>.

Sull'isola artificiale di Odaiba (Tokyo), nel 2018, il *TeamLabBordeless*<sup>5</sup> ha realizzato uno degli esempi attuali di "museo interattivo", *MORI Building Digital Art Museum* (Figg. 246). Il progetto ha proposto un'installazione interattiva cui tema è la "metafora dello spazio". I diversi spazi del museo sono stati allestiti con ricreazioni virtuali di ambienti simulati: gli spettatori si trovano a gravitare nello spazio infinito di paesaggi idilliaci e infiniti, seppur le dimensioni di ogni singola stanza sono metrici, architettonici. Il risultato è un coagulo di immagini e suoni che si astraggono dallo spazio e che proiettano i sensi dello spettatore in altre dimensioni.

La virtualità degli spazi del museo apre una questione ben diversa dall'idea di spettacolo che, secondo quanto si pensava, "poteva essere parzialmente critico"<sup>6</sup>. In questi spazi non si è più alienati dallo spettacolo dell'immagine scaturito dalla

distanza fisica tra essa e il corpo, ma si diventa parte integrante della performance visuale. Questa è, secondo Jean Baudrillard, «la nuova forma del terrore, rispetto a cui i tormenti dell'alienazione erano ben poca cosa»<sup>7</sup>.

Il filosofo francese ci mostra come le immagini anatomiche agiscano sulla mente all'interno di una realtà spaziale alterata e di una temporalità sospesa e simultanea. Sono un flusso energetico che, per via del loro effetto di rilievo ologrammatico, impressionano, come riscontrato dagli studi Roberto Calasso, il «territorio della mente»<sup>8</sup>. Essi simulano corpi sotto-forma di immagini simmetricamente incorporee<sup>9</sup>, e per questo, come spiegava Belting riguardo le possibili relazioni tra corpo, immagini 3d e *medium*, ci si aspetta «che ci liberino dalla legge di gravità cui siamo soggetti nello spazio empirico»<sup>10</sup>.

Usando queste tecniche, il *TeamLabBordeless* ha proposto un flusso di immagini dove lo spazio reale denuncia la sua dipartita. Questo accade perché il grado di illusione complessivo è totalmente annichilito dalla perfezione tecnica dell'immagine virtuale (Figg. 247-248-249). Il loro progetto inaugura una nuova dialettica dello spazio, esplorando alternative immateriali, simultanee e scomposte.

L'analogia con il corpo, nella fattispecie, viene reintrodotta “attraverso la sua negazione”, poiché, secondo Hans Belting, le immagini digitali si rivolgono alla nostra immaginazione corporea e attraversano il confine tra immagini visive e immagini virtuali, tra immagini *viste* e immagini *proiettate*. In questo senso la tecnologia digitale persegue l'imitazione della nostra immaginazione. Le immagini digitali si ispirano a quelle mentali, tanto quanto esse stesse traggono ispirazione dalle immagini mentali e dal loro libero flusso. Le rappresentazioni esterne e le rappresentazioni interne sono spinte a fondersi le une con le altre [e l'analogia con il corpo] viene reintrodotta attraverso la sua negazione<sup>11</sup>.

Dalle considerazioni di Belting, si deduce che l'immagine virtuale ha smesso di essere un supporto fisicamente estraneo al corpo: qui soggiace l'esperienza multisensoriale tra essa e lo spettatore. Questo ha permesso di “vedere morfologicamente” al di là del luogo in cui si stanziava fisicamente, di interagire con essa non in modo passivo, come lo era nel caso dei media precedenti<sup>12</sup>, ma in modo diretto e dinamico, in quanto si ‘entra’ dentro l'immagine fino all'astrazione totale dal nostro corpo<sup>13</sup>. In altri termini, l'effetto dell'“essere dentro a un'immagine” è percepire essa anche come una particolare forma di verità.

L'immagine tridimensionale non è più l'oggetto che «toglie una dimensione al mondo reale»<sup>14</sup>, ma una vera e propria incorporea riproduzione del tangibile. Essa non assomiglia al reale, ma lo simula aprendo così la strada, ancora non ben delineata, all'“era della realtà virtuale” con conseguente messa in discussione della nozione di “realtà spaziale”. Nel linguaggio comune, di volta in volta, va specificata a quale tipo di realtà si fa riferimento. Mai come oggi il termine “realtà”, nozione già di per sé ostica da sviscerare dal punto di vista filosofico, è diventato così ambiguo e senza fondamenta. Secondo Jean Baudrillard, il limite tra immagine e immaginazione del reale si mostra labile, poiché

l'immagine non può più immaginare il reale, poiché coincide con esso. Non può più sognarlo, perché ne costituisce la realtà virtuale [...] L'unica suspense che resta consista nel sapere fino a che punto il mondo possa derealizzarsi prima di soccombere sotto alla sua scarsissima realtà, o viceversa fin dove possa iperrealizzarsi prima di soccombere sotto troppa realtà (ossia quando, divenuto perfettamente reale, divenuto più vero del vero, sarà in preda alla simulazione totale<sup>15</sup>.

Il rapporto creatosi tra il corpo e la “realtà virtuale” potrebbe metaforicamente definirsi come “nomadismo”, sradicamento dal terreno e dalla realtà temporale, poiché il “sensibile”, essendo che esiste «solo in un certo spazio di tempo e di accelerazione»<sup>16</sup>, ha ceduto il posto a sistemi di illusione virtuale.



243. Pablo Picasso, *Les Femmes d'Alger (O. K. G.)*, 1925, olio su tela, 243, 9 x 233, 7 cm., New York: Museum of Modern Art (MoMa)  
Fonte: <https://www.arteworld.it/les-demoiselles-d-avignon-picasso-analisi/> (consultata il 18/09/2020)

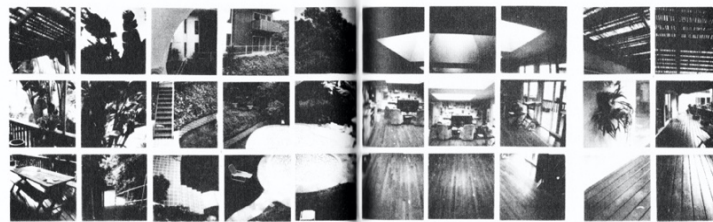


Pablo Picasso, *Violino e grappolo d'uva*, 1910.



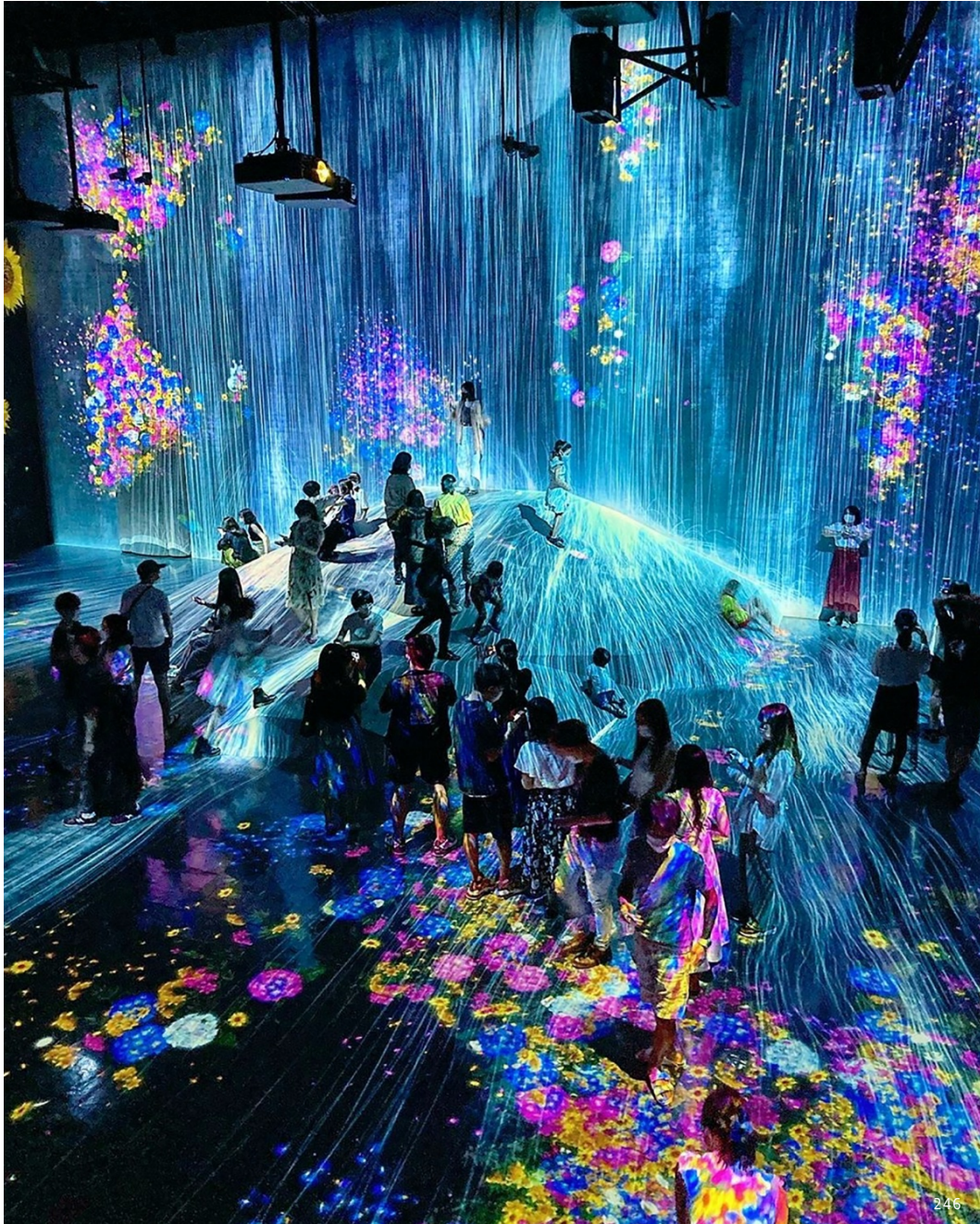
David Hockney, *Yellow Guitar Still Life*, 1982.

244

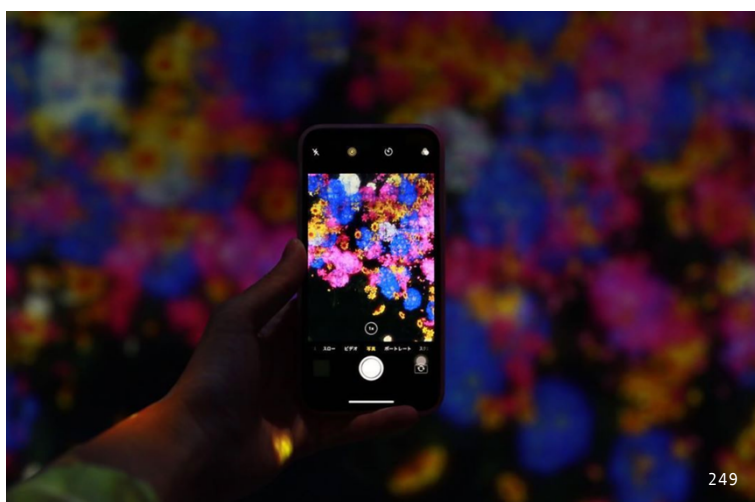
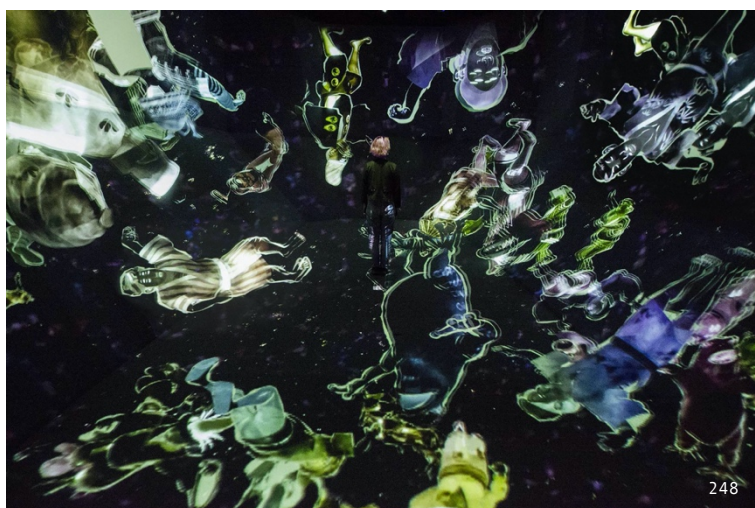


David Hockney, *My house*, 1982.

245



246. les\_tokyoites (utente instagram), *MORI Building Digital Art Museum*, file immagine, Odaiba (Tokyo) 2020  
Fonte: <https://www.instagram.com/p/CE1y2kTHIA4/?igshid=ywd6ylziksrt> (consultata il 18/09/2020)



247-248. TeamLabBordeless, *MORI Building Digital Art Museum*, file immagini, Odaiba (Tokyo) 2018

Fonte: <https://borderless.teamlab.art/> (consultata il 18/09/2020)

249. Photo\_aa80 (utente instagram), *MORI Building Digital Art Museum*, file immagine, Odaiba (Tokyo) 2018

Fonte: [https://www.instagram.com/photo\\_aa80/?hl=it](https://www.instagram.com/photo_aa80/?hl=it) (consultata il 18/09/2020)

<sup>1</sup> David Hockney, *Picasso*, Abscondita, Milano 2001, p. 32.

<sup>2</sup> Ibidem.

<sup>3</sup> Emilio Garroni, *Immagine Linguaggio Figura. Osservazioni e ipotesi*, Editori Laterza, Roma-Bari 2005, p. 93.

<sup>4</sup> «Picasso – scrive Hockney – non abbandonò mai il compito che si era prefisso: far avvicinare l'osservatore al quadro, sono a portarlo al suo interno» (David Hockney, *op. cit.*, p. 32). Questo assunto è abbastanza particolare poiché il caso di cui stiamo scrivendo sembra essere la “concretizzazione fisica” di ciò che Picasso, secondo Hockney, fece attraverso le sue opere.

<sup>5</sup> Il team vede la presenza di oltre 400 persone tra ingegneri, scienziati, matematici, artisti, ecc. cfr. (<https://borderless.teamlab.art/>) (consultata il 18/09/2020).

<sup>6</sup> La considerazione fa riferimento a quanto scritto da Peter Eisenman in “Lo spettro dello spettacolo”, in *Casabella*, n. 673-674, 1999-2000, pp. 84-85, e a quanto affermava Jean Baudrillard: «L'astrazione dello “spettacolo”, anche nei situazionisti, non era mai irrimediabile. La realizzazione incondizionata è invece irrimediabile» (Jean Baudrillard, *Le crime parfait*, Éditions Galilée, Paris 1995, (tr. It. di Gabriele Piana, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996, p. 33).

<sup>7</sup> Jean Baudrillard, *op. cit.*, p. 33.

<sup>8</sup> «Per i teorici della realtà virtuale – dice Calasso – [...] la realtà virtuale è concentrata a combattere un solo nemico: Ananke, la Necessità. La sua mira è eluderla, vanificandola. Finché un giorno...in quel giorno, forse troppo lontano, anche un attentato virtuale potrà far *sanguinare* la mente sul mondo» (Roberto Calasso, *L'innominabile attuale*, Adelphi Edizioni, Milano 2017, pp. 70-71).

<sup>9</sup> «Ologramma o realtà virtuale o immagine tridimensionale – sosteneva Baudrillard -, essa non è altro che l'emanazione del codice digitale che la genera. Non è altro che la mania di fare in modo che l'immagine non sia più immagine, ossia ciò che toglie una dimensione al mondo reale» (Jean Baudrillard, *op. cit.*, p. 35).

<sup>10</sup> Hans Belting, “IMMAGINE, MEDIUM, CORPO. Un nuovo approccio all'iconologia”, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, p. 84.

<sup>11</sup> Ibidem.

<sup>12</sup> Su questa fenomenologia, cfr. Joshua Meyrowitz, *No sense of place. The impact of electronic media on social behavior*, Oxford University Press, New York 1985, (tr. It. Nadia Gabi, *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna 1995).

<sup>13</sup> Secondo Hans Belting, queste nuove tecnologie visive hanno raggiunto un tal grado di «astrazione nella nostra esperienza visiva, che non siamo più in grado di verificare la relazione tra un'immagine e il suo modello» (Hans Belting, *op. cit.*, p.89). Pertanto, si fa riferimento ai suoi studi nel distinguere le immagini contemporanee dalla realtà, in quanto egli accusava le prime di produrre una realtà artificiale. «Come se la realtà – rifletteva Belting sul ragionamento di Baudrillard – potesse esistere completamente separata dalle immagini con cui noi ci appropriamo di essa? Si possono distinguere le immagini dalla cosiddetta realtà con una simile ingenuità antologica? Una trappola di un altro tipo ci attende nella abituale distinzione tra media analogici e media digitali – analogici riguardo al mondo che essi riproducono e digitali riguardo alla presunta totale liberazione da ogni forma di *mimesis*. Si cade in trappola quando si trasferisce questa distinzione direttamente dai media alle immagini, dal momento che in questo caso essa non funziona più» (Ivi, p.93).

<sup>14</sup> Jean Baudrillard, *op. cit.*, p. 35.

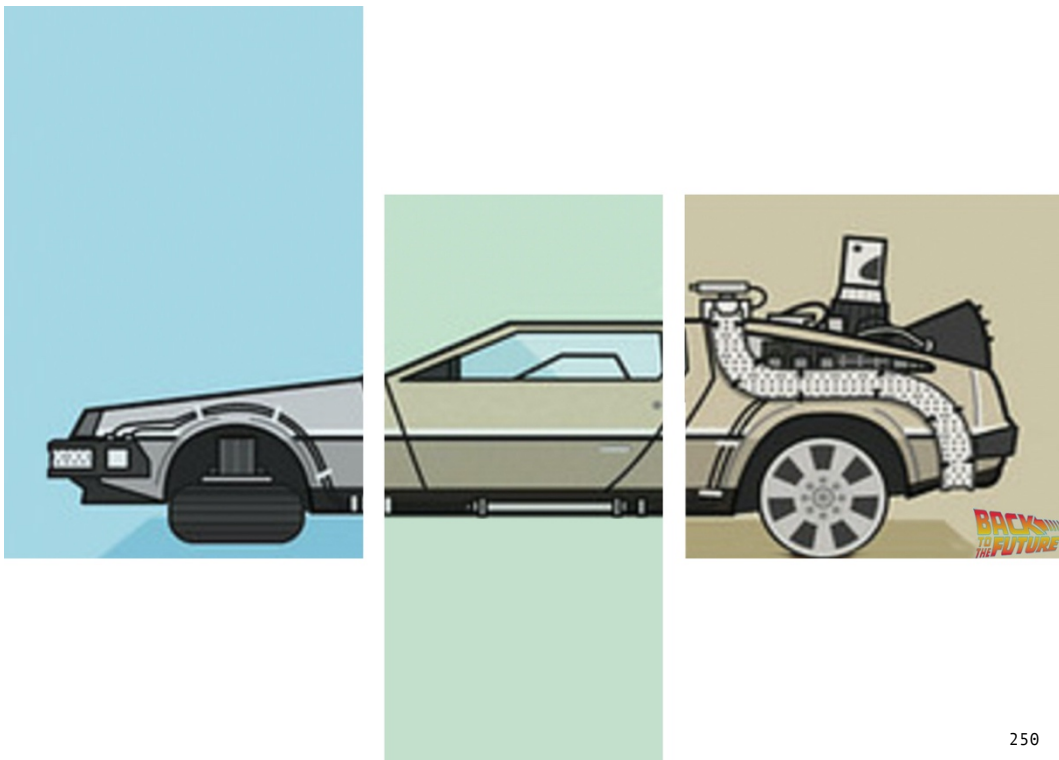
<sup>15</sup> Ivi, p. 14.

<sup>16</sup> Ivi, p. 48.

Altresì, con la virtualità dell'immagine vi è sì una totale apertura verso l'*illusione dell'immagine*, ma l'aspetto più interessante, si pensa, è l'andare a capire fronte di questo paradigma “come risponde il reale?”, visto che esso è stato letteralmente “liquidato” a privilegio di una “Virtual Reality”.



III CAPITOLO\_LA PREVALENZA DELL'IMMAGINE IN ARCHITETTURA: RITORNO AL FUTURO



250



### III.1 Tempo, materia e spazio in immagine, 'dialogo con Pallasmaa'

#### Abstract

One of the main reasons why the image has come to a degree of manipulation is that, in the course of human evolution, the role of the imagination of human thought in the guise of communication and daily life has been limited or has been overshadowed. The image was medium of persuasion and manipulation.

The current society lives in an "intermediate space" between the "real" and the "virtual immaterial" presented in the form of images. The moment the two entities collide, the space becomes absolute and the "absolute", in the highest sense of the term, is reachable only by the image. The image of architecture becomes the glue between these two live worlds. If real space designates a society and certain vital aptitudes, the image has the power to represent, present, simulate, syncretically conceal the union between two worlds, or between two or more spaces. It is the «space-time channeling flow».

Juhani Pallasmaa, to clarify this epochal situation, in *The Embodied Image* (2011) takes in example the preface of James Graham to his best seller *Crash* (1973), in which it was suggested that «the relationship between reality and fiction is [was] going to tip over»: fiction coincides with the real. The last thing we had left to do was to "invent reality". The paradox mainly affects architecture, as it has also adapted to this trend of fiction, passing into an attractive and seductive image *status*.

«Marty: Siamo sul pesante.

Emmett Brown: Ancora questa parola...Pesante. Ma perché è così tutto pesante per voi del futuro? Avete problemi con la forza di gravità?» (*Ritorno al Futuro*, 1985)

Uno dei principali motivi per cui l'immagine è giunta a un eminente grado di manipolazione risiede nel fatto che, nel corso dell'evoluzione umana, si è limitato il ruolo dell'immaginazione del pensiero umano nella veste della comunicazione e della vita quotidiana, o è stato messo in secondo piano. L'immagine è stata medium di persuasione e di manipolazione. Nella nostra cultura, dominata dall'osservare, si è giunti a un punto in cui si deputa l'immagine come "immagine di verità" che penetra e manovra la nostra immaginazione, fungendo la stessa da *medium*: essa, in primo luogo, ha l'attitudine di simulare e di rappresentare la società attuale. Nel caso dell'architettura, essa è la componente più diretta e istantanea dell'edificio. Pone sullo stesso piano simultaneamente diversi gradi di informazione e di comunicazione, sia dei caratteri propri che non.

Lo spazio architettonico in questo probabilmente non è riuscito, soccombendo, prima di tutto, alle logiche strutturali, funzionali, tettoniche, ecc. dell'architettura. Lo spazio è materico, e, in quanto modellato secondo relativi principi funzionali, è capace solo di rappresentare una specifica utenza. In *City of Bits*, William J. Mitchell spiega l'evolversi di questo paradigma sostenendo che

i sistemi di telecomunicazione sostituiscono sempre più i sistemi di circolazione e il solvente dell'informazione digitale corrode i tipi edilizi tradizionali e le convenzioni sociali (andare al teatro, fare il tifo per una squadra locale nel campo da baseball) [...] una dopo l'altra le forme familiari scompaiono [...] Discorso, musica, scene e testo ora vengono trasmutate in bit e inserite nella rete [...] ovunque, ogni spettatore, può scegliere di collegarsi [...] Presto tutto il mondo sarà un palcoscenico elettronico<sup>1</sup>.

