



Maria Letizia Gagliardi

Laurea in Architettura presso l'Università di Roma "La Sapienza". Dal 2002 svolge attività di ricerca su temi inerenti l'uso delle tecniche audiovisive e fotografiche nella rappresentazione dell'architettura. Nel luglio 2008 è dottore di ricerca in Ingegneria Civile e Ambientale presso l'Università degli Studi di Udine, Facoltà di Ingegneria, con la tesi: Comunicazione e progetto, tra tradizione ed innovazione. L'audiovisivo come strumento per la rappresentazione, la comunicazione e la divulgazione dell'architettura costruita. Collabora per alcuni anni all'attività didattica prima presso la Facoltà di Architettura all'Università degli Studi "La Sapienza", poi presso la Facoltà di Ingegneria all'Università degli Studi di Udine. Dall'a.a. 2008/2009 è docente a contratto nel Laboratorio di Rilievo, Corso di Laurea Specialistica in Architettura, Facoltà di Ingegneria, Università degli Studi di Udine.

Il progetto architettonico e l'immagine in movimento. L'audiovisivo per il progetto: documentare, presentare, divulgare. The architectural plan and the moving image. Audio-visual media for the plan: to document, to present, to diffuse.

L'architettura ha bisogno di essere comunicata e di comunicare, per questo, in ogni epoca, l'architetto si è servito di strumenti innovativi che potessero "rendere pubblico" il proprio lavoro. Dalla convenzione del disegno architettonico, alla prospettiva, alla fotografia, al cinema, al computer, alla tele-visione, la comunicazione dell'architettura ha trovato nell'immagine dinamica, lo strumento adeguato per la rappresentazione del rapporto tra lo spazio, il tempo e l'uomo, rapporto che implica contrasti e inquadrature, ovvero una successione di immagini. In questo articolo individueremo tre diversi modi di raccontare l'architettura attraverso le immagini in movimento, tre narrazioni che equivalgono a tre diverse tecniche di progettazione, di ripresa e di post produzione: il documentario, la simulazione, la tele-visione.

The architecture needs to be communicated and to communicate, that's why, in every period, the architect has used innovative tools which could "make public" his work. From the convention of the architectural drawing, to the prospective, photography, cinema, computer and tele-vision, architecture's communication has found in the dynamic image the right tool for the representation of the relation between space, time and human being, a relation which implies contrasts and framings, that is a succession of images. In this article we will identify three different ways of telling architecture through moving images, three narrations that correspond to three different techniques of planning, shooting and post-production: the documentary, the simulation and the tele-vision.



1. Jacopo Bellini, *Presentazione della Vergine al Tempio*, circa 1440. Disegno a punta d'argento.

La mente umana non conosce lo stesso corpo umano, né sa che esso esiste, se non mediante le idee delle affezioni da cui il corpo è affetto.

La mente non conosce se stessa se non in quanto percepisce le idee delle affezioni del corpo. La mente umana non percepisce un corpo esterno come esistente in atto, se non attraverso le idee delle affezioni del suo corpo.

Baruch Spinoza: *Etica* vol. II.[1]

La rappresentazione dell'architettura in video non è più una novità, ma ancora ci s'interroga su quale sia il ruolo dell'immagine in movimento nella divulgazione del processo edilizio.

La comunicazione è parte integrante dell'architettura: il committente comunica al professionista una volontà di investimento descrivendo, più o meno inconsciamente, il suo desiderio di

apparire; l'architetto comunica al committente, attraverso strumenti tradizionali e tecnologici, un'idea di progetto; il progetto costruito comunica con gli utenti provocando le loro sensazioni. Oggi ognuno di noi riconosce intuitivamente nello schermo cinematografico, televisivo o di un pc, il più diffuso strumento per la comunicazione, ma non è ancora così evidente come una qualsiasi sequenza trasmessa in video, se pur indirettamente, ci parli di architettura[2].

In ogni epoca il professionista si è servito di strumenti *innovativi* per comunicare e "rendere pubblico" il suo lavoro. Quando ancora non esisteva la "convenzione del disegno architettonico"[3] l'architetto trasmetteva la sua idea di progetto alla maestranza, tracciando la pianta dell'edificio direttamente sul terreno; l'avvento della carta, nel XV secolo, diede un grande impulso al disegno, che fu utilizzato anche per la progettazione[4]. Successivamente, con l'impie-

go della prospettiva, il confronto con i non addetti ai lavori si amplificò: gli architetti si allontanarono pian piano dalla rigidità della scala metrica o grafica per creare un rapporto più diretto con il pubblico; la prospettiva permette di elaborare il disegno riuscendo a sottolineare gli aspetti più importanti del progetto e lusingare l'immaginario del committente (fig.1).