Proseguendo, afferma che, in architettura

ci sarà un profondo cambiamento di significato ideologico nelle ricombinazioni architettoniche che seguono dalla dissoluzione elettronica di tipi di edifici tradizionali e di modelli spaziali e temporali<sup>2</sup>.

Dalle considerazioni sopracitate, risulta che, all'inesorabile avanzare delle tecnologie digitali, consegue una dismissione delle vecchie tipologie architettoniche.

La società attuale vive in uno "spazio intermedio" tra il "reale" e l'"immateriale virtuale" presentato sotto-forma di immagini. Nel momento in cui le due entità collimano, lo spazio diventa assoluto e l'"assoluto", nel senso più alto del

termine, è raggiungibile solamente dall'immagine. L'immagine dell'architettura diventa il collante tra questi due mondi in tensione. Se lo spazio reale designa una determinata società e delle determinate attitudini vitali, l'immagine ha il potere di rappresentare, presentare, simulare, dissimulare sincreticamente l'unione tra due mondi, o tra due o più spazi. È il «flusso canalizzatore spazio-tempo» (Figg. 251-252-253)<sup>3</sup>.

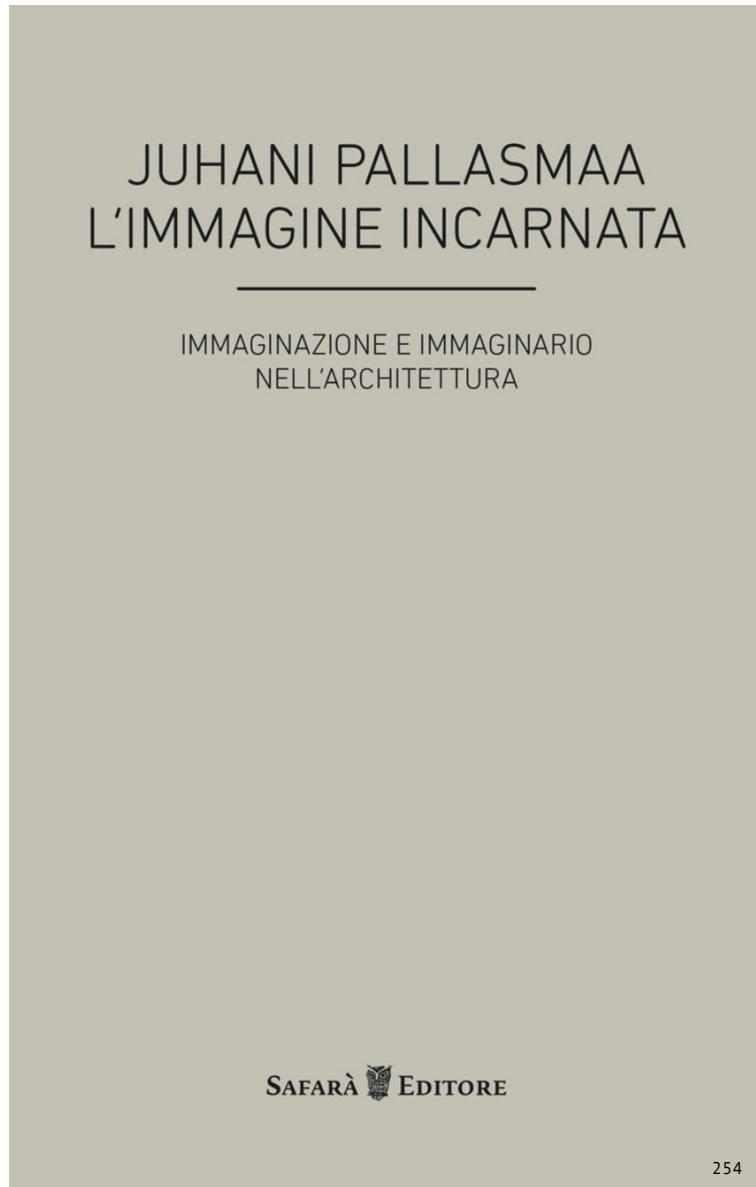
Alla luce di ciò, bisognerebbe capire come “tempo”, “spazio” e “materia”, elementi fondanti dello spazio architettonico, si manifestino nella società attuale che continua a fare i conti con una rapida velocizzazione della sua esistenza e con una realtà fittizia che pare provochi una perdita di senso del presente a beneficio di una proiezione verso il futuro. Juhani Pallasmaa, per chiarire questa situazione epocale, in *L'immagine incarnata* (2011) (Fig. 254), prende in esempio la prefazione di James Graham al suo best seller *Crash* (1973), nella quale veniva suggerita che «la relazione fra realtà e finzione sta[va] per ribaltarsi»<sup>4</sup>: la fiction coincide con il reale. L'ultima cosa che ci era rimasta da fare stava nell'«inventare la realtà»<sup>5</sup>. Il paradosso interessa principalmente l'architettura, in quanto anch'essa si è adattata a tale tendenza di fiction<sup>6</sup>, transitando in uno status d'immagine attraente e seducente. Pallasmaa vede il ruolo dell'architetto come paladino di difesa del «senso della realtà»<sup>7</sup>: da essa ne scaturisce la “realtà umana”, così come il suo passato, presente e futuro biologico.

Oggi si ha coscienza che lo spazio non esista senza il tempo. Essi sono gli ingredienti di una cosa sola. Tuttavia, alcuni tipi di immagini, principalmente in architettura, tendono a distaccare, o alterare, le due matrici dell'esistenza umana, seppur né a spazio né a tempo si può sfuggire.

Nel definire le conclusioni della nostra ricerca, si vedrà quali potrebbero essere i tentativi artistici, anche in termini architettonici, che hanno tentato questa scissione “iperrealizzando” o “derealizzando” la realtà, o, per meglio dire, il rapporto cognitivo che con essa si instaura normalmente.



251. Robert Zemeckis, *Back to the future*, poster, 1985  
 252. Poster del film *Back to the future part II*, poster, 1989  
 253. Poster del film *Back to the future part III*, poster, 1990  
 Fonte: [goposter.it](http://goposter.it) (consultata il 18/09/2020)



254. Juhani Pallasmaa, *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, 2011, copertina ed. it., Pordenone: Safarà Editore, 2004

<sup>1</sup> William J. Mitchell, *City of Bits. Space, Place, and the infobahn*, The MIT PRESS, Cambridge, Massachusetts, London 1995, p. 65.

<sup>2</sup> Ivi, p. 102.

<sup>3</sup> La citazione è presa dalla trilogia cinematografica di *Ritorno al futuro* di Robert Zemeckis. Si è adottata la suddetta poiché il «flusso canalizzatore», spiegato da Christopher Lloyd nei panni di Emmett Brown, permetteva viaggi nel tempo e nello spazio.

Da un altro punto di vista, associabile per la chiarificazione delle capacità dell'immagine a rimettere in discussione i concetti di tempo e spazio, Joshua Meyrowitz sosteneva che «oggi, la delimitazione fisica degli spazi ha meno importanza perché l'informazione può attraversare le pareti e percorrere lunghe distanze a grande velocità. Di conseguenza il *dove* ci si trova è sempre meno legato alle proprie conoscenze ed esperienze. [...] Basta la presenza di una telecamera, di un microfono, o anche di un telefono, perché le pareti della fortezza più inespugnabili non possano più definire un ambiente sociale davvero isolato» (Joshua Meyrowitz, *No sense of place. The impact of electronic media on social behavior*, Oxford University Press, New York 1985, (tr. It. Nadia Gabi, *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna 1995, p.3).

<sup>4</sup> Juhani Pallasmaa, *The Embodied image: imagination and imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken (U.S.A) 2011 (tr. It. di Matteo Zambelli, *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone 2014, p. 27).

<sup>5</sup> La citazione di J.G. Ballard, riportata da Pallasmaa, è tratta da Lars F.H. Svendsen, *Filosofia della noia*, Guanda, Parma, 2004, p. 87, parafrasa quanto lo scrittore britannico scrive nell'introduzione di *Crash*. Cfr. Juhani Pallasmaa, *op. cit.*, p. 28.

<sup>6</sup> Juhani Pallasmaa disserta il passaggio soffermandosi sugli elementi che costituiscono l'architettura in senso pratico, i quali anch'essi si son trasformati in fiction. «Il tetto – scrive – è diventato un altro piano orizzontale, identico ai solai, e ha perso la sua essenza di copertura che protegge [...] il muro ha rinunciato al proprio spessore [...] si è trasmutato in una superficie senza peso o in una trasparenza immateriale. La finestra – continua – ha perso il suo sguardo focalizzato e si è trasformata in un muro trasparente, in uno strumento voyeuristico, la porta si è trasformata in una semplice apertura anch'essa trasparente che non può più nascondere né proteggere» (Juhani Pallasmaa, *op. cit.*, pp. 167-168).

<sup>7</sup> Ivi, p. 28.



### III.1.1 Il tempo contratto

#### Abstract

The experience, which the body and vision lead in time and in the sense of temporal *continuum*, has a fundamental psychological relevance in architecture. You don't just live in space or sensitive places, but you live especially time.

Nowadays, with the parallel development of all cultural, media, communicative, technological and virtual flows, from the west to the east, we have come to the formulation of an increasingly instantaneous and flare-up time also for architecture. Time has been modelled in a non-linear or even directional way. The "present time" has become the "eternal present" synthesized in image. To give an example of this, or to imagine images generated by computers, or other electronic devices, they are intent on imagining in place of the human mind. The emission circuit of them is manipulated through algorithms: the image, therefore, is placed in a stage in which the where and when to see are highly predetermined depending on. And "where" and "when", they are precisely the transcendentals of "space" and "time".

These ideals are also manifested in contemporary architecture, which aspires to simulate and accelerate time by damaging it with the consequent total departure of the canonical body-space relationship that, before the advent and developments of "the digital age", founded its matrix in experiential time that in space came to be created. Just consider the spatial mutation of the "malls": in them we have moved, in spatial terms, from commercial cores, composed of workshops and passages commensurate with the direct relationship between the consumer and the seller, to "mega spaces", dedicated to so-called gamification persuasion gamification.

As far as entertainment is concerned, which contemporary images tend to offer, there is no space or time in them: we are no longer the ones who observe images, but they are the ones who observe us. This paradigm, looking at contemporary cinema, is met in Spike Jonze's film *Her* (2013). Theodore will fall in love not so much for his excellent intellectual qualities, but for his supposed sensitivity.

L'esperienza, che il corpo e la vista conducono *nel tempo* e nel senso di *continuum temporale*, ha una rilevanza psicologica fondamentale nell'architettura. Non si vive solamente nello spazio o nei luoghi sensibili, ma si abita soprattutto il tempo. L'architettura, e sarebbe il caso di estendere il campo a tutte le arti, ha a che fare con il controllo e la manipolazione del tempo. David Hockney, in *Una storia delle immagini* (2016) <sup>(Fig. 255)</sup>, disserta in modo eloquente questo paradigma affermando che la coscienza contemporanea ha fatto contezza del suo esistere nello spazio e nel tempo in simultanea. «La pittura – scrive l'artista statunitense in un dialogo aperto con Martin Gayford – è un'arte del tempo e dello spazio»<sup>1</sup>.

Dato che al centro della questione vi è la collocazione delle figure nello spazio, il quale è ottenuto attraverso il medium del tempo, anche l'architettura entrerebbe a pieno nel novero delle considerazioni hockneyiane. Essa ha la capacità di accelerare, invertire, fermare e contrarre il tempo. Nella disciplina si è sempre fatta distinzione tra un'"architettura lenta" e un'"architettura celere", tra manufatti architettonici che tacitamente trattengono il tempo o che lo evadono.

Al giorno d'oggi, con lo sviluppo parallelo di tutti i flussi culturali, mediatici, comunicativi, tecnologici e virtuali, dall'occidente all'oriente, si è arrivati alla formulazione di un tempo sempre più istantaneo e deflagrante anche per l'architettura. La cultura attuale tende a diradare ed esplodere il tempo per via dell'intangibile velocità con cui si fa esperienza *del e nel* sensibile: a una velocità accelerata del tempo ne deriva, in modo inversamente proporzionale, una limitazione della nostra capacità di memoria e di immaginazione. In altre parole, l'apprendimento di ciò con cui ci si relaziona giornalmente è tanto profondo quanto maggiore è la lentezza con cui ci si sofferma a riflettere su un oggetto o su un'informazione. La velocità è corrisposta da un diverso trascendentale: il dimenticare<sup>2</sup>.

Il tempo si è modellato in modo non lineare e neppure direzionale. La causa, probabilmente, deriva dagli effetti prima meccanici e poi digitali che hanno destrutturato il collettivo, le relazioni interpersonali, l'identità delle strutture sociali e di conseguenza i confini territoriali<sup>3</sup>. Il mondo, per come era concepito antecedentemente dalla proliferazione dei "mezzi di comunicazione di massa", ha compiuto un salto epocale. Il "presente" è diventato l'"onnipresente", manifestandosi come autarchico, indipendente dallo spazio che lo genera e distaccato dal suo passato, senza però proiettare utopia<sup>4</sup>. Il tempo appare contratto e la cognizione di esso è strettamente collegata a una labile relazione con il mondo in cui si celebra l'onnipresente delle apparenze.

Il “tempo presente” è diventato il “presente eterno” sintetizzato in immagine. Per farne un esempio, prendiamo in considerazione ciò che avviene nel rapporto tra noi e la tecnologia digitale. In essa, si è passati dal rapporto monodirezionale, immagine-osservatore, a un rapporto interattivo, così da aver accesso ai piani e ai sotto-piani fluidi di essa. La fluidità dell'immagine digitale ha costruito una forma diretta di relazione con l'immagine, dissolvendo all'estremo il tempo che passava tra la “costruzione-proiezione” e l'“osservazione”. Jean Baudrillard, spiegando questa tendenza sociale, intuì che gli effetti dell'era virtuale si manifestavano nelle attitudini di vivere la nostra

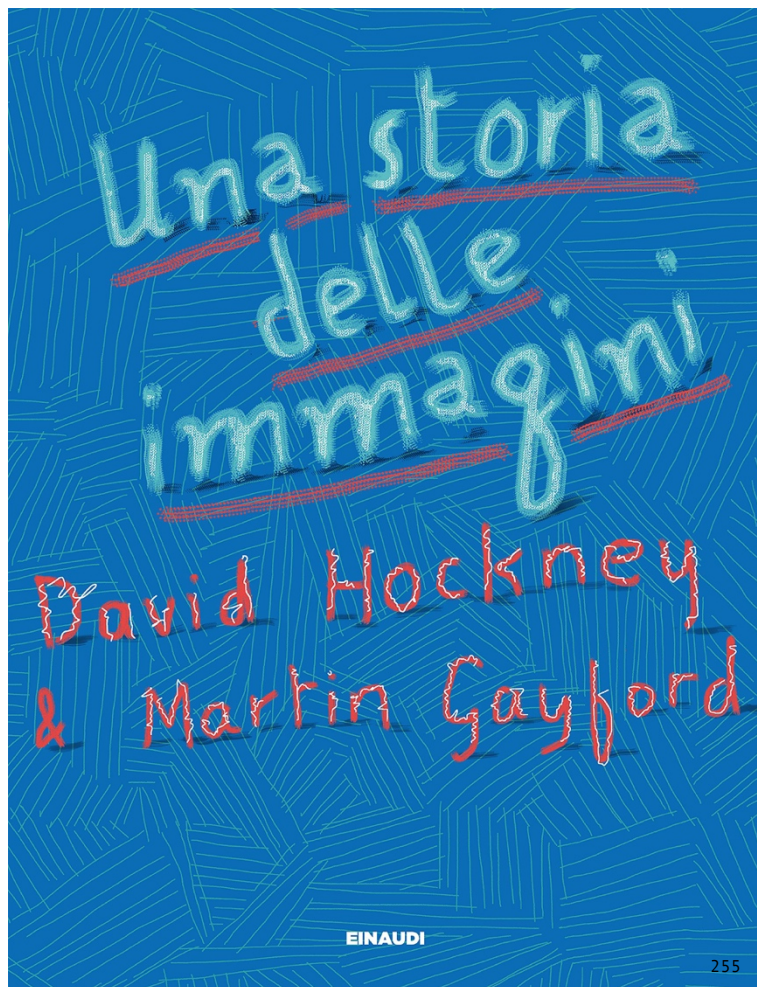
passione amorosa in tempo reale – col video incorporato per tutto il tempo del suo svolgimento. Penetrate il vostro corpo in tempo reale – videoscopia, il flusso del vostro sangue, le vostre viscere, come se vi trovaste lì<sup>5</sup>.

Oggi, le immagini generate dai computer, o da altri dispositivi elettronici, sono intente a immaginare al posto della mente umana. Il circuito di emissione di esse viene manipolato attraverso gli algoritmi (Figg. 256-257-258): l'immagine, perciò, si è posta in uno stadio per cui “il dove” e “il quando” vederla è altamente prestabilito *in funzione di*<sup>6</sup>. E “dove” e “quando” sono appunto i trascendentali di “spazio” e “tempo”.

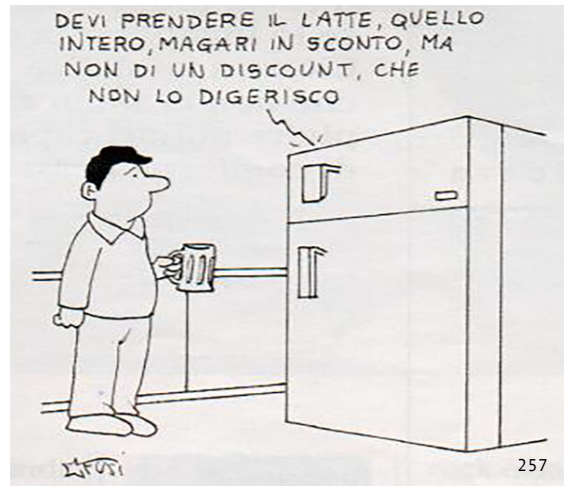
L'aspirazione più alta a cui tende l'ideale moderno è l'idolatria verso immagini suggestive di novità e di istantanea freschezza. Questi ideali si manifestano anche nell'architettura contemporanea, la quale aspira, nelle sue fattezze, a simulare e accelerare il tempo cagionandolo con la conseguente dipartita totale del canonico rapporto corpo-spazio che, prima dell'avvento e degli sviluppi dell'“era digitale”, fondava la sua matrice nel tempo esperienziale che nello spazio veniva a crearsi. Basti considerare la mutazione spaziale dei “centri commerciali”: in essi si è passati, in termini spaziali, da nuclei commerciali, composti da botteghe e passaggi commisurati al rapporto diretto tra il consumatore e il venditore (Figg. 259-260), a “mega spazi” (Figg. 261-262-263-264), dediti alla persuasione cosiddetta “gamification”<sup>7</sup>. Secondo Lorenzo Respi, in un sistema così complesso di pianificazione del tempo da far trascorre al consumatore all'interno di un centro commerciale,

anche il linguaggio architettonico ha fatto ricorso a un lessico accattivante di progettazione [...] Per gli architetti contemporanei non si tratta semplicemente di un lavoro di progettazione finalizzato a produrre un edificio che assolva funzioni strutturali, ma si son *via via* avallate nuove tipologie edilizie in grado di dare forma sia alle finalità e sia alle politiche di intrattenimento visivo<sup>8</sup>.

Per ciò che concerne l'intrattenimento che le immagini contemporanee tendono a proporre, non esiste in esse né spazio né tempo: non siamo più noi che osserviamo immagini, ma sono loro che ci osservano. Essi hanno sì un'anima propria, come lo lasciava intendere David Freedberg<sup>9</sup>, ma quest'anima, d'altro canto, non ha coscienza, secondo Roberto Calasso<sup>10</sup>. Tale paradigma, volgendo lo sguardo al cinema contemporaneo, lo si incontra nel film *Lei* (2013) di Spike Jonze (Fig. 265). Samantha, un'entità algoritmica incorporea, e Theodore, persona reale, arrivano a un punto talmente alto di relazione empatica da diventare ‘amanti’. Ma Samantha, in realtà, è un algoritmo che arriverà a elevare la coscienza dell'umano a uno stadio così alto che Theodore se ne innamorerà non tanto per le sue eccellenti qualità intellettive, ma per la sua presunta sensibilità. Nel finale del film, Theodore, nel momento in cui Samantha gli svelerà che il suo comportamento era uguale anche per gli altri milioni di utenti che avevano acquistato lo stesso software, avendo capito che quella ‘relazione amorosa’ era una relazione inconsistente e prefabbricata, deciderà di ‘staccare la spina’ e di riprendere in mano la sua vita reale (Figg. 266-267-268)<sup>11</sup>.



255. David Hockney e Martin Gayford, *Una storia delle immagini*, 2016, copertina ed. it., Torino: Einaudi Editori



256-257. Corriere della sera redazione, *Disegni che spiegano figurativamente gli algoritmi*, 2018, disegni  
258. Stephen Brashear/Cetty Images, *Il negozio Amazon di Seattle, che raccoglie dati sulle abitudini d'acquisto*, fotografia, Seattle 2018  
Fonte: Luigi Ripamonti, "I nostri desideri sono sempre meno nostri", *Corriere della Sera*, n. 38, 20 settembre 2018, p. 51



259-260. Marco Togni, *Grand Bazar*, file immagine, Istanbul 2018  
Fonte: <https://www.marcotogni.it/bazar-istanbul/> (consultata il 18/09/2020)



261-262. Scott Frances, *Crystals At Citycenter*, file immagini, Las Vegas (Nevada, USA) 2009  
Fonte: <https://libeskind.com/work/crystals-at-citycenter/> (consultata il 18/09/2020)  
263-264. Bs0u10e0 (utente flicker), *Selfridges Birmingham*, file immagini, Birmingham (Regno Unito) 2003  
Fonte: [https://www.domusweb.it/it/architettura/2013/11/29/hanjie\\_wanda\\_square.html](https://www.domusweb.it/it/architettura/2013/11/29/hanjie_wanda_square.html) (consultata il 18/09/2020)



265. Spike Jonze, *Her*, poster, 2013

266. Spike Jonze, *Her*, con Joaquin Phoenix, fotogramma, 2013

Scena nella quale Theodore si rivolge al dispositivo contenente il driver dell' algoritmo di Samantha

267. Spike Jonze, *Her*, con Joaquin Phoenix, fotogramma, 2013

Scena nella quale Theodore si sveglia di notte per comunicare col dispositivo contenente il driver dell' algoritmo di Samantha

268. Spike Jonze, *Her*, con Joaquin Phoenix, fotogramma, 2013

Scena nella quale Theodore, cestinato l' algoritmo di Samantha, riprende in mano la sua condizione sociale nel mondo reale

Fonte: <https://www.mymovies.it/film/2013/her/> (consultata il 18/09/2020)

<sup>1</sup> David Hockney e Martin Gayford, *A History of Pictures*, Thames & Hudson Ltd, London 2016, (tr. It. Di Alvise La Rocca, *Una storia delle immagini. Dalle caverne al computer*, Einaudi Editori, Torino, 2016, p. 82).

<sup>2</sup> Per un'ulteriore panoramica su questo discorso, cfr. Carlo Bordini, "Bradipotipo: la frenesia della modernità e il fascino della lentezza", In *Corriere della Sera*, 31 gennaio 2016, ([https://www.corriere.it/cronache/16\\_gennaio\\_31/bradipotipo-frenesia-modernita-fascino-lentezza-6df77a86-c7e5-11e5-9fb9-4bea8694431b.shtml](https://www.corriere.it/cronache/16_gennaio_31/bradipotipo-frenesia-modernita-fascino-lentezza-6df77a86-c7e5-11e5-9fb9-4bea8694431b.shtml)) (consultata il 18/09/2020).

<sup>3</sup> Per un'ulteriore panoramica su questo discorso, cfr. Joshua Meyrowitz, *No sense of place. The impact of electronic media on social behavior*, Oxford University Press, New York 1985, (tr. It. Nadia Gabi, *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna 1995).

<sup>4</sup> Manfredo Tafuri, in un'intervista con Richard Ingersoll nel 1986 riguardo questo argomento, fece un esempio lungimirante: «una persona del XVI secolo sarebbe stata in grado di dirle soltanto che era nata circa 53 anni prima. Nella nostra epoca c'è una fondamentale differenza della concezione del tempo: abbiamo accesso istantaneo a tutte le informazioni che circondano le nostre esistenze; quattro secoli fa per conoscere l'esito di una battaglia ci voleva un mese. Un'artista del XV secolo si riferiva allo spazio-tempo in modo completamente diverso: ogni volta che doveva andare in una nuova città (il che capitava molto raramente, faceva testamento. Nei secoli antichi il tempo non veniva *calcolato* ma era considerato come un dono di Dio. Anche la conoscenza era considerata come data da Dio e così gli insegnanti del Medioevo non potevano essere pagati; solo più tardi avviene che il loro salario fosse giustificato come un compenso per il tempo speso. Questi fattori appartengono al tessuto mentale di un'altra età. Il modo che abbiamo di distanziarci dalla nostra epoca e di darci così una prospettiva, è quello di confrontare le differenze che essa presenta con il passato» (Richard Ingersoll, "Non c'è critica, solo storia", in *Design Book Review*, primavera 1986, citato da Casabella redazione, "Non c'è critica, solo storia", in *Casabella*, n. 619-620, gennaio – febbraio 1995, pp. 96; tradotto dall'inglese da Cioni Carpi).

<sup>5</sup> Jean Baudrillard, *Le crime parfait*, Éditions Galilée, Paris 1995, (tr. It. di Gabriele Piana, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996, p. 31-32).

<sup>6</sup> Nel caso di Google, racconta Ed Finn, l'obiettivo che l'azienda ha raggiunto, e continua a perfezionare, sta nel fornire non «solo l'informazione giusta al momento giusto, [ma anche] anticipare le esigenze e le interazioni dei suoi utenti, richiede un nuovo tipo di alfabetizzazione umanistica in cui le macchine hanno finora fallito in modo spettacolare. Gli algoritmi stanno migliorando – ricorda Finn - ricordano i compleanni, le liste della spesa e altre minuzie logistiche che per gli esseri umani hanno una portata che supera di gran lunga il corrispondente ingombro in cifre binarie» (Ed Finn, *What algorithms want: imagination in the age of computing*, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge (Mass) 2017, (tr. It. di Daniele A. Gewurz, *Che cosa vogliono gli algoritmi, L'immaginazione nell'era dei computer*, Einaudi Editore, Torino 2008., pp. 71-72).

<sup>7</sup> Neologismo che indica l'utilizzo delle tecniche del gioco per «invogliare il cliente all'acquisto attraverso un'esperienza divertente e coinvolgente [...] In quest'ottica – scrive Lorenzo Respi -, il centro commerciale propone svaghi adatti a tutta la famiglia e gli spazi dedicati ai bambini e ai giovani ricoprono un ruolo determinante nell'articolazione architettonica» (Lorenzo Respi, *I centri commerciali. I grandi temi dell'architettura*, Hachette Fascicoli, Milano 2014, p. 7).

<sup>8</sup> Ivi, p. 8.

<sup>9</sup> Cfr. David Freedberg, *The power of images. Studies in the history and theory of response*, The University of Chicago, Chicago 1989, (tr. It. Giovanna Perini, *Il potere delle immagini, il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico*, Einaudi Editore, Torino 2009).

<sup>10</sup> «Se l'intelligenza è stata assorbita dagli algoritmi non coscienti – riflette Calasso - che però funzionano in modo più efficace della mente – descrizione abbreviata della rivoluzione informatica -, è facile immaginare, come passo successivo, che la *coscienza* subisca qualcosa di simile. Ma appunto qui si incontra qualche ostacolo imprevisto. L'intelligenza può essere concepita come una successione di stati discreti, simulabili in linea di principio anche all'esterno della mente. Ma coscienza? Qui, nonostante il profluvio di scritti che ne trattano, è inevitabile giungere a una osservazione paralizzante: nessuno sa di cosa è fatta la coscienza» (Roberto Calasso, *L'innominabile attuale*, Adelphi Edizioni, Milano 2017, pp. 77-78).

Ed Finn, inoltre, ha scritto di un caso in particolare: «nel 2001 Siri è stata brevemente coinvolta in uno scandalo quando è emerso che le domande su "dove posso abortire" davano come risultato centri anti-abortistici, spesso lontani, e non menzionavano le cliniche locali di pianificazione familiare che fornivano servizi di interruzione della gravidanza. Il modello statistico del linguaggio collegava la domanda alle strutture antiabortiste, che tendevano a usare molto più spesso la parola "aborto" sui loro siti web, non riuscendo a cogliere la natura politica della questione. La struttura a scatola nera dell'antologia cognitiva di Siri oscurava l'errore categoriale compiuto dal sistema escludendo le strutture dell'organizzazione *Planned Parenthood*. Correggere questo errore nella macchina culturale coinvolge necessariamente un intervento umano: dietro la facciata della scatola nera, bisognava introdurre eccezioni e soluzioni alternative ai modelli statistici di base» (Ed Finn, *op. cit.*, pp. 59 -60).

<sup>11</sup> Il film è una rappresentazione visiva delle intuizioni che ebbe Baudrillard nel libro *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*. Il filosofo francese, infatti, si domandava fino «a quale soglia di conoscenza, o di formalizzazione, interverrà la macchina?»; poiché il grado di intelligenza che avrebbe assunto in futuro gli avrebbe consentito di «collegarsi, per anticipazione riflessa, ai pensieri subconsci, e pure inconsci, ai fantasmi più primitivi [...] I nostri "pensieri" – continuava – saranno così attuati prima ancora di aver luogo, esattamente come l'evento dell'informazione. La conseguenza,

---

se si deve giungere a questo punto, sarebbe che tutto il sistema del pensiero si allineerebbe rapidamente a quello della macchina» (Jean Baudrillard, *op. cit.*, p. 37).



### III.1.2 Materia alterata

#### Abstract

To define the concept of "altered matter", we will analyze the project of *Armani Ginza Tower* (2007) in Tokyo, carried out by the *Fuksas Studio*.

The casing of the building behaves as a visual artifice capable of emulating an effect of "evanescence" and "dematerialization" of the underlying space as well as the perception of the spectator in front of this architectural image.

The "shiny" and "translucent" surfaces, beyond their structural function, tone the building as if it were – instantly - present forever, beyond the year of construction and beyond the time in which it is observed. This visual artifice, for Juhani Pallasmaa refers to it as non-architecture, «novelty and [...] freshness of the eternal [...] true miracle of the artistic image».

Within the building, the abstraction of space and time is more favored by the chrome of the surfaces. The materiality of the walls and floors is a visual device to «get a better continuity effect». The perceived space goes beyond its material dimension.

The whole project sees non-materiality as the absolute protagonist to produce images beyond their substance.

The passage could be summarized in this way: from the architectural form to the image of the architectural form. Real space is subdued by a set of images of it.

Per espletare in modo diretto il concetto di “materia alterata”, che qui intendiamo affermare, prenderemo in analisi il progetto dell’*Armani Ginza Tower* (2007)<sup>(Figg. 269-270-271)</sup> a Tokyo, realizzato dallo *Studio Fuksas*. È una torre in vetro che svetta nello skyline giapponese per dodici piani. Le facciate vengono risolte attraverso l’uso strategico del vetro con una sovrastruttura di elementi metallici, rivestiti con un coating color oro, nei quali sono impiantati elementi retroilluminati. Queste strutture, formalmente, emulano i rami di bamboo e, decorate a loro volta con neon a LED a forma di foglie, ricoperti da uno strato di plexiglass, amplificano la semantica dell’edificio «transitando [metaforicamente] nel simbolico»<sup>1</sup>. L’involucro dell’edificio, da quanto emerge nella relazione del progetto, si comporta come artificio visivo atto a emulare un effetto di “evanescenza” e di “dematerializzazione”<sup>2</sup> dello spazio sottostante oltre che della percezione dello spettatore posto di fronte a questa immagine architettonica.

Per il loro sorprendente modo di ridefinire il registro rappresentativo canonico dell’architettura, le superfici “lucide” e “traslucide”, al di là della loro funzione strutturale, tonificano l’edificio come se esso fosse presente - istantaneamente - da sempre, al di là dell’anno di costruzione e al di là del tempo in cui viene osservato. Questo artificio visivo Juhani Pallasmaa lo intende come non architettura, «novità e [...] freschezza dell’eterno [...] vero miracolo dell’immagine artistica»<sup>3</sup>.

L’immagine architettonica, in questo caso, non ha un passato e né tanto meno un futuro. Vive nell’estrusa immediatezza del presente, “contrae il tempo” come una pellicola cinematografica.

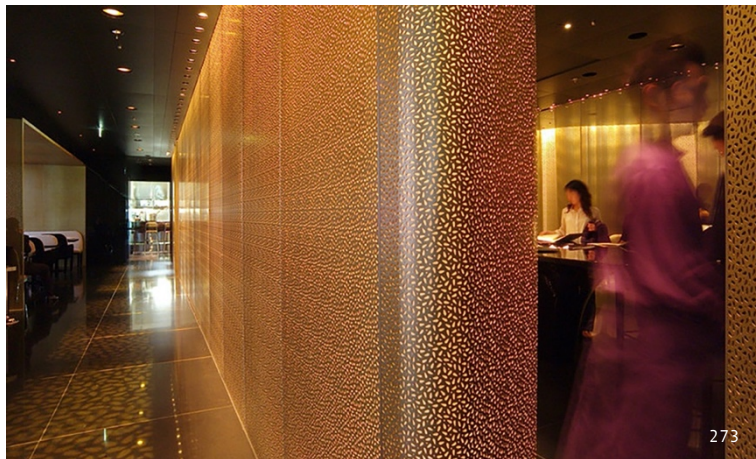
All’interno dell’edificio, l’astrazione dello spazio e del tempo è maggiormente favorita dalle cromature delle superfici. La materialità delle pareti e dei solai, dal marmo nero alle lastre in acciaio e al vetro satinato<sup>(Fig. 272)</sup>, accuratamente dimensionata, è un espediente visivo per «ottenere un miglior effetto di continuità»<sup>4</sup>. Lo spazio percepito va oltre la sua dimensione materica. Altresì, anche gli arredi collaborano a questo effetto: la ricercata modellazione fa sì che essi appaiano come fluttuanti nello spazio e gli effetti di luce che gli si rimbalsano producono un risultato di dissoluzione degli stessi<sup>(Figg. 273-274)</sup>.

Tutto il progetto, pertanto, vede la non materialità come protagonista assoluta per produrre immagini al di là della loro sostanza. I materiali modellano sì lo spazio, definendolo in dimensioni, ma lavorano meglio di “astrusità della realtà”.

Il passaggio potrebbe essere sintetizzabile in questo modo: dalla forma architettonica all’immagine della forma architettonica. Lo spazio reale è sottomesso da un insieme di immagini di esso.



269-270-271. Ramon-Prat, *Armani Giza Tower*, file immagini, Tokyo 2007  
Fonte: <http://fukzas.com/?p=672> (consultata il 18/09/2020)



272-273-274. Ramon-Prat, *Armani Giza Tower*, file immagini, Tokyo 2007  
Fonte: <http://fukzas.com/?p=672> (consultata il 18/09/2020)

---

<sup>1</sup> Si fa riferimento al saggio di Franco Purini, "Il transito nel simbolico" (1990), in Franco Purini, *Dal progetto*, a cura di Francesco Moschini e Gianfranco Neri, Kappa, Roma 1992.

<sup>2</sup> «La sua immagine e la continua ricerca sulla materia – spiega Doriana Fuksas – insieme all'uso di colori delicati, trasparenti, luminosi, sono stati gli elementi da cui è iniziata la nostra riflessione. Le nostre proposte sono state molteplici, abbiamo sperimentato nuove textures, modellato, scolpito, svuotato, dematerializzato spazi usando la luce, l'evanescenza di una sensazione intima che però nasce dall'esterno» (Citata da Roberta Dragone, "Tokyo inaugurata l'Armani Ginza Tower", in *Achiportale*, 24 dicembre 2007, ([https://www.archiportale.com/news/2007/12/architettura/tokyo-inaugura-l-armani-ginza-tower\\_11003\\_3.html](https://www.archiportale.com/news/2007/12/architettura/tokyo-inaugura-l-armani-ginza-tower_11003_3.html)) (consultata il 18/09/2020).

<sup>3</sup> Juhani Pallasmaa, *The Embodied image: imagination and imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken (U.S.A) 2011, (tr. It. di Matteo Zambelli, *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone 2014, p. 138).

<sup>4</sup> Dalla Relazione del progetto a cura dello *studio Fuksas*, citata da Roberta Dragone, *op. cit.* (consultata il 18/09/2020).





## IV.1 Progetto per le riprese

Oltre al reperimento, alla selezione e all'elaborazione delle immagini cui la tesi ha fatto riferimento, si è cercato di elaborare un «progetto per le riprese» (Wim Wenders, 1997) a posteriori di alcuni casi studio trattati. Non si tratta del ridisegno di immagini architettoniche o storyboard preliminari per le riprese fotografiche, bensì è da considerarsi una vera e propria “schematizzazione” del processo di movimento attraverso i piani sequenza che costituiscono «la visione d'insieme e la visione per dettagli marcati e successivi»<sup>1</sup> dell'immagine architettonica.

Si son prese come riferimento pratico le elaborazioni grafiche di David Hockney, secondo il quale

tutto [è] percepito per sequenze, e [...] questo coincide con il meccanismo fondamentale dell'atto di vedere.

È impossibile – continua l'artista americano - registrare tutto nello stesso istante. La visione è composta da una molteplicità di immagini mobili che la mente sintetizza in una totalità<sup>2</sup>.

Il lavoro dunque, attraverso un quadro di fotogrammi collegati in continuità, prova a narrare e a indicare l'esperienza visiva di alcuni casi architettonici presi come esemplificativi nella trattazione della tesi. Le immagini che costituiscono “la visione d'insieme” dell'oggetto architettonico, sono state assunte come frammenti che aspirano a ricomporsi in un'unità di senso, pur tuttavia limitandosi a lavorare al loro interno per accumulo di suggestioni e nessi allusivi.

L'essenza dell'immagine – come ricorda Maurice Blanchot – è [...] di essere senza significato, pur evocando la profondità di ogni possibile senso, non rivelata e tuttavia manifesta, possedendo quella presenza-assenza che costituisce il fascino della seduzione delle Sirene<sup>3</sup>.

Ricordando infine che «se la principale invenzione del cinema, il montaggio, consente di costruire una narrazione continua a partire da inquadrature autonome nel tempo e nello spazio»<sup>4</sup>, l'esercizio proposto rivendica per analogia la produzione di una “narrazione spaziale coerente” a partire da frammenti spaziali discontinui espressi in immagine. Gli elaborati non propongono solamente un gioco di visione sostenuta «dell'immobilizzazione dello spazio»<sup>5</sup>. Essi tentano altresì di invertire e decostruire la visione, cercando di favorire una sorta di «movimento implicito nella rappresentazione»<sup>6</sup>, sondando dunque le infinite possibilità del vedere, poiché «l'infinito è in ogni dove, perfino all'interno dello spettatore»<sup>7</sup>, sostiene Hockney.

<sup>1</sup> Gian Paolo Caprettini, “Immagine”, in *Enciclopedia*, vol. VII, Einaudi, Torino 1980, p. 104.

<sup>2</sup> David Hockney, *Picasso*, Abscondita, Milano 2001, p. 50.

<sup>3</sup> Maurice Blanchot, citato da Marco Biagi, “Corps-à-corps, vis-à-vis”, in *Casabella*, n. 905, gennaio 2020, p. 50.

<sup>4</sup> Françoise Fromonot, “La casa del Dottor Koolhaas, Villa dell'Ava”, in *Casabella*, n. 905, gennaio 2020, p. 83.

<sup>5</sup> Considerazione di David Hockney in merito all'osservazione prospettica da un punto di vista determinato. Cfr. David Hockney, *op. cit.*, p. 38.

<sup>6</sup> Cfr. David Freedberg, Vittorio Gallese, “Movimento, emozione ed empatica nell'esperienza estetica”, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editori, Milano 2009, p. 336.

<sup>7</sup> David Hockney, *op. cit.*, p. 39.

## IV.1 Filming project

In addition to the retrieval, selection and processing of the images referred to by the thesis, an attempt was made to develop a «project for filming» (Wim Wenders, 1997) after some of the case studies covered. This is not the redesign of architectural images or preliminary storyboards for photo shots, but it is to be considered a real "schematization" of the process of movement through the sequence shots that constitute «the overall vision and vision for marked and subsequent details»<sup>1</sup> of the architectural image.

David Hockney's graphic elaborations were taken as a practical reference, according to which

everything [is] perceived by sequences, and [...] this coincides with the fundamental mechanism of the act of seeing. It is impossible - continues the american artist - to record everything at the same time. The vision is composed of a multiplicity of moving images that the mind synthesizes in a totality<sup>2</sup>.

The work, therefore, through a picture of frames connected in continuity, tries to narrate and indicate the visual experience of some architectural cases taken as examples in the treatment of the thesis. The images that constitute the "overview" of the architectural object, have been assumed as fragments that aspire to recompose into a unit of sense, while limiting themselves to working within them for accumulation of suggestions and suggestive nexus.

The essence of the image – as Maurice Blanchot recalls – is [...] to be meaningless, while evoking the depth of every possible sense, undisclosed and yet manifest, possessing that presence-absence that constitutes the charm of the seduction of the Sirens<sup>3</sup>.

Finally, recalling that «if the main invention of cinema, editing, allows to build a continuous narrative from autonomous shots in time and space»<sup>4</sup>, the proposed exercise claims by analogy the production of a "coherent spatial narrative" from discontinuous spatial fragments expressed in the image. The papers do not only propose a sustained game of vision «of the immobilization of space»<sup>5</sup>. They also attempt to reverse and deconstruct the vision, trying to foster a kind of «movement implicit in representation»<sup>6</sup>, thus probing the infinite possibilities of seeing, since «infinity is everywhere, even within the viewer»<sup>7</sup>, Hockney argues.

---

<sup>1</sup> Gian Paolo Caprettini, "Immagine", in *Enciclopedia*, vol. VII, Einaudi, Turin 1980, p. 104.

<sup>2</sup> David Hockney, *Picasso*, Abscondita, Milan 2001, p. 50.

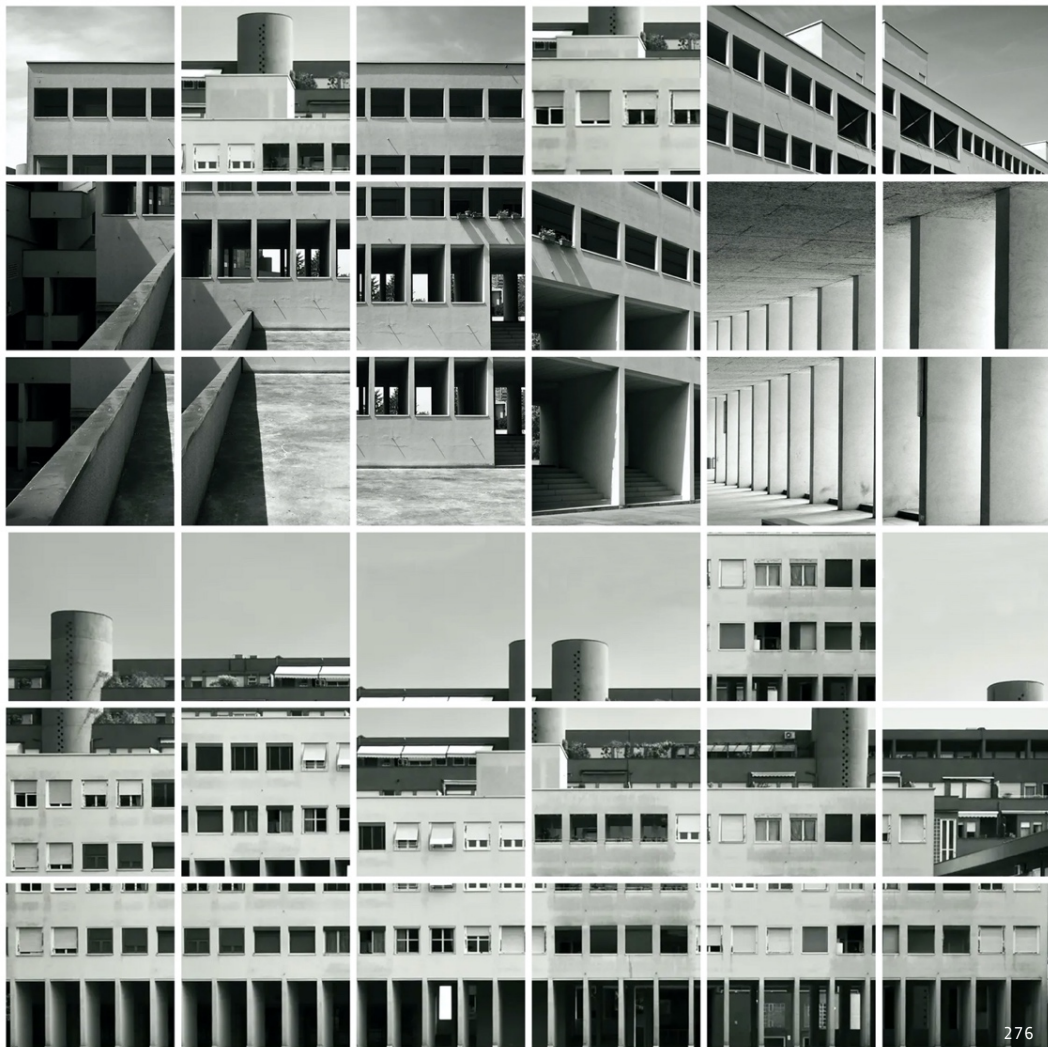
<sup>3</sup> Maurice Blanchot, quoted by Marco Biagi, "Corps-à-corps, vis-à-vis", on *Casabella*, n. 905, January 2020, p. 50.