Anche la tecnica fotografica, fin dalla prima eliografia di Niepce nel 1826, contribuì alla diffusione e all'osservazione dell'architettura: nel 1923 la nuova macchina fotografica Leica, progettata da Oskar Barnach, entrò nella borsa dell'architetto, che utilizzò lo strumento per studiare il contesto, creare archivi utili alla progettazione e riprendere le proprie opere a scopo divulgativo e pubblicitario.

Qualche anno dopo la magia dell'immagine in movimento evidenziò l'importanza della visione tridimensionale dinamica dell'opera di architet-

tura. Scrisse Bruno Zevi nel 1948: "La tecnica fotografica dà un'adeguata rappresentazione degli elementi bidimensionali dell'architettura. Rende, da un solo punto di vista, gli elementi tridimensionali...Una serie di fotografie, prese da diversi punti di vista, rende gli effetti volumetrici dell'architettura. Ma lo strumento adeguato della rappresentazione volumetrica è la cinematografia[5]."

Perché il progetto architettonico trovò nel film un valido alleato alla sua diffusione? Possiamo trovare la risposta a questa domanda nella definizione stessa di architettura.

Lo spazio. In Progettare un edificio. Otto lezioni di architettura[6], Ludovico Quaroni cita Nikolaus Pevsner: "...Ciò che distingue l'architettura dalla pittura e la scultura è la sua caratteristica spazialità. In questo campo, e soltanto in questo campo, nessun altro artista può emulare l'architetto..."[7]. Anche Bruno Zevi in *Saper*

vedere l'architettura parla dello spazio come protagonista dell'oggetto architettonico: "Tutti coloro che hanno anche fuggevolmente riflettuto sull'argomento sanno che il carattere precipuo dell'architettura – il carattere per cui essa si distingue dalle altre attività artistiche – sta nel suo agire con un vocabolario tridimensionale che include l'uomo. La pittura agisce su due dimensioni, anche se può suggerirne tre o quattro. La scultura agisce su tre dimensioni, ma l'uomo ne resta all'aperto separato, guarda dal di fuori le tre dimensioni. L'architettura invece è come una grande scultura scavata nel cui interno l'uomo penetra e cammina"[8].

Giovanni Klaus Koenig nel suo *Architettura e comunicazione* pur sottolineando il suo disaccordo con Zevi per quel che riguarda il concetto spazio-architettura, afferma che chiunque si trovi di fronte alla pianta di un edificio "conosce" questo disegno attraverso una rappresentazione

mentale che corrisponde alla sua esperienza dello spazio: "Quando noi guardiamo l'immagine di un edificio sconosciuto, o meglio quel particolare disegno ideale e riassuntivo che si chiama "pianta", dopo un primo apprezzamento della forma globale, sufficiente a dirci se il complesso segnico ci interessa o no, noi passiamo alla sua 'lettura'. Il termine stesso, che è stato introdotto da Raggiati, indica uno scorrere, un evento, un'operazione temporale; infatti noi cerchiamo anche nella lettura della pianta di mimare l'esperienza reale: trovati nella pianta i punti di contatto con lo spazio esterno (gli ingressi) il nostro occhio percorre l'immagine con lo stesso ordine di una sequenza spazio temporale, suggerendo lo scorrere reale dell'edificio"[9].

A questo punto sembrerebbe sufficiente comunicare l'architettura attraverso le tre dimensioni, ma non dobbiamo dimenticare che il suo valore sta nel rapporto dell'uomo con l'edificio, il quale

2. Film-documentario "My architect. Alla ricerca di Louis Kahn", Nathaniel Kahn, 2005. "Sapevamo che il museo sarebbe stato ricco di sorprese. Seguendo il mutare della qualità della luce, gli azzurri sarebbero stati diversi da un giorno all'altro. Niente a che vedere con

la staticità dell'illuminazione prodotta da una lampadina elettrica, che dà solo un barlume di quella che è la qualità della luce. Il museo vive tanti stati d'animo quanti sono gli istanti del tempo e mai, nel corso della sua vita come costruzione, trascorrerà un giorno uguale all'altro...".

Louis Kahn, Kimbell Museum Dedication, Forth Worth Texas 1972, ora in Nicola Brughieri, Buoni edifici, meravigliose rovin. Louis Kahn e il mestiere dell'architettura, pag. 44, Giangiacomo Feltrinelli Editore, Milano, 2005.



ne percorre i portici, i corridoi, entra nelle sue stanze, vive le sue mutazioni nel tempo.