<sup>4</sup> Françoise Fromonot, "La casa del Dottor Koolhaas, Villa dell'Ava", on *Casabella*, n. 905, January 2020, p. 83.

<sup>5</sup> David Hockney's consideration of perspective observation from a determined point of view. Cfr. David Hockney, *op. cit.*, p. 38.

<sup>6</sup> Cfr. David Freedberg, Vittorio Gallese, "Movimento, emozione ed empatica nell'esperienza estetica", in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (edited by), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editori, Milan 2009, p. 336.

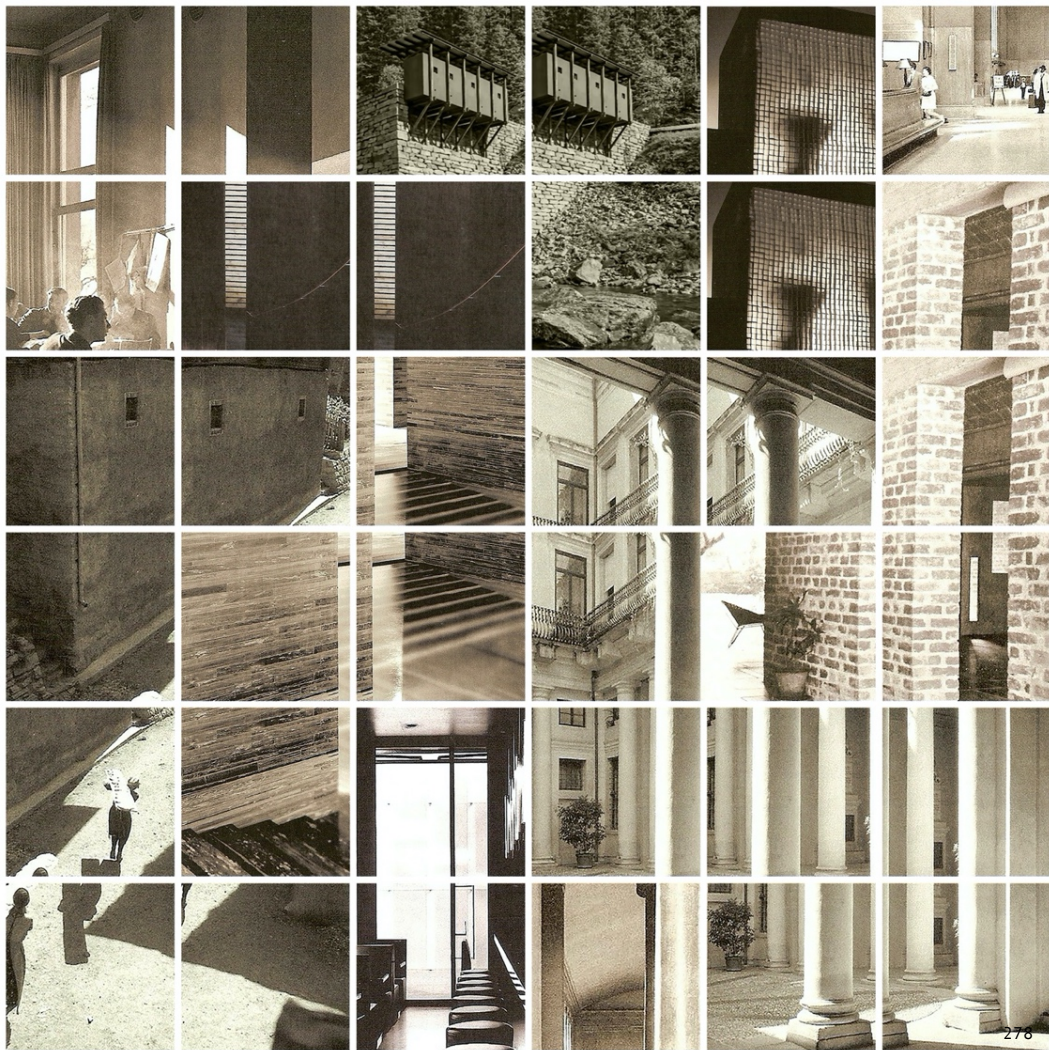
<sup>7</sup> David Hockney, *op. cit.*, p. 39.



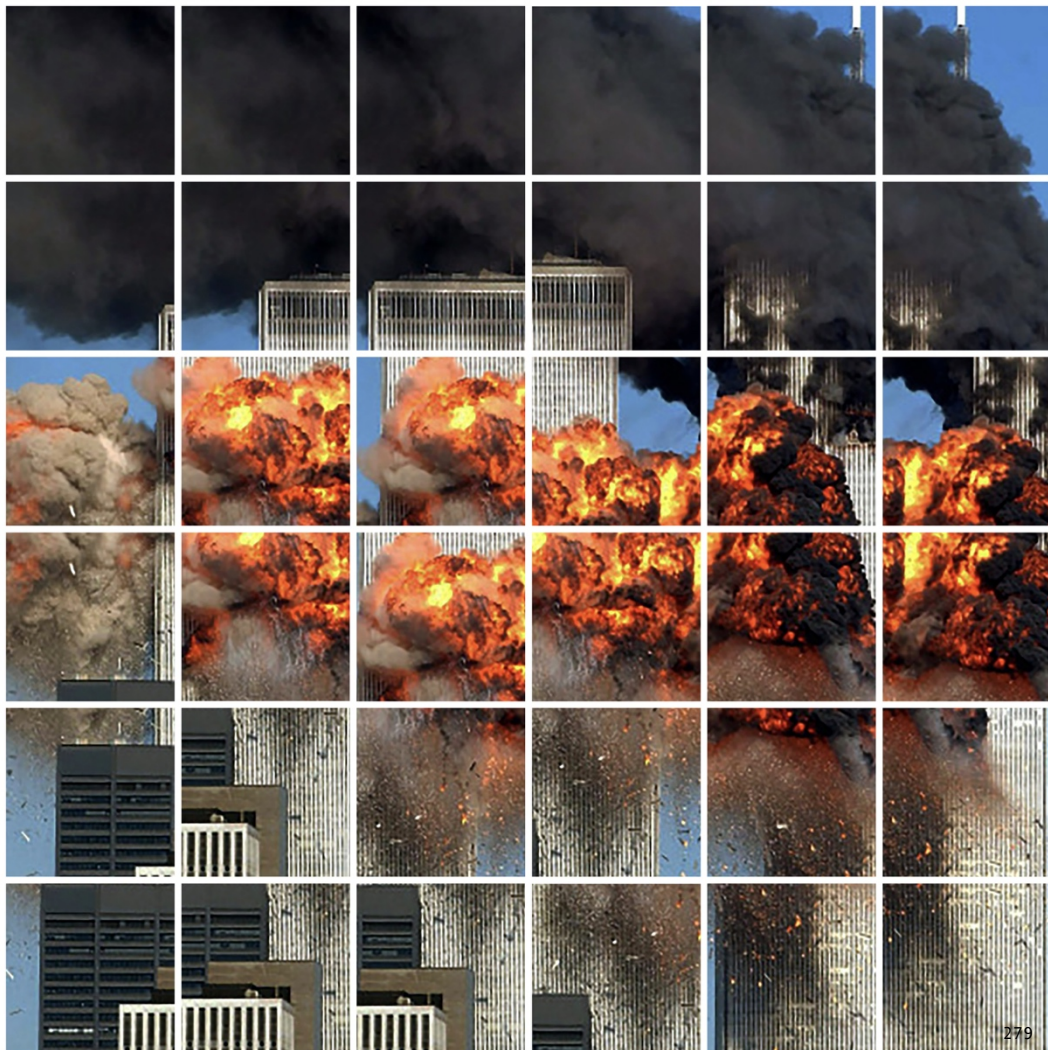
276. Michele Bagnato, *Elaborazione delle fotografie dell'“Unità residenziale quartiere Gallarate 2” (1968 – 1973) di Aldo Rossi*, file immagine, 2020



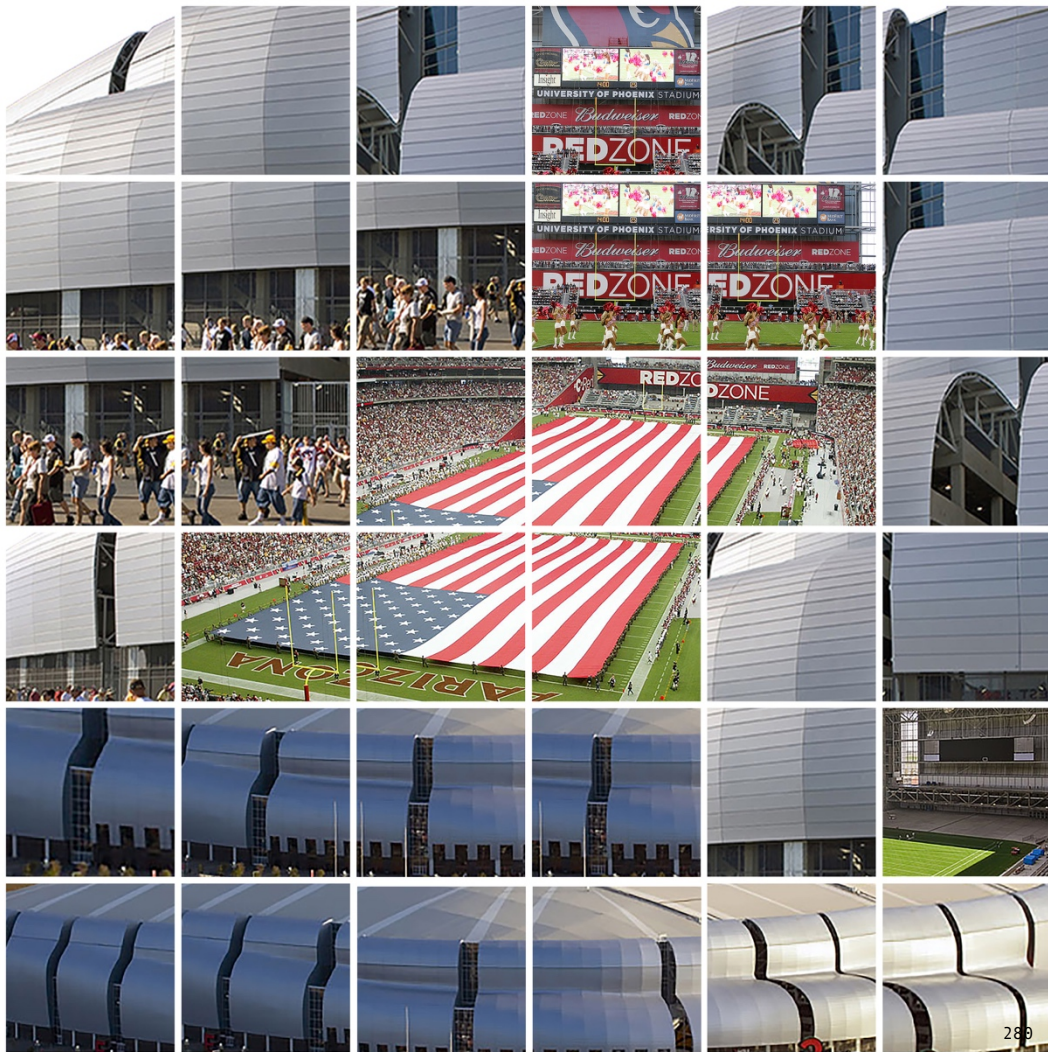
277. Michele Bagnato, *Elaborazione delle fotografie della "Residenza a Chestnut Hill, Pa., Venturi e Rauch", 192, 1962 – 66, di Robert Venturi, file immagine, 2020*



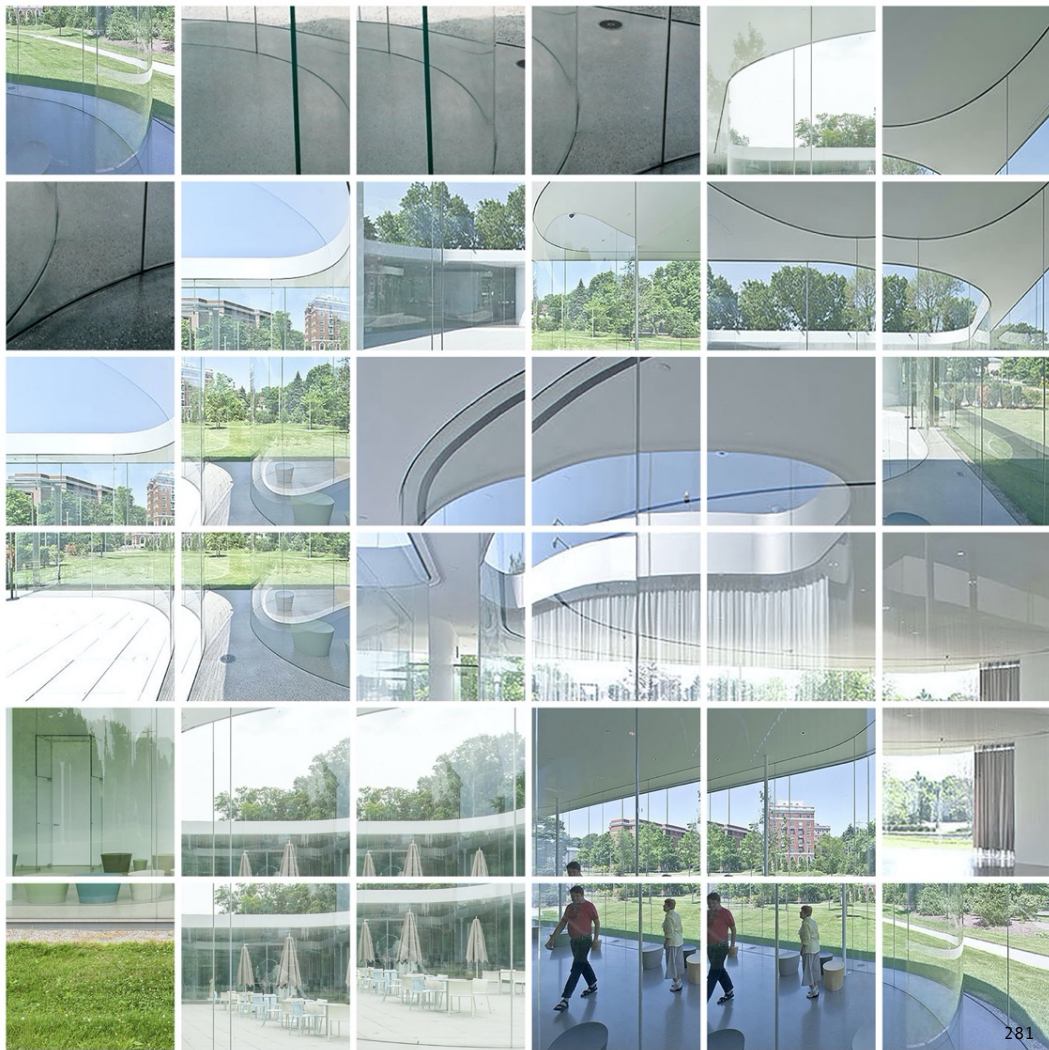
278. Michele Bagnato, *Elaborazione delle fotografie tratte da "Atmospheres. Architectural Environments – Surrounding Objects" e del "progetto delle miniere di zinco di Sauda"*, file immagine, 2020



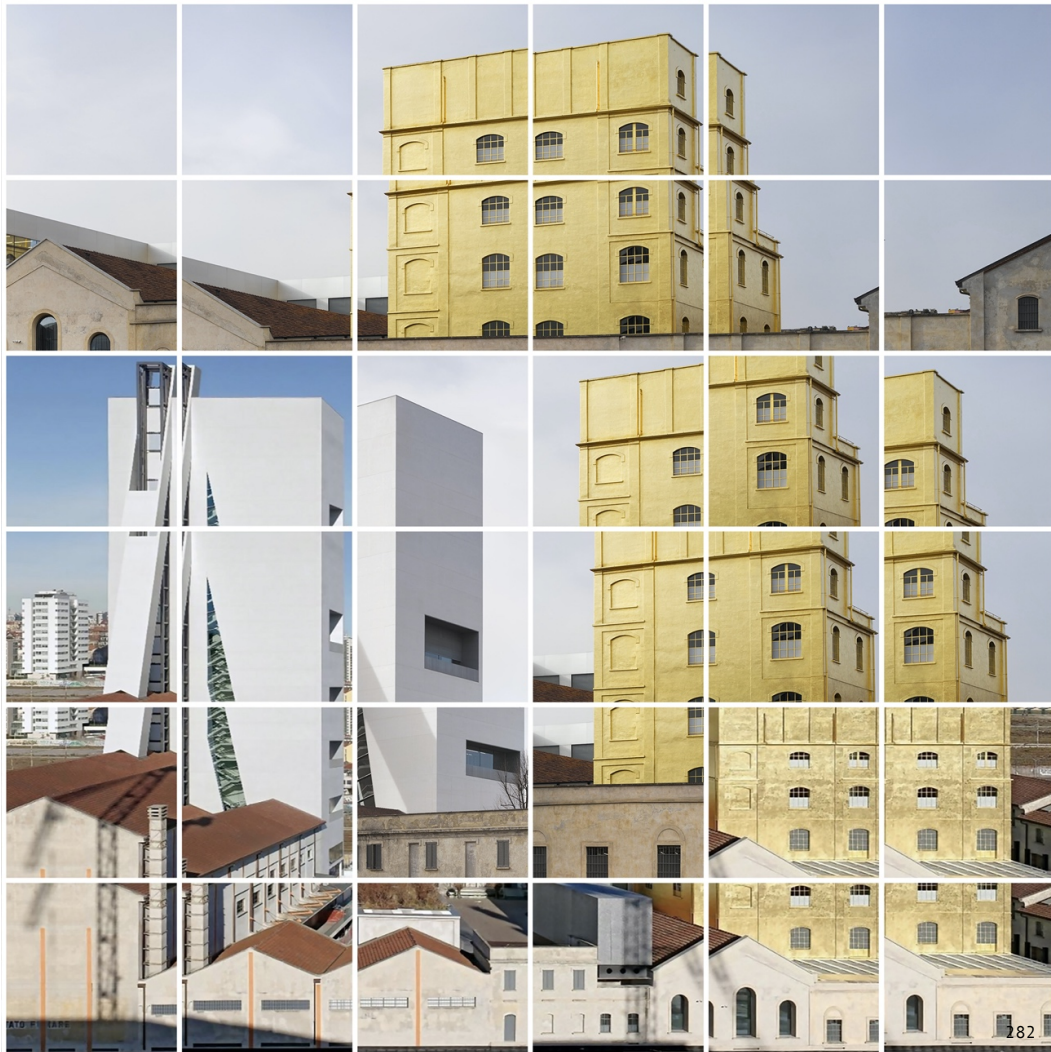
279. Michele Bagnato, *Elaborazione della fotografia "September 11, 2001" di Getty Images, file immagine, 2020*



280. Michele Bagnato, *Elaborazione delle fotografie del "State Farm Stadium" (1997 - 2006) di Peter Eisenman*, file immagine, 2020



281. Michele Bagnato, *Elaborazione delle fotografie del "Glass Pavilion" (2006) dei SANAA*, file immagine, 2020



282. Michele Bagnato, *Elaborazione delle fotografie della "Fondazione Prada" (2008 - 2018) di OMA*, file immagine, 2020



283. Michele Bagnato, *Elaborazione delle fotografie della "Torre Generali" (2004 - 2017) di Zaha Hadid Architects*, file immagine, 2020

## Bibliografia essenziale

L'analisi di una reciprocità tra temi sull'immagine e architettura è stata impostata attraverso la lettura di testi interdisciplinari (Giorgio Agamben, Gian Paolo Caprettini, Jean Baudrillard, Hans Belting, Andrea Pinotti e Antonio Somaini, Walter Benjamin, Régis Debray, David Freedberg, Joshua Meyrowitz, Manfredo Tafuri, Aldo Rossi, Gianfranco Neri, Mariano Pérez Humanes, Francesco Dal Co, Juhani Pallasmaa, Franco Purini, ecc.<sup>1</sup>), dai quali è possibile trarre referenze e nozioni in merito all'immagine e alla sua fenomenologia in architettura.

- Giorgio Agamben, *Image et mémoire*, Arts & esthétique, Paris 1998, (<https://fucina62.noblogs.org/files/2013/12/agamben-giorgio-il-cinema-di-guy-debord.pdf>) (consultata il 18/09/2020).
- Jean Baudrillard, *L'Echange symbolique et la mort*, Éditions Gallimard, Paris 1976, (tr. It. di Girolamo Mancuso, *Lo scambio simbolico e la morte* (1979), Feltrinelli Editore, Milano VI. ed. 2015).
- Jean Baudrillard, *Le crime parfait*, Éditions Galilée, Paris 1995, (tr. It. di Gabriele Piana, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996).
- Hans Belting, "IMMAGINE, MEDIUM, CORPO. Un nuovo approccio all'iconologia", in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, pp. 73 – 98.
- Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* (1936), da Walter Benjamin, *Schriften* 1995 Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main (tr. It. di Enrico Filippini, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Einaudi Editori, Torino 1998).
- Manlio Brusatin, *Storia delle immagini* (1989), Piccola Biblioteca Einaudi, Torino II ed. 2002.
- Gian Paolo Caprettini, "Immagine", in *Enciclopedia*, vol. VII, Einaudi, Torino 1980, pp. 93 – 115.
- Commissione europea, *Crescita, competitività, occupazione – Le sfide e le vie da percorrere per entrare nel XXI secolo, Libro Bianco*, Ufficio delle pubblicazioni ufficiali delle Comunità europee, Lussemburgo 1994.
- Régis Debray, *Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en Occident*, Editions Gallimard, Paris 1992, (tr. it. di Andrea Pinotti, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Editrice Il Castoro, Milano 1999).
- David Freedberg, *The power of images. Studies in the history and theory of response*, The University of Chicago, Chicago 1989), (tr. It. Giovanna Perini, *Il potere delle immagini, il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico*, Einaudi Editori, Torino 2009).
- Nelson Goodman, *Ways of Worldmaking*, Hackett Publishing Company, Indianapolis-Cambridge 1978, (tr. It. Carlo Marletti, *Vedere e costruire il mondo*, Editori Laterza, Bari I. ed. 1988).
- Serge Gruzinski, *La guerre de images*, Librairie Arthème Fayard, 1990, (tr. It. Donatello Bellomo, *La Guerra delle immagini da Cristoforo Colombo a Blade Runner*, SugarCo Edizioni, Como 1991).
- David Hockney e Martin Gayford, *A History of Pictures*, Thames & Hudson Ltd, London 2016, (tr. It. Alvise La Rocca, *Una storia delle immagini. Dalle caverne al computer*, Giulio Einaudi Editori, Torino 2016).
- David Hockney, *Picasso*, Abscondita, Milano 2001.
- Joshua Meyrowitz, *No sense of place. The impact of electronic media on social behavior*, Oxford University Press, New York 1985, (tr. It. Nadia Gabi, *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna 1995).
- Gianfranco Neri, Paolo Zoffoli, *L'architettura dell'immateriale*, Clear, Roma 1992.

- Juhani Pallasmaa, *Frammenti. Collage e discontinuità nell'immaginario architettonico*, a cura di Matteo Zambelli, Giavedoni Editori, Pordenone 2012.
- Juhani Pallasmaa, *The Embodied image: imagination and imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken (U.S.A) 2011, (tr. It. di Matteo Zambelli, *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario*, Safarà Editore, Pordenone 2014).
- Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009.
- Franco Purini, "Le nuove immagini architettoniche tra superficie ed istantaneità", apparso per la prima volta in *Metamorfosi*, n. 12, 1989, pp. 162 – 164, (ora in Franco Purini, *Dal progetto*, a cura di Francesco Moschini e Gianfranco Neri, Kappa, Roma 1992).
- Franco Purini, "Il transito nel simbolico" (1990), in Franco Purini, *Dal progetto*, a cura di Francesco Moschini e Gianfranco Neri, Kappa, Roma 1992.
- Wim Wenders, *The Act of Seeing*, Faber & Faber, Londra 1997, (tr. It. di Roberto Menin e Cristina Durastanti, *L'atto di vedere* (1992), Ubulibri, Milano IV ed. 2002).
- Jean-Pierre Vernant, *L'immagine e il suo doppio, dall'era dell'idolo all'alba dell'arte*, Mimesis edizioni, Milano 2010.

---

<sup>1</sup> Oltre al non essere citati tutti, i nomi degli autori seguono un ordine casuale.

## Bibliografia e sitografia citata

La bibliografia, catalogata per argomenti, tiene conto delle tematiche molteplici affrontate durante la ricerca. L'obiettivo è offrire, oltre a una rendicontazione puntuale degli strumenti utilizzati, una base di lavoro *in progress* che possa nel tempo essere efficacemente implementata.

- ARCHITETTURA | STORIA DELL'ARCHITETTURA – TEORIA DELL'ARCHITETTURA – PROG. ARCHITETTONICA E URBANA
- Archivio Bottoni, *Le Corbusier "Urbanismo"*, Nuove edizioni Gabriele Mazzotta, Milano 1983.
  - Carlo Aymonino, *Il significato delle città* (1975), Marsilio Editore, Venezia X ed. 2000.
  - Enrico Ansaloni, *S(p)et City*, Tesi di dottorato discussa alla facoltà di Architettura, Reggio Calabria A.A. 2005-06.
  - Chiara Baglione, "Sinuosità giapponesi in terra emiliana", in *Casabella*, n. 814, giugno 2012, pp. 49 – 55.
  - Marco Biagi, "Zaha Hadid Architects Torre Generali. Oltre l'icona", in *Casabella*, n. 884, aprile 2018, pp. 60 – 80.
  - Marco Biagi, "Le ragioni dell'ornamento", in *Casabella*, n. 904, dicembre 2019, pp. 48 – 49.
  - Marco Biraghi, "Prada, Koolhaas e altri diavoli", in *GIZMO Architectural Review*, Milano 13 settembre 2015. (<http://www.gizmoweb.org/2015/09/prada-koolhaas-e-altri-diavoli/>) (consultata il 18/09/2020).
  - Stefano Boeri, *La città scritta*, Carlo Aymonino, Vittorio Gregotti, Aldo Rossi, Bernardo Secchi, Giancarlo De Carlo, Quodlibet, Macerata 2016.
  - Enzo Bonfanti, "Elementi e costruzione. Note sull'architettura di Aldo Rossi", in *Controspazio*, n. 10, ottobre 1970, pp. 19 – 42.
  - Etienne Louis Boullée, *Architettura saggio sull'arte* (1796), a cura di Aldo Rossi, Marsilio Editori, Padova III ed. 1981.
  - Nicola Braghieri, "Macchine poetanti o strumenti esecutivi?", in *Casabella*, n. 914, ottobre 2020.
  - Casabella redazione, *Il progetto storico di Manfredo Tafuri*, n. 619 – 620, gennaio – febbraio 1995.
  - Casabella redazione, "Conversazione tra Antonio Monestiroli e Francesco Venezia", in *Casabella*, n. 800, aprile 2011, pp. 34 – 51.
  - Casabella redazione, "Conversazione tra Frank O. Gehry e Francesco Dal Co", in *Casabella*, n. 800, aprile 2011, pp. 66 – 85.
  - Casabella redazione, "Ludwig Mies van der Rohe, cos'è architettura", in *Casabella*, n. 800, aprile 2011, pp. 86 – 107.
  - Orazio Carpenzano, *Idea Immagine Architettura. tecniche di invenzione architettonica e composizione*, Gangemi Editore, Roma 1993.
  - Germano Celant (a cura di), *Aldo Rossi, disegni*, Skira, Milano 2008.
  - Auguste Choisy, *Histoire de l'architecture*, Gauthier – Villars, Imprimeur – Libraire, Paris 1899.
  - James Corner, "Suburban landscapes", in *Casabella*, n. 673-674, 1999-2000, pp. 151 – 161.
  - Redazione Living, "Milano: ecco come sarà CityLife nel 2023", *Corriere della Sera– Living* 18 novembre 2019, (<http://living.corriere.it/tendenze/architettura/milano-citylife-2023/>) (consultata il 18/09/2020).
  - Charo Crego Castaño, *El Espejo del orden. El arte y la estética del grupo holandés "De Stijl"*, Ediciones Akal, Madrid 1977.
  - Francesco Dal Co, "Mies van der Rohe, la retorica", in *Casabella*, n. 891, novembre 2018, pp. 86 – 108.
  - Francesco Dal Co e Peter Eisenman, "Peter Eisenman dalla casa del fascio al monumento all'olocausto. Una conversazione intorno al significato e ai fini della pratica dell'architettura (e qualche ricordo)", in *Casabella*, n. 675, 2000, pp. 32 – 37.
  - Francesco Dal Co (a cura di), *Aldo Rossi, i quaderni azzurri*, n. 30-31-45-46, Mondadori, Milano 1999.

- Francesco Dal Co, “Gordon Bunshaft: un ‘teppista’ di genio”, in *Casabella*, n. 904, dicembre 2019, pp. 97 – 99.
- Francesco Dal Co, “Caratteri italiani, italian characters. Lo sciupio vistoso”, in *Casabella*, n. 908, aprile 2020, pp. 2 – 3.
- Renato De Fusco, *L’idea di Architettura. storia della critica da Viollet-le Duc a Persico* (1964), FrancoAngeli Editore, Milano ed. 2003.
- Renato De Fusco, *Architettura come mass medium* (1967), Dedalo, Bari II ed. 2005.
- Anna Luigia De Simone, *Architettura d’avanguardia. Scenari e visioni della città del Novecento*, Aliena Editrice, Firenze 2008.
- Domus redazione, “Fondazione Prada a Milano”, in *Domus web*, Milano 11 maggio 2015, ([https://www.domusweb.it/it/architettura/2015/05/11/fondazione\\_prada\\_a\\_milano.html](https://www.domusweb.it/it/architettura/2015/05/11/fondazione_prada_a_milano.html)) (consultata il 18/09/2020).
- Roberta Dragone, “Tokyo inaugurata l’Armani Ginza Tower”, in *Achiportale*, 24 dicembre 2007, ([https://www.archiportale.com/news/2007/12/architettura/tokyo-inaugura-l-armani-ginza-tower\\_11003\\_3.html](https://www.archiportale.com/news/2007/12/architettura/tokyo-inaugura-l-armani-ginza-tower_11003_3.html)) (consultata il 18/09/2020).
- Peter Eisenman, “Lo spettro dello spettacolo”, in *Casabella*, n. 673-674, 1999-2000, pp. 84 – 85.
- Peter Eisenman, “Arizona Cardinals Stadium”, in *Casabella*, n. 673-674, 1999-2000, pp. 80 – 83.
- Peter Eisenman, “El fin de lo clásico: el fin del comienzo, el fin del fin”, in *Arquitectura Bis*, n. 48, 1984.
- Peter Eisenman, *La fine del classico e altri scritti*, a cura di Franco Rella, CLUVA editrice, Venezia 1987.
- Robert Evans, “Panopticon”, in *Controspazio*, n. 10, ottobre 1970, pp. 4-18, pp. 4 – 18.
- Françoise Fromonot, “La casa del Dottor Koolhaas, Villa dall’Ava”, in *Casabella*, n. 905, gennaio 2020, pp. 74 – 100.
- Vittorio Gregotti, *Tre forme di architettura mancata*, Einaudi Editori, Torino 2010.
- Joseph Grima, “SANAA Glass Pavilion Toledo”, in *Domus web*, 30 ottobre 2006, (<https://www.domusweb.it/it/architettura/2006/10/30/sanaa-glass-pavilion-toledo.html>) (consultata il 18/09/2020).
- Richard Ingersoll, “Non c’è critica, solo storia”, in *Design Book Review*, primavera 1986, (intervista riportata da Casabella redazione, “Non c’è critica, solo storia”, in *Casabella*, n. 619-620, gennaio – febbraio 1995, pp. 96-99).
- Beatrice Lampariello, *Aldo Rossi e le forme del razionalismo esaltato, dai progetti scolastici alla “città analoga” 1950-1997*, Quodlibet Editore, Macerata 2017.
- Bart Lootsma, “Now switch off the sound and revert the film: Koolhaas, Constant, and Dutch Culture in the 1960s...”, in *Hunch*, n.1, 1999.
- Le Corbusier, *Vers une Architecture* (1923), a cura di Pierluigi Cerri e Pierluigi Nicolini, Longanesi, I Marmi, Milano XI ed. 2013.
- Marco Masetti, “Parlare di architettura con Peter Zumthor”, in *Gizmo architectural Review*, Haldenstein, Grigioni 9 dicembre 2009, (<http://www.gizmoweb.org/2011/01/parlare-di-architettura-con-peter-zumthor/>) (consultata il 18/09/2020).
- William J. Mitchell, *City of Bits. Space, Place, and the infobahn*, The MIT PRESS, Cambridge, Massachusetts, London 1995.
- José Rafael Moneo, “La Ricerca come lascito”, in *Casabella*, n. 619-620, gennaio-febbraio 1995, pp. 132 – 140.
- Gianfranco Neri, “Oltre il vuoto il tempo?”, in Antonello Russo, *Vuoto e progetto*, LetteraVentidue, Siracusa 2018.
- Gianfranco Neri, Paolo Zoffoli, *L’architettura dell’immateriale*, Clear, Roma 1992.
- Oma + Gluckman mayner, “ristrutturazione del Second Stage Theater, New York 1988-1989, (dalla relazione di progetto)”, in *Casabella*, n. 673 – 674, 1999 – 2000, pp. 42 - 45.
- Joan Ockman e Nicholas Adams, “Forme dello spettacolo”, in *Casabella*, n. 673-674, 1999-2000, pp. 4 – 7.

- Juhani Pallasmaa, *Frammenti. Collage e discontinuità nell'immaginario architettonico*, a cura di Matteo Zambelli, Giavedoni editori, Pordenone 2012.
- Juhani Pallasmaa, *The Embodied image: imagination and imagery in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken (U.S.A) 2011 (tr. It. di Matteo Zambelli, *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, Safarà Editore, Pordenone 2014).
- “AMC, Architecture-Mouvment-Continuité”, 39, Giugno 1976, (tr. it. di Bruno Pedretti, “I mercati della cultura. Françoise Very intervista Manfredo Tafuri”, in *Casabella*, n. 619 – 620, gennaio – febbraio 1995).
- Bruno Pedretti, “Lunario dell'architettura 22: il tarlo tautologico”, in *Casabella*, n. 619 – 620, gennaio – febbraio 1995, pp. 46 – 47.
- Mariano Pérez Humanes, “Simulaciones: el Museo Nacional de Arte Romano de Mérida o la Reinencion de Relicario”, in *Revista de Historia y Teoría de la Arquitectura*, n. 2-3, Sevilla 2002, pp. 201 – 235.
- Franco Purini, “Le nuove immagini architettoniche tra superficie ed istantaneità”, apparso per la prima volta in *Metamorfosi*, n. 12, 1989, pp. 162 – 164, (ora in Franco Purini, *Dal progetto*, a cura di Francesco Moschini e Gianfranco Neri, Kappa, Roma 1992).
- Franco Purini, “Il transito nel simbolico” (1990), in Franco Purini, *Dal progetto*, a cura di Francesco Moschini e Gianfranco Neri, Kappa, Roma 1992.
- Josep Quetglas, *Imagènes del Pabellón de Alemania*, Ed. Section b, Montreal 1991.
- Karl Kraus, *Detti e contraddetti*, a cura di Roberto Calasso, Adelphi Edizioni, Milano 1982.
- Rem Koolhaas, *Delirious New York*, Oxford University Press, New York, 1978, (ed. it. a cura di Marco Biraghi, *Delirious New York, Un manifesto retroattivo per Manhattan*, Electa, Milano 2001).
- Franco Raggi, “Colloquio con Aldo Rossi”, in *Mondo*, n. 52, gennaio 1983, ora in (<http://www.gizmoweb.org/2015/01/colloquio-con-aldo-rossi-intervista-di-franco-raggi/>) (consultata il 18/09/2020).
- John Rajchman, “Effetto Bilbao”, in *Casabella*, n. 673-674, 1999-2000, pp. 10 – 11.
- Steen Eiler Rasmussen, *Architettura come esperienza*, Pendragon, Bologna 2006.
- Valerio Rennola, “Rem Koolhaas e Oma per fondazione Prada”, in *Artwave*, 12 settembre 2018, (<https://www.artwave.it/architettura/museums/rem-koolhaas-e-oma-per-la-fondazione-prada/>) (consultata il 18/09/2020).
- Aldo Rossi, “Introduzione a Boullée”, in Etienne Louis Boullée, *Architettura saggio sull'arte* (1796), a cura di Aldo Rossi, Marsilio Editori, Padova III ed. 1981.
- Aldo Rossi, *L'architettura della città* (1966), Marsilio, Padova, Quodlibet, IV ed. Macerata 2015.
- Aldo Rossi, *Autobiografia scientifica* (1981), The MIT Press, Cambridge Massachusetts, Il saggiaiore, V ed. Milano 2016.
- Carlo Ratti, *Architettura open source, verso una progettazione aperta*, Einaudi Editore, Torino 2014.
- Bruno Reichlin, *La marche du cavalier*, in Martin Steinmann et. al., *Aldo Rossi. Autobiographies portagées*, Presses Polytechniques et Universitaires Romandes, Lusanne 2000.
- Lorenzo Respi, *I centri commerciali. I grandi temi dell'architettura*, Hachette Fascicoli, Milano 2014.
- Patrik Schumacher, *Hadid digitale, passaggi in movimento* (2004), (tr. It. Veronica Tondelli, Testo & Immagine, Torino 2004).
- Patrick Schumacher, “Parametricismo come stile – Manifesto parametricista”, presentato e discusso nel *Club Dark Side*, XI biennale di architettura, Venezia 2008.
- Bernardo Secchi, “Tecnica urbanistica”, in *Casabella*, n. 619 – 620, gennaio – febbraio, 1995.
- Francesca Serrazanetti, “CityLife 2004-2018”, in *Casabella*, n. 884, aprile 2018, pp. 50 – 60.

- Martino Stierli, *Montage and the Metropolis, Architecture, Modernity, and Representation of Space*, Yale University Press, New Haven-London 2018.
- Federico Tranfa, “Non sono Stiller!”, in *Casabella*, n. 891, Novembre 2018, pp. 18 – 31.
- Manfredo Tafuri, *La sfera e il labirinto*, Einaudi Editori, Torino 1980.
- Manfredo Tafuri, Francesco Dal Co, *Architettura Contemporanea*, Mondadori Electa, Milano 1977.
- Pietro Valle, “Il diavolo riveste Prada”, in *011+*, 2015.
- Robert Venturi, Denise Scott Brown e Steven Izenour, *Learning from Las Vegas, the forgotten symbolism of architectural form*, Cambridge (USA), MIT Press, 1972.
- Robert Venturi, *Complexity and contradiction in architecture*, The Museum of Modern Art, New York 1966, (tr. It. di Raffaele Gorjux e Margherita Rossi Paulis, *Complessità e contraddizioni nell'architettura* (1966), Dedalo, Bari IX ed. 2014).
- Alejandro Zaera, “Incorporaciones: entrevista con Jean Nouvel”, in *El Croquis*, n. 65/66 1998.
- Bruno Zevi, *Poetica dell'architettura neoplasticista. Il linguaggio della scomposizione quadimensionale*, Einaudi Editori, Torino 1974.
- Bruno Zevi, *Architettura e storiografia le matrici antiche del linguaggio moderno*, Einaudi editore, Torino 1974.
- Peter Zumthor, *Atmospheres. Architectural Environments – Surrounding Objects*, Birkhäuser, Basel-Boston-Berlin 2006.
- Peter Zumthor, *Pensar la arquitectura*, Electa, Milano 2004.

ARTE E IMMAGINE | TEORIA DELL'ARTE – TEORIA DELL'IMMAGINE – CULTURA VISUALE

- Giorgio Agamben, *Image et mémoire*, Arts & esthétique, Paris 1998. (<https://fucina62.noblogs.org/files/2013/12/agamben-giorgio-il-cinema-di-guy-debord.pdf>) (consultata il 18/09/2020).
- Mieke Bal, “Leggere l'arte?”, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, pp. 209 – 240.
- Hans Belting, “IMMAGINE, MEDIUM, CORPO. Un nuovo approccio all'iconologia”, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, pp. 73 – 98.
- John Berger e Jean Moher, *Another way of telling*, Vintage Book, New York 1982 (tr. es. Coro Acarreta, *Otra manera de contar* (1997), Mestizo A.C, Murcia II ed. 1998).
- John Berger, *Ways of Seeing*, Penguin, London 1972, (tr. es. di Justo González Beramendi, *Modos de Ver*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona IV. ed. 2000).
- Gottfried Boehm, “IL RITORNO DELLE IMMAGINI” in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, pp. 39 – 71.
- Horst Bredekamp, “Una tradizione trascurata?”, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, pp. 137 – 154.
- Manlio Brusatin, *Storia delle immagini* (1989), Piccola Biblioteca Einaudi, Torino II ed. 2002.
- Manlio Brusatin, *Storia dei colori*, Einaudi, Torino 1983.
- Gian Paolo Caprettini, “Immagine”, in *Enciclopedia*, vol. VII, Einaudi, Torino 1980, pp. 93 – 115.
- Cennino Cennini, *Il libro dell'arte*, 1300 c., a cura di F. Brunello, Neri Pozza Editore, Vicenza 2001.
- Pietro Conte, “L'errore di un errore?”, in Jean-Pierre Vernant, *L'immagine e il suo doppio, dall'era dell'idolo all'alba dell'arte*, Mimesis edizioni, Milano 2010, pp. 7 – 21.

- Catherine Corman, “L’astronomia surrealista nel Pacifico meridionale: Joseph Cornell e l’Eclipse incantata”, in *Est della rivista Borneo*, 5 agosto 2015.
- Jonathan Crary, *Techniques of the observer. In vision and modernity in the nineteenth century*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London 1990, (tr. es. Fernando López García, *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*, CENDEAC, Murcia 2008).
- Eva Di Stefano, *Il complesso di Salomè. La donna, l’amore e la morte nella pittura di Klimt*, Sellerio, Palermo 1985.
- Georges Didi-Huberman, “L’immagine brucia”, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell’immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, pp. 241 – 268.
- David Freedberg, *The power of images. Studies in the history and theory of response*, The University of Chicago, Chicago 1989), (tr. It. Giovanna Perini, *Il potere delle immagini, il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico*, Einaudi Editori, Torino 2009).
- David Freedberg, Vittorio Gallese, “Movimento, emozione ed empatia nell’esperienza estetica”, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell’immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editori, Milano 2009, pp. 331 – 351.
- Emilio Garroni, *Immagine Linguaggio Figura. Osservazioni e ipotesi*, Editori Laterza, Roma-Bari 2005.
- Serge Gruzinski, *La guerre de images*, Librairie Arthème Fayard, 1990, (tr. It. Donatello Bellomo, *La Guerra delle immagini da Cristoforo Colombo a Blade Runner*, SugarCo Edizioni, Como 1991).
- David Hockney e Martin Gayford, *A History of Pictures*, Thames & Hudson Ltd, London 2016, (tr. It. Alvisè La Rocca, *Una storia delle immagini. Dalle caverne al computer*, Giulio Einaudi Editori, Torino 2016).
- David Hockney, *Picasso*, Abscondita, Milano 2001.
- Bruno Latour, “Che cos’è iconoclasm?”, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell’immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, pp. 287 – 330.
- Erle Loran, *Cézanne’s Composition: Analysis of His Form with Diagrams and Photographs of His Motifs*, University of California Press, Berkeley 1943.
- *Il Sistema del velo. trasparenze e opacità nell’arte moderna e contemporanea*, a cura di Massimo Leone, Henri de Riedmatten, Victor I. Stoichita, Aracne editrice, 2016.
- Luis Marin, “L’ESSERE DELL’IMMAGINE E LA SUA EFFICACIA”, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell’immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, pp. 271 – 286.
- Louis Marin, “Towards a theory of reading in the visual arts: Poussin’s *The arcadian Shepherds*”, in *Calligram*, a cura di N. Bryson, Cambridge University Press, Cambridge 1988.
- Erwin Panofsky, *la prospettiva come “forma simbolica”*, Aesthetica, Lipsia-Berlino 1927.
- Andrea Pinotti, Antonio Somaini, “Teorie dell’immagine e cultura visuale”, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell’immagine, il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, pp. 9 – 35.
- Antonio Somaini, “Lo schermo come quadro dinamico e l’architettura di vetro”, in *Rivista di estetica*, n. 55, 2014, pp. 155 – 167.
- Lorenzo Taiuti, “Low Form. Arte digitale in mostra al Maxxi di Roma”, in *Artribune*, 18 novembre 2018, (<https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2018/11/mostra-arte-digitale-maxxi-roma/>) (consultata il 18/09/2020).
- Jean-Pierre Vernant, *L’immagine e il suo doppio, dall’era dell’idolo all’alba dell’arte*, Mimesis edizioni, Milano 2010.
- K. L. Walton, *Mimesis as Make-believe: On the Foundations of the Representation Arts*, Harvard University Press, Cambridge 1988.

- Wim Wenders, *The Act of Seeing*, Faber & Faber, Londra 1997, (tr. It. di Roberto Menin e Cristina Durastanti, *L'atto di vedere* (1992), Ubulibri, Milano IV ed. 2002).