LO SPAZIO E LO SCORRERE DEL TEMPO

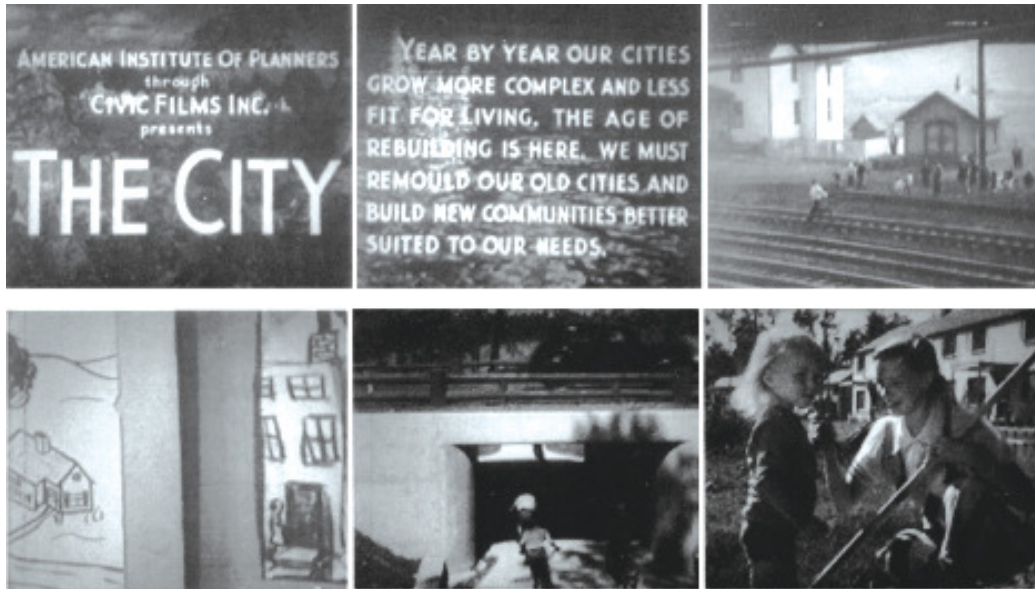
Il disegno e la fotografia possono, se utilizzati singolarmente, esprimere la tridimensionalità e la dinamicità dell'architettura? Possono esprimere " (...) il percorso dell'essere umano attraverso lo spazio, che implica contrasti e inquadrature, cioè una successione di immagini"?[10] Nessun'opera architettonica rimane uguale a se stessa: subisce le variazioni della luce, le trasformazioni del contesto, la presenza dell'uomo[11]; l'edificio ha in sé la dinamica del vivere ed i diversi punti di vista scelti possono variarne la comprensione. Ed ecco come l'immagine dinamica acquista validità nella comunicazione del progetto di architettura. In questa occasione individueremo tre diversi modi di raccontare l'oggetto architettonico at-

traverso le immagini in movimento, tre narrazioni che equivalgono a tre diverse tecniche di progettazione, di ripresa e di post produzione: il documentario, la simulazione, il video.

IL DOCUMENTARIO

"Di documentazione, che serve a documentare" oppure "cortometraggio che illustra particolari aspetti della realtà a scopo divulgativo, informativo, didattico"[12]. Nel caso dell'architettura questo elaborato filmico, nato da un'attenta progettazione, da uno *story board* realizzato in funzione del prodotto che si vuole ottenere e dal montaggio finale di tutto il materiale realizzato, descrive l'oggetto architettonico suscitando nell'utente emozioni e curiosità. Il documentario nacque con la tecnica cinematografica e fu subito utilizzato dai professionisti per divulgare il proprio lavoro.[13] L'analisi attenta dell'uso che gli urbanisti fecero

del "cinema-documentario"[14], fin dai primi anni del XX sec., è parte della ricerca che da parecchi anni il prof. Leonardo Ciacci[15] sta svolgendo. Nel suo libro "Progetti di città sullo schermo. Il cinema degli urbanisti" scopriamo, attraverso la descrizione di alcune pellicole storiche tra le più importanti, come gli urbanisti utilizzarono il cinema per documentare non solo il progetto di trasformazione del territorio, ma, soprattutto, le proprie teorie, le posizioni del professionista rispetto al progetto della città (fig.3). In questi esempi è chiaro come il documentario, che per terminologia dovrebbe *documentare* e quindi essere un elaborato obiettivo, descriva in effetti sempre un unico punto di vista, ogni strumento utilizzato dall'uomo, infatti, restituisce solo un'interpretazione della realtà. Questa soggettività è un'importante testimonianza delle teorie dell'urbanistica, documenta e certifica, infatti, un dibattito sulla trasformazione



3. Riproduzione di una selezione di fotogrammi del film *The City* del 1939, regia Ralph Steiner e Willard Van Dyke, tratta dal libro di Leonardo Ciacci *Progetti di città sullo schermo*. Il cinema degli urbanisti (Marsilio Editori, Venezia 2001).