#### ESTETICA – FILOSOFIA | FILOSOFIA DELL'ARTE

- Jorge-Luis Borges, *Borges on Writing*, The Ecco Press, Hopewell (New Jersey) 1994.
- Ernest Cassirer, *Sprache und Mythos. Ein Beitrag zum Problem de Götternamen*, Studien de Bibliothek Warburg, Leipzig-Berlin, 1925 (tr. It. di Guido Alberti, *Linguaggio e mito. Un contributo al problema dei nomi degli dèi*, SE SRL, Milano, 2016).
- Nelson Goodman, *Ways of Worldmaking*, Hackett Publishing Company, Indianapolis-Cambridge 1978, (tr. It. Carlo Marletti, *Vedere e costruire il mondo*, Editori Laterza, Bari I. ed. 1988).
- Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zitalter seiner techischem Reproduzierbarkeit* (1936), da Walter Benjamin, Schriften 1995 Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main (tr. It. di Enrico Filippini, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Einaudi Editori, Torino 1998).

#### IDEOLOGIE E TEORIE POLITICHE

- Giorgio Agamben, *Mezzi senza fine, nota sulla politica*, Bollati Boringhieri, Torino 1996.
- Commissione europea, *Crescita, competitività, occupazione – Le sfide e le vie da percorrere per entrare nel XXI secolo, Libro Bianco*, Ufficio delle pubblicazioni ufficiali delle Comunità europee, Lussemburgo 1994.

#### MEDIA E NUOVE TECNOLOGIE – SOCIOLOGIA – CRITICA DELLA CULTURA

- Jean Baudrillard, *L'Echange symbolique et la mort*, Éditions Gallimard, Paris 1976, (tr. It. Di Girolamo Mancuso, *Lo scambio simbolico e la morte* (1979), Feltrinelli Editore, Milano VI. ed. 2015).
- Jean Baudrillard, *Le crime parfait*, Éditions Galilée, Paris 1995, (tr. It. di Gabriele Piana, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1996).
- Jean Baudrillard, *Simulacri e impostura. Bestier, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, PGreco Editore, Milano 2009.
- André Bazin, *Qu'est-ce que le cinema? I\*II\*III\*IV\**, Editions du Cerf, 1958, 1959, 1961, 1962; (ed. It. *Che cos'è il cinema?*, tr. It. A. Aprà, Garzanti Editorie, Milano 1999).
- Victor Burgin, *Different spaces: Place and Memory in Visual Culture*, University of California Press, Berkeley 1996.
- Roberto Calasso, *L'innominabile attuale*, Adelphi Edizioni, Milano 2017.
- Jonathan Crary, *La vida sin pausa*, 24 maggio 2015, “El País”, ([https://elpais.com/cultura/2015/05/20/actualidad/1432123650\\_805121.html](https://elpais.com/cultura/2015/05/20/actualidad/1432123650_805121.html)) (consultata il 18/09/2020).
- Stuart Chase, *il potere delle parole*, Bompiani, Milano 1966.
- Régis Debray, *Vie et mort de l'image. Una histoire du regard en Occident*, Editions Gallimard, Paris 1992, (tr. it. di Andrea Pinotti, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Editrice Il Castoro, Milano 1999).
- Guido De Carolis, “Pubblico virtuale Napoli-Juventus. È stato usato il software dei videogame”, in *Corriere della sera*, 18 giugno 2020 (<https://www.corriere.it/sport/calcio/coppe/2018-2019/coppaitalia/notizie/coppa-italia-pubblico-virtuale-napoli-juventus-usato-videogame-e168d918-b130-11ea-842e-6a88f68d3e0a.shtml>) (consultata il 18/09/2020).
- Guy Debord, *La società dello spettacolo* (1967), Baldini e Castoldi, IV. ed. Milano 1979.
- Ed Finn, *What algorithms want: imagination in the age of computing*, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge (Mass) 2017, (tr. It. di Daniele A. Gewurz, *Che cosa vogliono gli algoritmi, L'immaginazione nell'era dei computer*, Einaudi Editore, Torino 2008).

- B. J. Fogg, *Persuasive Technology*, Elsevier Inc., San Diego 2003, (tr. It. di Silvia Panzavolta e Lisa Fontani, *Tecnologia della persuasione. Un'introduzione alla captologia, la disciplina che studia l'uso dei computer per influenzare idee comportamentali*, Maggioli Editore, Santarcangelo Romagna 2017).
- Fredric Jameson, *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, New Left Review 1984, (tr. It. Stefano Velotti, *Il postmoderno, o la logica culturale del tardo capitalismo*, Garzanti Editori, Milano 1989).
- Jurij M. Lotman, *KUL'TURA I VZRYV*, Gnosis, Moskva 1993, (tr. it. di Caterina Valentino, *La cultura dell'esplosione*, Giangiaco Feltrinelli Editori, Milano 1993).
- Joshua Meyrowitz, *No sense of place. The impact of electronic media on social behavior*, Oxford University Press, New York 1985, (tr. It. Nadia Gabi, *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna 1995).
- Simona Pezzano, "L'immagine digitale, una vera falsa "nuova immagine"", in *Leitmotiv*, n.4, anno 2004, pp. 69 – 88. ([www.ledonline.it/leitmotiv/](http://www.ledonline.it/leitmotiv/)).
- Luigi Ripamonti, "I nostri desideri sono sempre meno nostri", *Corriere della Sera*, n. 38, 20 settembre 2018.
- Slavoj Žižek, *Welcome to the Desert of the Real*, Verso Books, New York 2002 (tr. It. di Piero Vereni, *Benvenuti nel deserto del reale. Cinque saggi sull'11 settembre e date simili*, Molteni editore, Roma 2002).

#### RETORICA – SEMANTICA | PRAGMATICA

- Roland Barthes, *L'Ancienne Rhétorique* (1970), (tr. It. a cura di Paolo Fabbri, *La retorica antica*, Bompiani, Milano IV. ed. in "Nuovo Portico" 1988).
- Ferdinand de Saussure, *Cours de linguistique générale*, Payot, Lausanne-Paris 1916.

#### Sitografia

- ARCHITETTURA | STORIA DELL'ARCHITETTURA – TEORIA DELL'ARCHITETTURA – PROG. ARCHITETTONICA E URBANA
- <http://valerioperna.blogspot.com/2013/03/architettura-parametrica-short-history.html>. (consultata il 18/09/2020)
- <http://www.manetti.com/2015/04/28/una-torre-in-foglia-oro-per-la-fondazione-prada/>. (consultata il 18/09/2020)
- <http://www.gizmoweb.org/2011/01/parlare-di-architettura-con-peter-zumthor/>. (consultata il 18/09/2020)
- <https://www.domusweb.it/it/architettura/2006/10/30/sanaa-glass-pavilion-toledo.html>. (consultata il 18/09/2020)
- <http://living.corriere.it/tendenze/architettura/milano-citylife-2023/>. (consultata il 18/09/2020)
- [https://milano.repubblica.it/cronaca/2019/08/22/foto/milano\\_citylife\\_grattacielo\\_curvo\\_libeskind\\_pwc-234090014/amp/](https://milano.repubblica.it/cronaca/2019/08/22/foto/milano_citylife_grattacielo_curvo_libeskind_pwc-234090014/amp/). (consultata il 18/09/2020)
- <https://www.domusweb.it/it/architettura/2015/05/11/fondazione-prada-a-milano.html>. (consultata il 18/09/2020)
- <https://www.artwave.it/architettura/museums/rem-koolhaas-e-oma-per-la-fondazione-prada/>. (consultata il 18/09/2020)
- <https://video.lastampa.it/esteri/un-grattacielo-di-45-piani-con-un-buco-al-centro-la-meraviglia-postuma-di-zaha-hadid-alta-194-metri/106251/106263>. (consultata il 18/09/2020)
- [https://www.archiportale.com/news/2007/12/architettura/tokyo-inaugura-l-armani-ginza-tower\\_11003\\_3.html](https://www.archiportale.com/news/2007/12/architettura/tokyo-inaugura-l-armani-ginza-tower_11003_3.html). (consultata il 18/09/2020)
- <https://www.tribune.com/progettazione/new-media/2018/11/mostra-arte-digitale-maxxi-roma/>. (consultata il 18/09/2020)
- <http://www.gizmoweb.org/2015/09/prada-koolhaas-e-altri-diavoli/>. (consultata il 18/09/2020)
- <http://www.gizmoweb.org/2015/01/colloquio-con-aldo-rossi-intervista-di-franco-raggi/>. (consultata il 18/09/2020)

ARTE E IMMAGINE | TEORIA DELL'ARTE – TEORIA DELL'IMMAGINE – CULTURA VISUALE

- <http://cristinaiglesias.com/now/>. (consultata il 18/09/2020)
- <http://www.italianways.com/le-carceri-dinvenzione-di-piranesi/>. (consultata il 18/09/2020)
- <https://borderless.teamlab.art/>. (consultata il 18/09/2020)
- <https://fucina62.noblogs.org/files/2013/12/agamben-giorgio-il-cinema-di-guy-debord.pdf>. (consultata il 18/09/2020)
- <https://borderless.teamlab.art/>. (consultata il 18/09/2020)
- [https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX\\_9Kk](https://www.youtube.com/watch?v=0pDE4VX_9Kk). (consultata 06/03/2020)
- <http://www.robertoamadi.it/> (consultata 18/09/2020).

MEDIA E NUOVE TECNOLOGIE – SOCIOLOGIA – CRITICA DELLA CULTURA

- <https://visualstorytelling.studiosamo.it/>. (consultata il 18/09/2020)
- <https://captology.stanford.edu/>. (consultata il 18/09/2020)
- <https://www.instagram.com/fondazioneprada/?hl=i>. (consultata il 18/09/2020)
- [https://www.corriere.it/cronache/16\\_gennaio\\_31/bradipotipo-frenesia-modernita-fascino-lentezza-6df77a86-c7e5-11e5-9fb9-4bea8694431b.shtml](https://www.corriere.it/cronache/16_gennaio_31/bradipotipo-frenesia-modernita-fascino-lentezza-6df77a86-c7e5-11e5-9fb9-4bea8694431b.shtml). (consultata il 18/09/2020)
- [https://elpais.com/cultura/2015/05/20/actualidad/1432123650\\_805121.html](https://elpais.com/cultura/2015/05/20/actualidad/1432123650_805121.html). (consultata il 18/09/2020)

## Filmografia di base

- Luis Buñuel e Salvador Dalí, *Un chien andalou*, 1929, film sonoro, b/n, rapporto 4:3, durata 21'.
- James Cameron, *Avatar*, 2009, film sonoro, colore e in 3d, rapporto 2,35:1, durata 161'.
- Ian Cheng, *Emissary Sunsets The Self*, 2016, simulazione video a colori.
- Edison Company, *Serpentine Dance - Annabelle*, 1895, cortometraggio muto, colore, durata 45".
- Joseph Cornell, *Rose Hobart*, 1936, film muto con colonna sonora, colore, rapporto 16mm, durata 20'.
- David Cronenberg, *Videodrome*, 1983, film sonoro, colore, durata 89'.
- Guy Debord, *La Société Du Spectacle*, 1973, film sonoro, b/n, durata 90'.
- Guy Debord, *In girum imus nocte et consumimur igni*, 1978, film sonoro, b/n, formato 35mm, durata 95'.
- Sergej Michajlovič Ejzenštejn, *Sciopero!*, 1924, film muto, b/n, rapporto 4:3, durata 82'.
- Sergej Michajlovič Ejzenštejn, *La corazzata Potëmkin*, 1925, film muto, b/n, rapporto 1,25:1, durata 75'.
- Sergej Michajlovič Ejzenštejn, *Glass House*, 1926-1930 (non prodotto).
- Federico Fellini, *La strada*, 1954, film sonoro, b/n, rapporto 2,35:1, durata 108'.
- Federico Fellini, *La dolce vita*, 1960, film sonoro, b/n, rapporto 2,35:1, durata 180'.
- Federico Fellini, *8½*, 1963, film sonoro, b/n, rapporto 2,35:1, durata 138'.
- Federico Fellini, *Amarcord*, 1973, film sonoro, colore, rapporto 1,85:1, durata 123'.
- John Frankenheimer, *Black Sunday*, 1977, film sonoro, colore, durata 143'.
- Peter Jackson, *Il Signore degli anelli - La Compagnia dell'Anello*, 2001, film sonoro, colore, rapporto 2,35:1, durata 178'.
- Spike Jonze, *Her*, 2013, film sonoro, colore, rapporto 1,83\_1, durata 126'.
- Guy Hamilton, *007 - Missione Goldfinger*, 1964, film sonoro, colore, rapporto 1,77.1, durata 112'.
- Stanley Kubrick, *2001: Odissea nello spazio*, 1968, film sonoro, colore, rapporto 2,35:1, durata 141'.
- Fritz Lang, *Metropolis*, 1927, film muto, b/n, rapporto 1,33:1, durata 87'.
- George Lucas, *Star Wars*, 1977, film sonoro, colore, rapporto 2,35:1, durata 121'.
- Auguste e Louis Lumière, *L'uscita dalle officine Lumière*, 1895, film documentario muto, b/n, rapporto 4.3, durata 45".
- Auguste e Louis Lumière, *L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat*, 1896, film muto, b/n, rapporto 4.3, durata 50".
- Étienne-Jules Marey, *La Vague*, 1891, cortometraggio muto, b/n, durata 1'.
- Eadweard Muybridge, *The Horse In Motion*, cortometraggio muto, b/n, durata 3".
- Charles-Émile Reynaud, *Pauvre Pierrot*, 1892, film muto, colore, rapporto 4:3, durata 4'.
- Charles-Émile Reynaud, *Autour d'une cabine*, 1893, film muto, colore, rapporto 4:3, durata 2'.
- Leni Riefenstahl, *Il trionfo della volontà*, 1935, film documentario, b/n, rapporto 1.37:1, durata 114'.
- Hans Richter, *Rhythmus 21*, 1921, film muto, b/n, durata 3'30".
- Roberto Rossellini, *Paisà*, 1956, film sonoro, b/n, rapporto 1,33:1, durata 124'.
- Ridley Scott, *Alien*, 1979, film sonoro, colore, rapporto 2,35:1, durata 117'.
- Ridley Scott, *Blade Runner*, 1985, film sonoro, colore, rapporto 2,35:1, durata 117'.
- Max Skladanowsky, *Boxing Kangaroo*, 1895, film muto, b/n, durata 1'.
- Jean-Marie Strub e Danièle Huillet, *Mosè e Aronne*, 1974, film sonoro, colore, durata 105'.
- Paul Verhoeven, *RoboCop*, 1987, film sonoro, colore, durata 102'.
- Dziga Vertov, *L'uomo con la macchina da presa*, 1929, film muto, b/n, rapporto 4.3, durata 67'.
- Denis Villeneuve, *Blade Runner 2049*, 2017, film sonoro, colore e 3d, rapporto 2,35.1, durata 163'.

- Wim Wenders, *Il cielo sopra Berlino*, 1987, film sonoro, b/n e a colori, rapporto 1,37:1 negativo\_1,66:1, durata 128'.
- Robert Zemeckis, *Back to the future*, 1985, film sonoro, colore, rapporto 1,85:1, durata 116'.
- Robert Zemeckis, *Back to the future part II*, 1989, film sonoro, colore, rapporto 1,85\_1, durata 108'.
- Robert Zemeckis, *Back to the future part III*, 1990, film sonoro, colore, rapporto 1,85\_1, durata 101'.

## Indice delle figure

In copertina: Michele Bagnato, *PARA-site*, collage digitale, 2020

1. Michele Bagnato, *De-formation*, collage digitale, 2020

2. Joshua Meyrowitz, *Oltre il senso del luogo*, 1985, copertina ed. it., Bologna: Barskeville, 1995

3-4. Manlio Brusatin, *Storia delle Immagini* (1989) e *Storia dei colori* (1983), copertine, Torino: Einaudi Editori

5. Fine Art Images/Herritage Images/Getty Images, *A negative image of the Shroud of Turin*, negativo, 1900

Fonte: <https://www.history.com/news/what-did-jesus-look-like> (consultata il 18/09/2020)

6. Yoko Ono, *Gli occhiali insanguinati di John Lennon, l'appello di Yoko Ono contro le armi*, post su facebook, 2019

Fonte: <https://www.facebook.com/yokoonopage/photos/a.10150157196475535/10157636222990535/?type=3&theater> (consultata il 18/09/2020)

7. Aldo Rossi, *Disegno del Bull Terrier*, 1990, disegno

Fonte: *quaderni azzurri*, Electa-Getty, Milano, n. 42, 23 aprile - 23 settembre 1990

8. Gene J. Puskar/AP Images, *Fallingwater*, file immagine, Pennsylvania 1999

Fonte: <https://www.britannica.com/place/Fallingwater> (consultata il 18/09/2020)

9. Jean-Christophe Ballot / Centre de Monuments Nationaux, *Villa Savoye*, file immagine, Poissy 2019

Fonte: <https://www.vogue.com/slideshow/le-corbusier-villa-savoye-dance-series> (consultata il 18/09/2020)

10. Aldo Rossi, Ernaldo Consolascio, Bruno Reichlin, Fabio Reinhart, *La città analoga*, 1976, collage, 2 x 2 m.

Fonte: Germano Celant (a cura di), *Aldo Rossi, disegni*, Skira, Milano 2008, p. 47

11. Anonimo, *Illusione anatra-coniglio (Kaninchen und Ente)*, 1892, particolare della pagina digitalizzata di *Fliegende Blätter*

Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Fliegende\\_Bl%C3%A4tter#/media/File:Kaninchen\\_und\\_Ente.png](https://en.wikipedia.org/wiki/Fliegende_Bl%C3%A4tter#/media/File:Kaninchen_und_Ente.png) (consultata il 18/09/2020)

12. Sergej Michajlovič Ejzenštejn, *La corazzata Potëmkin*, fotogrammi, 1925

Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=kOySgYWAWU\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=kOySgYWAWU_k) (consultata il 18/09/2020)

13. Isabel Allende, *La casa degli spiriti*, 1982, copertina ed. it., Torino: Feltrinelli/Loescher, 1997

14. Paul Cézanne, *Bicchieri e mele*, 1879-1880, olio su tela, 31,5 x 40 cm, Basilea: Collezione Rudolf Staechelin

Fonte: <http://www.ilmavimento.it/conosco/la-mela-frutto-del-visibile-e-principio-di-sintesi/> (consultata il 18/09/2020)

15. Nelson Goodman, *Vedere e costruire il mondo*, 1978, pp. 35-36, Bari: Editori Laterza, 1988

16. Francisco Goya, *Saturno che divora i suoi figli*, 1821-1823, olio su tela, 146 x 84 cm, Madrid: Museo del Prado

Fonte: <https://restaurars.altervista.org/le-pitture-nere-larte-maledetta-e-demoniaca-di-francisco-goya/> (consultata il 18/09/2020)

17. Francois Clouet, *Dama al bagno*, 1571 ca., olio su tavola, 91 x 81,3 cm, Washington: National Gallery of Art

Fonte: <http://www.artemagazine.it/rss/item/2260-rai-5-francois-clouet-un-pittore-alla-corte-di-francia> (consultata il 18/09/2020)

18. Paul Cézanne, *Mont Sainte-Victoire*, 1904-1906, olio su tela, 73 x 91,9 cm., Philadelphia: Museum of Art

Fonte: <https://www.analisedellopera.it/la-montagna-sainte-victoire-di-paul-cezanne/> (consultata il 18/09/2020)

19. Pablo Picasso, *L'Arlesienne*, 1911-1912, olio su tela, 71,3 x 54 cm., collezione privata

Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Pablo\\_Picasso,\\_191112,\\_L%27Arlesienne,\\_oil\\_on\\_canvas,\\_71.3\\_x\\_54\\_cm,\\_private\\_collection.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Pablo_Picasso,_191112,_L%27Arlesienne,_oil_on_canvas,_71.3_x_54_cm,_private_collection.jpg)  
(consultata il 18/09/2020)

20. Anonimo, *Theo van Doesburg (a destra) e Cornelis van Eesteren (a sinistra) lavorano ai loro modelli architettonici nel loro studio a Parigi*, fotografia, Parigi 1923, Istituto olandese per la storia dell'arte

Fonte: [https://it.wikipedia.org/wiki/File:Cornelis\\_van\\_Eesteren\\_and\\_Theo\\_van\\_Doesburg.jpg](https://it.wikipedia.org/wiki/File:Cornelis_van_Eesteren_and_Theo_van_Doesburg.jpg) (consultata il 18/09/2020)

21-22. Theo van Doesburg e Cornelis van Eesteren, *Maison Particulière*, 1923, disegno, Archief Van Doesburg

Fonte: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Theo\\_van\\_Doesburg\\_235.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Theo_van_Doesburg_235.jpg) (consultata il 18/09/2020)

23. Régis Debray, *Vita e morte dell'immagine*, 1992, copertina ed. it., Milano: Editrice Il Castoro, 1999

24. Anonimo, *Barack Obama con lo slogan "yes we can" della campagna pubblicitaria delle elezioni presidenziali del 2008*, file immagine, 2008

Fonte: <https://www.insidemarketing.it/strategia-di-comunicazione-di-obama/> (consultata il 18/09/2020)

25. Scott Olson/Getty Images, “*Yes we can. Yes we did*” *President Obama offers optimism -- and warnings -- in farewell address*, post su twitter di *CNN Breaking News*, 10 gennaio 2017  
 Fonte: <https://twitter.com/cnnbrk/status/819022732943826945> (consultata il 18/09/2020)
26. Bob Schutlz/Ap, *il manifesto ideato da Flagg all'esterno di una base per l'arruolamento a Washington*, fotografia, Washington 1961  
 Fonte: <https://www.ilpost.it/2017/04/09/manifesto-i-want-you-origine/> (consultata il 18/09/2020)
27. Guy Debord, *La Société Du Spectacle*, fotogrammi, 1973  
 Fonte: <http://www.teche.rai.it/2017/12/la-societa-dello-spettacolo-guy-debord/> (consultata il 18/09/2020)
28. Jean Baudrillard, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, 1995, copertina ed. it., Milano: Raffaello Cortina Editore, 1996
29. Nadar (Gaspard-Félix Tournachon), *Autoritratto in 12 pose*, stampa su carta salata da negativo d'argento, 1865, Parigi: Bibliothèque Nationale de France  
 Fonte: <http://www.in-verso.it/nadar/> (consultata il 18/09/2020)
30. Edgar Degas, *Pierr-Auguste Renoir and Stéphane Mallarmé*, stampa su gelatina d'argento, 1895  
 Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/48495> (consultata il 18/09/2020)
31. Robert Doisneau, *The Kiss by the Hôtel de Ville*, stampa su gelatina d'arcento, 1950  
 Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/52534> (consultata il 18/09/2020)
- 32-33. Denis Villeneuve, *Blade Runner 2049*, con Ryan Gosling, fotogrammi, 2017  
 Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=gCcx85zbxz4> (consultata il 18/09/2020)
34. George Lucas, *Star Wars*, poster, 1977  
 Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0076759/> (consultata il 18/09/2020)
35. Ridley Scott, *Alien*, poster, 1979  
 Fonte: <https://www.mymovies.it/film/1979/alien/poster/> (consultata il 18/09/2020)
36. Ridley Scott, *Blade Runner*, poster, 1985  
 Fonte: <https://www.etsy.com/sg-en/listing/400583287/manifesto-originale-blade-runner-100x140> (consultata il 18/09/2020)
37. Paul Verhoeven, *RoboCop*, poster, 1987  
 Fonte: <https://deepfocusreview.com/definitives/robocop/> (consultata il 18/09/2020)
38. Peter Cook (Archigram), *Instant City Visits Bournemouth*, Londra 1968, disegno e fotomontaggio, 23 x 34,5 cm.
39. Peter Cook (Archigram), *Black Air Ship, A Project by the Archigram Group*, Londra 1970, disegno rivestito da film di plastica, 42 x 29,7 cm.  
 Fonte: [http://www.frac-centre.fr/\\_en/art-and-architecture-collection/cook-peter/instant-city-317.html?authID=44&ensembleID=113](http://www.frac-centre.fr/_en/art-and-architecture-collection/cook-peter/instant-city-317.html?authID=44&ensembleID=113) (consultata il 18/09/2020)
40. Andrea Branzi (Archizoom), *No-stop city*, 1972, collage  
 Fonte: <https://research.tuni.fi/spread/events/autumn-teaching/> (consultata il 18/09/2020)
41. Superstudio, *Il-Monumento Continuo, New York*, 1969, collage
42. Superstudio, *Il-Monumento-Continuo, Grand Hotel Colosseo*, 1969, collage  
 Fonte: <https://www.tribune.com/report/2016/05/mostra-architettura-superstudio-maxxi-roma/> (consultata il 18/09/2020)
43. David Cronenberg, *Videodrome*, poster, 1983  
 Fonte: <https://www.ilcineocchio.it/cinema/riflessione-videodrome-come-david-cronenberg-soverti-le-regole-del-noir-thriller-classico/> (consultata il 18/09/2020)
44. Peter Jackson, *Il Signore degli anelli - La Compagnia dell'Anello*, poster, 2001  
 Fonte: <http://www.rifugioscuri.altervista.org/immagini/poster.html> (consultata il 18/09/2020)
45. James Cameron, *Avatar*, poster, 2009  
 Fonte: <https://www.ebay.com/itm/Avatar-Movie-Poster-Print-2009-Science-Fiction-One-1-Sheet-Reproduction-/202255264028> (consultata il 18/09/2020)

46. Denis Villeneuve, *Blade Runner 2049*, poster, 2017  
Fonte: [https://movieposters2.com/Blade-Runner-2049-movie-poster\\_1515438.html](https://movieposters2.com/Blade-Runner-2049-movie-poster_1515438.html) (consultata il 18/09/2020)
47. Roberto Calasso, *L'innominabile attuale*, 2017, copertina, Milano: Adelphi Edizioni
48. Slavoj Žižek, *Benvenuti nel deserto del reale*, 2002, copertina ed. it., Roma: Moltemi editore
49. David Freedberg, *Il potere delle immagini. Il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico*, 1989, copertina ed. it., Torino: Einaudi Editori, 2009
50. Jean Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, 1979, copertina ed. it., Milano: Feltrinelli Editori
51. Foster + Partners, *Willis Building*, file immagine, Ipswich (Inghilterra) 1975  
Fonte: <https://www.fosterandpartners.com/projects/willis-building/> (consultata il 18/09/2020)
52. Roberto Amadi, *Il Chaos Organizzatore*, 2016, fotomanipolazione digitale  
Fonte: <http://www.robertoamadi.it/CAOS.htm> (consultata il 18/09/2020)
- 53-54. Ian Cheng, *Emissary Sunsets The Self*, fotogrammi, 2016  
Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/203000> (consultata il 18/09/2020)
55. Diener & Diener, *Swiss Re Next*, 2017, planimetria del Campus
56. Leonardo Finotti, *Swiss Re Next, facciata lungo il Mythenquai*, fotografia, Zurigo 2018
57. Leonardo Finotti, *Swiss Re Next e Mythen Schloss*, fotografia, Zurigo 2018  
Fonte: *Casabella*, n.891, novembre 2018, p. 22
58. Leonardo Finotti, *Swiss Re Next, facciata e ingresso*, fotografia, Zurigo 2018
59. Leonardo Finotti, *Swiss Re Next*, fotografia, Zurigo 2018
60. Leonardo Finotti, *Swiss Re Next (vista ravvicinata dei vetri curvati)*, fotografia, Zurigo 2018  
Fonte: *Casabella*, n.891, novembre 2018, p. 23
61. Michele Bagnato, *Abbrivio*, collage digitale, 2020
62. Hugh Ferriss, *Lobby of the New York Daily News Building. The Metropolis of Tomorrow*, 1929, disegno
63. Hugh Ferriss, *Vertical structures on wide avenues. Metropolis of Tomorrow*, 1929, disegno
64. Hugh Ferriss, *The future use of glass in skyscrapers, in The Metropolis of Tomorrow*, 1929, disegno
65. Hugh Ferriss, *The Chrysler Building in the final stages of construction. The Metropolis of Tomorrow*, 1929, disegno  
Fonte: <https://www.peterharrington.co.uk/blog/hugh-ferriss-metropolis/> (consultata il 18/09/2020)
66. Philip Henry Delamotte, *Crystal Palace, The Crystal Palace at Sydenham Hill*, fotografia, Londra 1854
67. Louis Haghe, *Crystal Palace, The State Opening of The Great Exhibition in 1851*, 1851, litografia a colori
68. Joseph Paxton, *Crystal Palace, interno*, 1851, disegno  
Fonte: <https://www.archdaily.com/397949/ad-classic-the-crystal-palace-joseph-paxton> (consultata il 18/09/2020)
69. Edward Linley Sambourne, *Gustave Eiffel in una caricatura pubblicata all'epoca dell'esposizione universale del 1889*, Parigi 1889, disegno
70. Georges Garden, *Illuminazione della Torre Eiffel durante la fiera mondiale del 1889*, Parigi 1889, dipinto
71. Getty Image, *La torre Eiffel, sfondo inevitabile di ogni evento parigino*, file immagine, Parigi 2000  
Fonte: <http://www.rainews.it/dl/rainews/media/Da-mostro-di-metallo-a-simbolo-della-Francia-la-Torre-Eiffel-compie-130-anni-cb8ddf49-d8a8-4cd9-9171-b3ede8345f4f.html#foto-26> (consultata il 18/09/2020)
72. Leni Riefenstahl, *Il trionfo della volontà*, fotogrammi, 1925  
Fonte: <https://www.dailymotion.com/video/x3lg1hd> (consultata il 18/09/2020)
73. Guggenheim Bilbao, *Guggenheim Museum*, file immagine, Bilbao 2012  
Fonte: <https://www.guggenheim-bilbao.eus/en/the-building> (consultata il 18/09/2020)
74. Michel Danancé, *Centre Georges Pompidou*, file immagine, Parigi 1977  
Fonte: <http://www.rpbw.com/project/centre-georges-pompidou> (consultata il 18/09/2020)
75. Jozef Vissel, *Sydney Opera House*, file immagine, Sydney 2010

Fonte: <https://www.archdaily.com/65218/ad-classics-sydney-opera-house-j%25c3%25b8rn-utzon> (consultata il 18/09/2020)

76. Michele Bagnato, *Libera(e)*, collage digitale, 2020

77. Michele Bagnato, *CollaborAZIONE*, collage digitale, 2020

78. Henri Brispot, *Cinématographe Lumière*, 1895, manifesto, Parigi: Bibliothèque nationale de France

Fonte: [https://www.repubblica.it/spettacoli/cinema/2018/08/18/news/cinematographe\\_lumie\\_re\\_ed-204372966/](https://www.repubblica.it/spettacoli/cinema/2018/08/18/news/cinematographe_lumie_re_ed-204372966/) (consultata il 18/09/2020)

79. Eadweard James Muybridge, *Zoopraxiscope – una coppia che balla*, 1893, litografia

Fonte: [https://it.wikipedia.org/wiki/Fenachistoscopio#/media/File:Phenakistoscope\\_3g07690u.jpg](https://it.wikipedia.org/wiki/Fenachistoscopio#/media/File:Phenakistoscope_3g07690u.jpg) (consultata il 18/09/2020)

80. Louis Poyet, *Prima proiezione pubblica del teatro ottico di Reynaud*, 1892, disegno

Fonte: [https://it.wikipedia.org/wiki/Teatro\\_ottico#/media/File:Theatreoptique.jpg](https://it.wikipedia.org/wiki/Teatro_ottico#/media/File:Theatreoptique.jpg) (consultata il 18/09/2020)

81. Eadweard James Muybridge, *The Horse In Motion*, 1878, cartoncino stampato, San Francisco: MORE'S gallery

Fonte: [pixels.com/featured/the-horse-in-motion-eadweard-muybridge.html](https://pixels.com/featured/the-horse-in-motion-eadweard-muybridge.html) (consultata il 18/09/2020)

82. A sinistra: Anonimo, *Étienne-Jules Marey a Napoli fucile fotografico*, fotografia, 1882

A destra: Anonimo, *incisione che illustra il fucile fotografico*, pagina tratta dalla rivista "La nature", Londra, n. 464, 22 aprile 1882

Fonte: [http://www.fiaf.net/agoradicult/2018/06/10/manifesti-virtuali\\_-06-1-di-monica-mazzolini/](http://www.fiaf.net/agoradicult/2018/06/10/manifesti-virtuali_-06-1-di-monica-mazzolini/) (consultata il 18/09/2020)

83. Étienne-Jules Marey, *La Vague*, fotogrammi, 1891

Fonte: <https://esmuti.wordpress.com/2010/04/14/chronophotography/> (consultata il 18/09/2020)

84. Science Source, *San Francisco Kinetoscope Parlor*, fotografia, San Francisco 1895

Fonte: <https://www.sciencesource.com/archive/San-Francisco-Kinetoscope-Parlor--1895-SS2627020.html> (consultata il 18/09/2020)

85. William Dickson, *Serpentine Dance - Annabelle*, fotogramma, 1895

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=kplgIO9F7Pg> (consultata il 18/09/2020)

86. Anonimo, *Max und Eugen Skladanowsky*, fotografia, Berlino 1863

Fonte: [https://it.wikipedia.org/wiki/Max\\_Skladanowsky#/media/File:Bundesarchiv\\_Bild\\_183-R96755\\_Max\\_und\\_Eugen\\_Skladanowsky.jpg](https://it.wikipedia.org/wiki/Max_Skladanowsky#/media/File:Bundesarchiv_Bild_183-R96755_Max_und_Eugen_Skladanowsky.jpg)  
(consultata il 18/09/2020)

87. Max Skladanowsky, *Boxing Kangaroo*, fotogramma, 1895

Fonte: [https://rateyourmusic.com/film/das\\_boxende\\_kanguruh/](https://rateyourmusic.com/film/das_boxende_kanguruh/) (consultata il 18/09/2020)

88-89. Jeremy Bentham, *Panopticon*, 1787, disegno

Fonte: *Contropazio*, n. 10, ottobre 1970, p. 5

90. Anonimo, *Antoine Lumière*, fotografia, 1860

Fonte: <https://retro-vintage-photography.blogspot.com/2017/04/antoine-lumiere-1860s.html> (consultata il 18/09/2020)

91. Auguste e Louis Lumière, *L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat*, fotogramma, 1896

Fonte: <http://www.dossiercultura.it/cinema/e-il-cinema-vide-la-luce....html> (consultata il 18/09/2020)

92. Auguste e Louis Lumière, *L'uscita dalle officine Lumière*, fotogramma, 1895

Fonte: <https://theparallelevision.com/2015/12/28/oggi-120-anni-fa-i-fratelli-lumiere-inventavano-il-cinema-bon-anniversaire/> (consultata il 18/09/2020)

93. Giovanni Battista Piranesi, *Le Carceri d'invenzione*, 1720–1778, acquaforte

Fonte: <https://www.italianways.com/le-carceri-dinvenzione-di-piranesi/> (consultata il 18/09/2020)

94. Giovanni Battista Piranesi, *Il Campo Marzio dell'Antica Roma*, 1762, acquaforte

Fonte: <https://www.gonnelli.it/it/asta-0026/piranesi-giovanni-battista-il-campo-marzio-del.asp> (consultata il 18/09/2020)

95. Alexander Rodchenko, *I Am at the Top*, 1923, fotomontaggio, New York: Art Estate of Aleksander Rodchenko/RAO

96. Paul Citroen, *Incontro di Box a New York (Boxing Match in New York)*, 1924, fotomontaggio

97. Paul Citroen, *Città (Großstadt)*, 1922, fotomontaggio

98. Kazimierz Podsadcki, *Città mulino della vita (Miasto mlyz zycia)*, 1929, fotomontaggio, 49 x 23 cm., Lodz: Museum

Sztuki

- Fonte: Martino Stierli, *Montage and the Metropolis, Architecture, Modernity, and Representation of Space*, Yale University Press, New Haven-London 2018, pp. 46, 53, 61, 73
99. Bernard Tschumi, *The Cinematic Beams*, 1991-1997, collage, Tourcoing: Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains
100. Rem Koolhaas, *Delirious New York*, 1978, copertina  
Fonte: Martino Stierli, *Montage and the Metropolis, Architecture, Modernity, and Representation of Space*, Yale University Press, New Haven-London 2018, pp. 225, 229
101. Sergej Michajlovič Ejzenštejn, *La corazzata Potëmkin*, fotogrammi, 1925  
Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=kOySgYWAWU\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=kOySgYWAWU_k) (consultata il 18/09/2020)
102. Dziga Vertov, *L'uomo con la macchina da presa*, fotogramma, 1929  
Fonte: <https://www.cinescuola.it/l-uomo-con-la-macchina-da-presa/> (consultata il 18/09/2020)
103. Anonimo, *Catalogo della prima Internazionale "Dada Fair", con George Grosz e John Heartfield's Leben und Treiben in Universal City ym 12 Uhr 5 mittags (The Life and Goings-On in Universal City at 12:05 noon)*, 1919, fotomontaggio  
Fonte: Martino Stierli, *Montage and the Metropolis, Architecture, Modernity, and Representation of Space*, Yale University Press, New Haven-London 2018, p. 45
104. Guy Debord, *La Société Du Spectacle*, fotogrammi, 1973  
Fonte: <http://www.teche.rai.it/2017/12/la-societa-dello-spettacolo-guy-debord/> (consultata il 18/09/2020)
- 105-106-107. Auguste Choisy, *Histoire de l'architecture*, 1899, pp. 407-414-416, Parigi: Gauthier-Villars, Imprimeur – Libraire, t. I
- 108-109-110. Auguste Choisy, *Histoire de l'architecture*, 1899, pp. 417-418-415, Parigi: Gauthier-Villars, Imprimeur – Libraire, t. I
111. Sergej M. Ejzenštejn, *Teoria generale del montaggio*, 1932, copertina ed. it., Venezia: Marsilio Editore, 2004
112. Gianfranco Neri e Paolo Zoffoli, *L'architettura dell'immateriale*, 1992, copertina, Roma: Clear
113. Michele Bagnato, *Intrappolati in una (re)iterata imminenza*, collage digitale, 2020
114. Le Corbusier, *Verso una Architettura*, 1923, copertina, Milano: Longanesi, 2013
115. Le Corbusier, *Verso una Architettura*, 1923, pp. 70-71, Milano: Longanesi, 2013
116. Le Corbusier, *Verso una Architettura*, 1923, pp. 106-107, Milano: Longanesi, 2013
117. Anonimo, *Le Corbusier, Sergej Michajlovič Ejzenštejn e Andrei Burov a Mosca*, fotografia, Mosca 1928  
Fonte: Martino Stierli, *Montage and the Metropolis, Architecture, Modernity, and Representation of Space*, Yale University Press, New Haven-London 2018, p. 183
118. Ludwig Mies van der Rohe, *Bismarck Monument Project*, Bingen (Germany) 1910, collage di foto e inchiostro sul bordo dell'illustrazione, 76,2 x 101,6 cm.  
Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/87492> (consultata il 18/09/2020)
119. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto di un grattacielo sulla Friedrichstraße*, Berlino 1921, disegno e fotomontaggio
120. Ludwig Mies van der Rohe, *fotomontaggio di presentazione del progetto per un grattacielo sulla Friedrichstraße a Berlino*, 1921, fotomontaggio
121. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto di un grattacielo sulla Friedrichstraße*, Berlino 1921, disegno e fotomontaggio  
Fonte: *Casabella*, n. 891, novembre 2018, pp. 87, 89
122. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per un grattacielo in vetro*, 1922, disegno e fotomontaggio
123. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per un grattacielo in vetro*, 1922, disegno e fotomontaggio  
Fonte: *Casabella*, n. 891, novembre 2018, p. 87
124. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per il magazzino Adam*, Berlino 1928-29, tempera e fotomontaggio
125. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per un edificio terziario*, Stoccarda 1928, fotomontaggio

126. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per un edificio per uffici sulla Friedrichstraße, veduta da ovest*, Berlino 1929, fotomontaggio
127. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per un edificio per uffici sulla Friedrichstraße, veduta da nord*, Berlino 1929, fotomontaggio
- Fonte: *Casabella*, n. 891, novembre 2018, pp. 90, 91
128. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per la sistemazione di Alexanderplatz*, Berlino 1929, fotomontaggio
129. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per la sistemazione di Alexanderplatz*, Berlino 1929, fotomontaggio
130. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per il campus dell'Armour Institute (Illinois Institute of Technology)*, Chicago 1947, fotomontaggio
- Fonte: *Casabella*, n. 891, novembre 2018, pp. 90, 91
131. Ludwig Mies van der Rohe, *Resor House, Jackson Hole*, Wyoming 1938 ca., fotomontaggio
132. Ludwig Mies van der Rohe, *Resor House, Jackson Hole*, Wyoming 1938 ca., fotomontaggio
- Fonte: *Casabella*, n. 891, novembre 2018, p. 98
133. Ludwig Mies van der Rohe, *Resor House, Jackson Hole*, Wyoming 1938 ca., fotomontaggio
- Fonte: *Casabella*, n. 891, novembre 2018, p. 99
134. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per una sala da concerti*, 1942, fotomontaggio
135. Ludwig Mies van der Rohe, *progetto per la Convention Hall*, Chicago 1954, fotomontaggio
- Fonte: *Casabella*, n. 891, novembre 2018, pp. 102, 106
136. Michele Bagnato, *elaborazione in analogia dei fotogrammi tratti dal film "Sciopero!" (1925) di Sergej Michajlovič Ejzenštejn e delle immagini del fotomontaggio per la "Resor House, Jackson Hole" (1938) di Mies van der Rohe*, file immagine, 2020
137. Etienne Louis Boullée, *Architettura saggio sull'arte*, 1796, copertina, Padova: Marsilio Editori, 1981
138. Aldo Rossi, Eraldo Consolascio, Bruno Reichlin, Fabio Reinhart, *La città analoga*, 1976, collage, 2m x 2m.
139. Aldo Rossi, *Sine Titolo*, 1990, disegno
- Fonte: Germano Celant (a cura di), *Aldo Rossi, disegni*, Skira, Milano 2008, pp. 47, 192-193
- 140-141-142. Burcin Yildirim, *Aldo rossi gallaratese housing d block*, file immagini, Milano 2020
- Fonte: <https://divisare.com/projects/340795-aldo-rossi-burcin-yildirim-gallaratese-housing-d-block> (consultata il 18/09/2020)
- 143-144. Burcin Yildirim, *Aldo rossi gallaratese housing d block*, file immagini, Milano 2020
- Fonte: <https://divisare.com/projects/340795-aldo-rossi-burcin-yildirim-gallaratese-housing-d-block> (consultata il 18/09/2020)
145. Federico Fellini, *La strada*, poster, 1954
- Fonte: <https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTLsAIDSA5K4x0gr-pfjnbkgN6qaOvNNHskELfv0vQSV0ZXm8KW> (consultata il 18/09/2020)
146. Federico Fellini, *La dolce vita*, poster, 1960
- Fonte: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTpofY7JWjvvoQBoXB3LfJA6laesfRBv8u09yh2Itlc4myEA4IK> (consultata il 18/09/2020)
147. Federico Fellini, *8½*, poster, 1963
- Fonte: [https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRAVgedoro2DhwTf4I9Y-zYTzrR\\_RTO0DlqS05kRhYDHL09C1KIm](https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRAVgedoro2DhwTf4I9Y-zYTzrR_RTO0DlqS05kRhYDHL09C1KIm) (consultata il 18/09/2020)
148. Michele Bagnato, *elaborazione in analogia dei fotogrammi tratti dal film "In girum imus nocte et consumimur igni" (1978) di Guy Debord e delle immagini dell'"Unità residenziale quartiere Gallaratese 2" (1968 – 1973) di Aldo Rossi*, file immagine, 2020
149. Aldo Rossi, *caffettiera espresso "La Cupola"*, 1987, disegno
- Fonte: [https://www.alesi.com/it\\_it/caffettiera-espresso-la-cupola-a9095-6-b.html](https://www.alesi.com/it_it/caffettiera-espresso-la-cupola-a9095-6-b.html) (consultata il 18/09/2020)

150. Robert Venturi, Denise Scott Brown e Steven Izenour, *Learning from Las Vegas, the forgotten symbolism of architectural form*, 1972, p. 37, Macerata: Quodlibet, 2018
151. Robert Venturi, *Residenza a Chestnut Hill, Pa., Venturi e Rauch, 192, 1962-1966*, piante e sezioni  
 Fonte: Robert Venturi, *Complexity and contradiction in architecture*, The Museum of Modern Art, New York 1966, (tr. It. di Raffaele Gorjux e Margherita Rossi Paulis, *Complessità e contraddizioni nell'architettura* (1966), Dedalo, Bari IX ed. 2014, p. 139)
- 152-153. Rollin R. La France, *Residenza a Chestnut Hill, Pa., Venturi e Rauch, 192*, fotografie, Chestnut Hill 1962-1966  
 Fonte: Robert Venturi, *Complexity and contradiction in architecture*, The Museum of Modern Art, New York 1966, (tr. It. di Raffaele Gorjux e Margherita Rossi Paulis, *Complessità e contraddizioni nell'architettura* (1966), Dedalo, Bari IX ed. 2014, p. 140)
154. Rollin R. La France, *Residenza a Chestnut Hill, Pa., Venturi e Rauch, 192*, fotografia, Chestnut Hill 1962-1966
155. George Pohl, *Residenza a Chestnut Hill, Pa., Venturi e Rauch, 192*, fotografia, Chestnut Hill 1962-1966  
 Fonte: Robert Venturi, *Complexity and contradiction in architecture*, The Museum of Modern Art, New York 1966, (tr. It. di Raffaele Gorjux e Margherita Rossi Paulis, *Complessità e contraddizioni nell'architettura* (1966), Dedalo, Bari IX ed. 2014, p. 141)
156. Architekturbüro Zumthor, *Palazzo Trissino Baston, Vincenzo Scamozzi*, fotografia, Vicenza 1992
157. Sammlung Hans Baumgartner, *Fotostiftung Schweiz, Winterthur. VG Bild-Kunst, Student Housing Clausiusstrasse, Hans Baumgartner*, fotografia, Zurigo 1936
158. Architekturbüro Zumthor, *Haldensteing - De Meelfabrik, project, Leiden, Netherlands, conversion and expansion project*, fotografia del modello, 2015  
 Fonte: Peter Zumthor, *Atmospheres. Architectural Environments – Surrounding Objects*, Birkhäuser, Basel-Boston-Berlin 2006, pp. 16, 18, 21
159. Architekturbüro Zumthor, *Villa Sarabhai*, fotografia, Ahmedabad 2006
160. Jules Spinatsch, *Toni Molkerei*, fotografia, Zurigo 2006
161. Architekturbüro Zumthor, *Haldensein, Museum Koloma, under construction*, fotografia, Cologne 2006
162. Architekturbüro Zumthor, *Haldensein, Summer Restaurant on Ufenau Island, Lake of Zurich*, fotografia del modello di studio, Zurigo 2006  
 Fonte: Peter Zumthor, *Atmospheres. Architectural Environments – Surrounding Objects*, Birkhäuser, Basel-Boston-Berlin 2006, pp. 54, 60, 64, 68
163. Aldo Rossi, *L'architettura della città*, 1966, copertina, Venezia: Marsilio Editori  
 Fonte: <http://www.marsilioeditori.it/> (consultata il 18/09/2020)
164. Architekturbüro Zumthor, *Centro di accoglienza e museo delle miniere di zinco*, 2016, planimetria dell'intervento
- 165-166. Architekturbüro Zumthor, *Centro di accoglienza e museo delle miniere di zinco*, 2016, schizzi del Mining Café
167. Architekturbüro Zumthor, *Centro di accoglienza e museo delle miniere di zinco*, 2016, schizzi di studio della Mining Gallery
168. Architekturbüro Zumthor, *Centro di accoglienza e museo delle miniere di zinco*, 2016, pianta del piano terra della caffetteria
169. Architekturbüro Zumthor, *Centro di accoglienza e museo delle miniere di zinco*, 2016, sezioni A-A e B-B
170. Architekturbüro Zumthor, *Centro di accoglienza e museo delle miniere di zinco*, 2016, pianta della Mining Gallery
171. Architekturbüro Zumthor, *Centro di accoglienza e museo delle miniere di zinco*, 2016, sezioni A-A. B-B, C-C della Mining Gallery  
 Fonte: *Casabella*, n. 877, settembre 2017, pp. 62, 69
172. Per Berntsen, *Museo della cava di zinco di Allmannajuvet*, fotografia, Allmannajuvet Ravine (Sauda, Norvegia) 2016
173. Per Berntsen, *Museo della cava di zinco di Allmannajuvet*, fotografia, Allmannajuvet Ravine (Sauda, Norvegia) 2016
174. Per Berntsen, *Edificio della caffetteria*, fotografia, Allmannajuvet Ravine (Sauda, Norvegia) 2016
175. Per Berntsen, *Edificio della caffetteria*, fotografia, Allmannajuvet Ravine (Sauda, Norvegia) 2016  
 Fonte: *Casabella*, n. 877, settembre 2017, pp. 67
176. Lambert / Getty images, *WTC*, file immagine, New York 2001  
 Fonte: <https://www.elledecor.com/it/architettura/a28997305/11-settembre-2001-architetture-new-york/> (consultata il 18/09/2020)

177. Getty Images, *September 11*, file immagine, New York 2001  
 Fonte: <https://tg24.sky.it/mondo/approfondimenti/foto/11-settembre-torri-gemelle-attentato.html> (consultata il 18/09/2020)
178. Luxigon / MVRDV, *The Cloud*, 2011, render  
 Fonte: <https://www.luxigon.com/gallery> (consultata il 18/09/2020)
179. Michele Bagnato, *elaborazione in analogia dell'immagine dell'11 settembre 2001 e del progetto The Cloud (2011) di MVRDV*, file immagine, 2020
180. Frank O. Gehry, *Museo Guggenheim*, 1991, schizzo
181. Frank O. Gehry, *Museo Guggenheim*, 1994, modello disegnato con il programma CATIA  
 Fonte: *Casabella*, n. 800, aprile 2011, p. 84
182. Frank O. Gehry, *Museo Guggenheim*, fotografia, Bilbao 1990
183. Frank O. Gehry, *Museo Guggenheim*, fotografia, Bilbao 1997  
 Fonte: *Casabella*, n. 800, aprile 2011, p. 83
184. Michele Bagnato, *20-20*, collage digitale, 2020
185. Peter Eisenman, *State Farm Stadium, concept 5*, 1997, planimetria
186. Peter Eisenman, *State Farm Stadium, concept 1*, 1997, rendering  
 Fonte: <https://eisenmanarchitects.com/State-Farm-Stadium-2006> (consultata il 18/09/2020)
187. Peter Eisenman, *State Farm Stadium, concept 4*, 1997, rendering
188. Peter Eisenman, *State Farm Stadium, image 5*, file immagine, Arizona 2006
189. Peter Eisenman, *State Farm Stadium, image 3*, file immagine, Arizona 2006  
 Fonte: <https://eisenmanarchitects.com/State-Farm-Stadium-2006> (consultata il 18/09/2020)
190. John Frankenheimer, *Domenica nera*, fotogramma, 1977  
 Fonte: <https://www.alamy.it/fotos-immagini/dirigibile-non-rigido.html>
191. Peter Eisenman, *State Farm Stadium, image 10*, file immagine, Arizona 2006
192. Peter Eisenman, *State Farm Stadium, image 9*, file immagine, Arizona 2006  
 Fonte: <https://eisenmanarchitects.com/State-Farm-Stadium-2006> (consultata il 18/09/2020)
193. Sergej Michajlovič Ejzenštejn, *Glass House*, 1926-1930, disegno  
 Fonte: <https://journals.openedition.org/appareil/1234> (consultata il 18/09/2020)
- 194-195-196-197. Sergej Michajlovič Ejzenštejn, *Glass House*, 1926-1930, disegni  
 Fonte: <https://journals.openedition.org/appareil/1234> (consultata il 18/09/2020)
198. SANAA, *Glass Pavilion*, 2006, planimetria
199. SANAA, *Glass Pavilion*, 2006, pianta piano terra  
 Fonte: <https://www.archdaily.com/54199/glass-pavilion-at-the-toledo-museum-of-art-sanaa-pritzker-prize-2010> (consultata il 18/09/2020)
200. Iwan Baan, *Glass Pavilion*, file immagine, Toledo (Ohio) 2006
201. Iwan Baan, *Glass Pavilion*, file immagine, Toledo (Ohio) 2006  
 Fonte: <https://www.archdaily.com/54199/glass-pavilion-at-the-toledo-museum-of-art-sanaa-pritzker-prize-2010> (consultata il 18/09/2020)
202. Samuel Ludwig, *Glass Pavilion*, file immagine, Toledo (Ohio) 2013
203. Samuel Ludwig, *Glass Pavilion*, file immagine, Toledo (Ohio) 2013  
 Fonte: [https://www.flickr.com/photos/st\\_ludwig/with/16528307050/](https://www.flickr.com/photos/st_ludwig/with/16528307050/) (consultata il 18/09/2020)
204. Michele Bagnato, *elaborazione in analogia dei disegni per "Glass House" (1926-1930) di Sergej Michajlovič Ejzenštejn e delle immagini del "Glass Pavilion" (2006) Dei SANAA*, file immagine, 2020
205. Studio Libeskind, *CityLife*, 2004, masterplan
206. Studio Libeskind, *CityLife*, 2005, fotomontaggio  
 Fonte: <https://libeskind.com/work/citylife-masterplan/> (consultata il 18/09/2020)

207. Michele Bagnato, *elaborazione in analogia tra la serie di fotogrammi tratti da "Rhythmus 21" (1921) di Hans Richter e del masterplan di "CityLife" (2004) dello Studio Libeskind*, file immagine, 2020
208. Bjarke Ingles Group, *CityLife*, 2019, modeling
209. Bjarke Ingles Group, *CityLife*, 2019, fotomontaggio
210. Bjarke Ingles Group, *CityLife*, 2019, fotomontaggio  
Fonte: <https://big.dk/#projects-clm> (consultata il 18/09/2020)
211. OMA, *Fondazione Prada*, 2008, pianta del piano interrato, del piano terra, del primo e del piano tipo della torre  
Fonte: *Casabella*, n. 884, aprile 2018, p. 86
212. OMA, *Fondazione Prada*, 2008, rendering  
Fonte: <https://oma.eu/projects/fondazione-prada> (consultata il 18/09/2020)
213. Aloa, *Fondazione Prada*, file immagine, Milano 201  
Fonte: <http://www.ilgiornale.it/news/milano/ecco-torre-prada-museo-e-ristorante-stile-newyorchese-1517415.html> (consultata il 18/09/2020)
214. Iwan Baan, *Fondazione Prada*, fotografia, Milano 2018,  
Fonte: *Casabella*, n. 884, aprile 2018, pp. 84-85
215. Iwan Baan, *Fondazione Prada*, fotografia, Milano 2018  
Fonte: *Casabella*, n. 884, aprile 2018, pp. 92-93
216. Iwan Baan, *Fondazione Prada*, file immagine, Milano 2018  
Fonte: <https://oma.eu/projects/fondazione-prada> (consultata il 18/09/2020)
217. Iwan Baan, *Fondazione Prada* (particolare), fotografia, Milano 2018  
Fonte: *Casabella*, n. 884, aprile 2018, p. 91
218. Fty law, *Fondazione Prada*, file immagine, Milano 2018  
Fonte: <https://www.flickr.com/photos/peterlaw/20408705571/in/photostream/> (consultata il 18/09/2020)
219. Bas Princen, *Fondazione Prada*, file immagine, Milano 2015  
Fonte: <http://www.fondazioneprada.org/visit/visit-milano/> (consultata il 18/09/2020)
220. Gustav Klimt, *Adele Bloch Bauer*, 1907, olio su tela, 138 x 138 cm., New York: Neue Galerie  
Fonte: <https://www.analisedellopera.it/klimt-ritratto-di-adele-bloch-bauer/> (consultata il 18/09/2020)
221. Michele Bagnato, *elaborazione in analogia dei fotogrammi tratti da "007 - Missione Goldfinger" (1964) di Guy Hamilton e delle immagini della "Fondazione Prada" (2008 – 2018) dello studio OMA*, file immagine, 2020
222. Guy Hamilton, *007 - Missione Goldfinger*, poster, 1964  
Fonte: [http://artworkbymanicmark.blogspot.com/2018\\_02\\_11\\_archive.html](http://artworkbymanicmark.blogspot.com/2018_02_11_archive.html) (consultata il 18/09/2020)
223. Guy Hamilton, *007 - Missione Goldfinger*, con Shirley Eaton, fotogramma, 1964  
Fonte: <https://www.pinterest.ph/pin/424605071104516042/visual-search/?cropSource=6&h=595&w=470&x=11&y=10> (consultata il 18/09/2020)
224. Guy Hamilton, *007 - Missione Goldfinger*, con Shirley Eaton, fotogramma, 1964  
Fonte: [https://d.repubblica.it/argomenti/2012/08/02/foto/blake\\_lively\\_gucci\\_profumo-1191875/7/#media](https://d.repubblica.it/argomenti/2012/08/02/foto/blake_lively_gucci_profumo-1191875/7/#media) (consultata il 18/09/2020)
225. Guy Hamilton, *007 - Missione Goldfinger*, con Sean Connery e Shirley Eaton, fotogramma, 1964  
Fonte: <http://www.leggendemetropolitane.net/post/2008/09/05/007-Missione-Goldfinger.aspx> (consultata il 18/09/2020)
226. Fondazione Prada, *Torre*, post su Instagram (rilevazione dati engagement mediatico), 24 dicembre 2018
227. Fondazione Prada, *Haunted House*, post su Instagram (rilevazione dati engagement mediatico), 23 dicembre 2018  
Fonte: <https://www.instagram.com/fondazioneprada/?hl=it> (consultata il 23/12/2019)
228. Gluckman Tang, *Second Stage Theater*, file immagine, New York 1988 – 1989  
Fonte: <https://www.gluckmantang.com/projects/second-stage-theatre/#3> (consultata il 18/09/2020)
229. Zaha Hadid Architects, *Torre Generali*, 2004, pianta del piano d'ingresso dalla quota 122m slm della piazza ribassata, B. pianta del piano d'ingresso dalla quota 129m slm del parco, C. sezione trasversale del podium, D. sezione longitudinale,  
Fonte: *Casabella*, n. 884, aprile 2018, p. 64
230. Hufton+Crow, *CityLife*, file immagine, Milano 2017

- Fonte: <https://www.artribune.com/progettazione/architettura/2018/05/generali-tower-zaha-hadid-milano/> (consultata il 18/09/2020)
231. Hufton+Crow, *Torre Generali*, file immagine, Milano 2017  
Fonte: <https://www.zaha-hadid.com/architecture/citylife-shopping-district/> (consultata il 18/09/2020)
232. Hufton+Crow, *Torre Generali*, file immagine, Milano 2017  
Fonte: <https://www.zaha-hadid.com/architecture/citylife-shopping-district/> (consultata il 18/09/2020)
233. Lorenzo Taccioli, *Torre Generali, mall e ingresso al centro commerciale*, file immagine, Milano 2017
234. Zaha Hadid Architects, *Torre Generali e ingressi a CityLife*, file immagine, Milano 2017  
Fonte: <https://www.lorenzotaccioli.it/citylife-il-quartiere-piu-moderno-ditalia/> (consultata il 18/09/2020)
235. Samuel Holzner, *Torre Generali, i banconi dei due bar centrali presso l'estremità est e ovest dell'area di disimpegno dei negozi nel piano seminterrato*, fotografia, Milano 2017
236. Hufton+Crow, *Torre Generali, particolare del rivestimento in lamelle di bambù della mall*, fotografia, Milano 2017  
Fonte: *Casabella*, n. 884, aprile 2018, pp. 77, 78
237. Hufton+Crow, *Torre Generali, prospettiva interna del piano terra e del podium destinato ai ristoranti*, file immagine, Milano 2017
238. Hufton+Crow, *Torre Generali, vista interna della galleria commerciale alla quota della piazza ribassata*, file immagine, Milano 2017  
Fonte: <https://www.zaha-hadid.com/architecture/citylife-shopping-district/> (consultata il 18/09/2020)
239. Chiara Scalco, *Torre Generali, caffetteria*, file immagine, Milano 2020  
Fonte: <https://www.area-arch.it/kastel-per-la-torre-hadid-a-milano/> (consultata il 18/09/2020)
240. Jackson Pollock, *Number 14: Gray*, 1948, olio su tela, 57, 78,5 cm., New Haven: Yale University Gallery, The Katharine Ordway Collection  
Fonte: <https://artgallery.yale.edu/collections/objects/33977> (consultata il 18/09/2020)
241. Lucio Fontana, *Concetto spaziale. Attese*, 1963-1964, idropittura su tela, 47 x 38,5 cm., collezione privata  
Fonte: [https://www.finestresullarte.info/1082n\\_come-lucio-fontana-realizzava-i-suoi-tagli.php](https://www.finestresullarte.info/1082n_come-lucio-fontana-realizzava-i-suoi-tagli.php) (consultata il 18/09/2020)
242. Michele Bagnato, *elaborazione in analogia tra l'opera "Concetto spaziale. Attese" (1963-1964) di Lucio Fontana e l'edificio "Torre SOHO Leeza" (2013 – 2019) di Zaha Hadid Architects*, file immagine, 2020
243. Pablo Picasso, *Les Femmes d'Alger (O. J. R. M.)*, 1907, olio su tela, 243, 9 x 233, 7 cm., New York: Museum of Modern Art (MoMa),  
Fonte: <https://www.arteworld.it/les-demoiselles-d-avignon-picasso-analisi/> (consultata il 18/09/2020)
- 244-245. David Hockney, *Picasso*, 2001, pp. 36-37 e 60-61, Milano: Abscondita
246. les\_tokyoites (utente instagram), *MORI Building Digital Art Museum*, file immagine, Odaiba (Tokyo) 2020  
Fonte: <https://www.instagram.com/p/CE1y2kTHJA4/?igshid=ywd6ylvziksrt> (consultata il 18/09/2020)
- 247-248. TeamLabBordeless, *MORI Building Digital Art Museum*, file immagini, Odaiba (Tokyo) 2018  
Fonte: <https://borderless.teamlab.art/> (consultata il 18/09/2020)
249. Photo\_aa80 (utente instagram), *MORI Building Digital Art Museum*, file immagine, Odaiba (Tokyo) 2018  
Fonte: [https://www.instagram.com/photo\\_aa80/?hl=it](https://www.instagram.com/photo_aa80/?hl=it) (consultata il 18/09/2020)
250. Michele Bagnato, *Back to the future*, collage digitale, 2020
251. Robert Zemeckis, *Back to the future*, poster, 1985
252. Poster del film *Back to the future part II*, poster, 1989
253. Poster del film *Back to the future part III*, poster, 1990  
Fonte: [goposter.it](http://goposter.it) (consultata il 18/09/2020)
254. Juhani Pallasmaa, *L'immagine incarnata. Immaginazione e immaginario nell'architettura*, 2011, copertina ed. it., Pordenone: Safarà Editore, 2004
255. David Hockney e Martin Gayford, *Una storia delle immagini*, 2016, copertina ed. it., Torino: Einaudi Editori

- 256-257. Corriere della sera redazione, *Disegni che spiegano figurativamente gli algoritmi*, 2018, disegni
258. Stephen Brashear/Cetty Images, *Il negozio Amazon di Seattle, che raccoglie dati sulle abitudini d'acquisto*, fotografia, Seattle 2018
- Fonte: Luigi Ripamonti, "I nostri desideri sono sempre meno nostri", *Corriere della Sera*, n. 38, 20 settembre 2018, p. 51
- 259-260. Marco Togni, *Grand Bazar*, file immagine, Instambul 2018
- Fonte: <https://www.marcotogni.it/bazar-istanbul/> (consultata il 18/09/2020)
- 261-262. Scott Frances, *Crystals At Citycenter*, file immagini, Las Vegas (Nevada, USA) 2009
- Fonte: <https://libeskind.com/work/crystals-at-citycenter/> (consultata il 18/09/2020)
- 263-264. Bs0u10e0 (utente flicker), *Selfridges Birmingham*, file immagini, Birmingham (Regno Unito) 2003
- Fonte: [https://www.domusweb.it/it/architettura/2013/11/29/hanjiie\\_wanda\\_square.html](https://www.domusweb.it/it/architettura/2013/11/29/hanjiie_wanda_square.html) (consultata il 18/09/2020)
265. Spike Jonze, *Her*, poster, 2013
266. Spike Jonze, *Her*, con Joaquin Phoenix, fotogramma, 2013
267. Spike Jonze, *Her*, con Joaquin Phoenix, fotogramma, 2013
268. Spike Jonze, *Her*, con Joaquin Phoenix, fotogramma, 2013
- Fonte: <https://www.mymovies.it/film/2013/her/> (consultata il 18/09/2020)
- 269-270-271. Ramon-Prat, *Armani Giza Tower*, file immagini, Tokyo 2007
- Fonte: <http://fuksas.com/?p=672> (consultata il 18/09/2020)
- 272-273-274. Ramon-Prat, *Armani Giza Tower*, file immagini, Tokyo 2007
- Fonte: <http://fuksas.com/?p=672> (consultata il 18/09/2020)
275. David Hockney, *Yellow Guitar Still Life*, 1982, foto litho
- Fonte: David Hockney, *Picasso*, Abscondita, Milano, p. 37
276. Michele Bagnato, *elaborazione delle fotografie dell' "Unità residenziale quartiere Gallarate 2" (1968 – 1973) di Aldo Rossi*, file immagine, 2020
277. Michele Bagnato, *elaborazione delle fotografie della "Residenza a Chestnut Hill, Pa., Venturi e Rauch", 192, 1962 – 66, di Robert Venturi*, file immagine, 2020
278. Michele Bagnato, *elaborazione delle fotografie tratte da "Atmospheres. Architectural Environments – Surrounding Objects" e del "progetto delle miniere di zinco di Sauda"*, file immagine, 2020
279. Michele Bagnato, *elaborazione della fotografia "September 11, 2001" di Getty Images*, file immagine, 2020
280. Michele Bagnato, *elaborazione delle fotografie del "State Farm Stadium" (1997 - 2006) di Peter Eisenman*, file immagine, 2020
281. Michele Bagnato, *elaborazione delle fotografie del "Glass Pavilion" (2006) dei SANAA*, file immagine, 2020
282. Michele Bagnato, *elaborazione delle fotografie della "Fondazione Prada" (2008 – 2018) di OMA*, file immagine, 2020
283. Michele Bagnato, *elaborazione delle fotografie della "Torre Generali" (2004 - 2017) di Zaha Hadid Architects*, file immagine, 2020



## Ringraziamenti

Il presente lavoro di tesi è stato redatto nel corso di tre anni di ricerca, grazie ai quali ho avuto modo di accrescere il mio modesto bagaglio di sapere, ma soprattutto di conoscenze personali, alle quali debbo un caloroso e sentito ringraziamento. In primo luogo, vorrei ringraziare la mia ragazza, Francesca, una ‘piccola’ e inesauribile fonte di pazienza, ispirazione e dedizione nei miei confronti: è grazie a lei se la tesi ha questo aspetto, questa forma e questa correttezza nei contenuti. Poi, vorrei ringraziare a chi ha, chi più chi meno, dedicato tempo per ascoltarmi durante questi anni: Francesca, Rossella e tutti i quali hanno prestato orecchio e cervello.

Vorrei, inoltre, rivolgere un sentito ringraziamento ai miei familiari tutti, in particolar modo a mio padre – energia e simpatia in un unico uomo –, a mia madre – fonte d’ispirazione –, a mio fratello Antonio e alla sua compagna Erika – attenti osservatori *del e nel* mondo –, a Mariagrazia e a Giuseppe – esempi di vita – e ai miei nipoti Alberto e Tancredi che, seppur ancora si chiedono *cosa faccia io nella vita?*, un giorno capiranno... Auguro a loro di poter inseguire sempre i loro sogni, e di fermarsi a riflettere sempre sulle cose perché il *tempo* rimane il dono più importante che gli esseri umani dispongono.

Ringrazio il Professor Gianfranco Neri, persona di etica e cultura smisurata, il quale, con i suoi insegnamenti, mi ha guidato nella mia formazione didattica, professionale, ma soprattutto umana, dal quel *mercoledì di ottobre 2011*.

Ringrazio anche il Prof. Gaetano Ginex, persona paziente e sempre pronta per un consiglio mai banale e sempre puntuale. Insieme a Lui, i Professori Mariano Pérez Humanes e José Ramón Moreno Pérez, che durante – e dopo – la permanenza all’*Universidad de Sivilla*, mi hanno reso partecipe del loro sapere, dispensando consigli scientifici e non solo.

Ringrazio i miei amici sparsi per l’Italia e nel mondo: Fabio e Beatrice, Marco e Sara, Emanuele e Anna, Stefano e Giovanna, Gianluca, mio cugino/compare Francesco e i miei cugini da Milano, Domenico, Marco e Roberto.

Infine, ma non per ultimo, un doveroso ringraziamento a me. Ai miei pianti e alle mie sofferenze durante questi anni, ma soprattutto alla mia voglia di concludere un percorso che si è rivelato abbastanza difficoltoso e insidioso, grazie al quale ho maturato 28 anni di vita. Ne verranno – sicuramente – di altre sfide, ma sò di non essere solo.

*Libero come il vento...*