della città che si ripropone nel tempo.[17] Oltre agli urbanisti anche gli architetti, con lo stesso entusiasmo con cui si avvicinarono alla fotografia, si appassionarono all'uso della cinepresa per documentare e divulgare le proprie architetture. Un esempio della collaborazione tra regista e architetto è il lavoro del regista francese Pierre Chenal[18]. Nel 1930 Chenal realizzò tre film-documentari[19] importantissimi per la descrizione di come nell'ideologia dell'architettura moderna in Francia ci fosse la volontà di un cambiamento delle abitudini del vivere. In questi documentari il regista riuscì a dar movimento alla staticità delle architetture "razionali", non limitandosi ad un semplice reportage fotografico[20]. In particolare in "Architecture d'aujourd'hui"[21] realizza una passeggiata attraverso alcuni dei luoghi più famosi dell'architettura francese a lui contemporanea[22];

utilizzando inquadrature singolari e riprendendo la vita quotidiana all'interno delle ville di Le Corbusier, il regista manifesta quanto l'architettura razionale volesse essere lo specchio di una società in evoluzione[23]. E' interessante sottolineare come, attraverso l'immagine dinamica, si possano valutare problemi e soluzioni, tipici del progetto di architettura, affiancandoli a temi sociologici; questo procedimento permette un'osservazione più attenta e una valutazione più completa dello spazio urbano e dell'oggetto architettonico. La neonata tecnica documentaria fu utilizzata anche dai regimi non democratici[24]. Filmati delle nuove architetture e dei lavori di riassetto urbanistico, presentati dando rilievo agli aspetti sociali e di orgoglio nazionale, furono utilizzati nella propaganda politica, una sorta di "spot" pubblicitario che spingeva il pubblico dei non addetti ai lavori ad interessarsi e ad apprezzare

l'operato del regime. In Italia il compito di documentare e divulgare le opere del regime fascista, con elaborati video ed audio[25], fu assegnato all'Istituto Luce. Nel 1924 il giornalista Luciano De Feo creò l'*Unione Cinematografica Educativa*, che successivamente prese il nome di "Istituto Nazionale Luce"; questa associazione nasceva dall'idea del De Feo, che aveva tentato nel 1923 di creare un *Sindacato d'Istruzione Cinematografica* presto fallito, di utilizzare il film, invece della carta stampata, come strumento di documentazione dei grandi cambiamenti che caratterizzavano l'Italia nel periodo dopo la prima guerra mondiale. Nel 1927 l'Istituto produsse il primo "Giornale Cinematografico Luce" che venne proiettato nelle sale cinematografiche prima del film. Questi "giornali" erano brevi documentari che ben presto dimostrarono la loro potenzialità "dialettica". Comprensibile e diretto, il Giornale

Luce aveva un impatto emotivo molto forte su un pubblico non ancora abituato alle proiezioni cinematografiche: la ripetitività delle immagini e le didascalie, accuratamente scelte, potevano assicurare il consenso della massa. Mussolini, fin dall'inizio, comprese la forza propagandistica della ripresa cinematografica, peraltro già utilizzata da Hitler, e sottopose i Cinegiornali al suo costante controllo. In quegli anni il popolo si aspettava un mutamento, i lavori di sistemazione e rinnovamento del tessuto urbano erano il simbolo di una società che voleva cambiare; in questo contesto realizzare filmati che davano prova delle iniziative urbanistiche del regime e delle conseguenti nuove possibilità di occupazione, significava far presa sul desiderio di rinascita degli Italiani. Per questi motivi l'architettura, trattata come argomento di cronaca, fu molto presente in questi documentari. Guardando i "Cinegiornali Luce" relativi ai

cantieri del periodo fascista, nell'archivio storico dell'Istituto Luce, ci accorgiamo come brevi notiziari-documentari, nati per informare il pubblico e per dimostrare al mondo la capacità del Regime di costruire qualcosa di grande, siano oggi un'importante fonte di informazione sulle tecniche di costruzione e sul metodo di organizzazione delle: "...masse lavoratrici in clima fascista...", come si legge in una didascalia di "Milizie della civiltà" documentario del 1941 prodotto dall'Istituto Luce sul lavoro degli operai nei cantieri dell'E42 (allegato 1: I Cinegiornali Luce). Dal 1900 ad oggi il documentario ha accresciuto il suo potenziale didattico; fra i tanti, recenti, esempi dell'uso del documentario per la lettura del lavoro di grandi architetti, segnaliamo: "Un'ora con Carlo Scarpa" regia di Maurizio Cascavilla, 1970; "F.L.Wright: Il museo Guggenheim" regia di Peter Lydon, 1980; "Le Corbusier" regia di Jacques Barsac, 1987 (fig.4); "Herzog

& De Meuron" regia di Ulrich Gambe, 1990; "Sketch" regia di Sidney Pollack, 2007. In tutti questi documentari la lettura delle opere avviene attraverso l'occhio del progettista, dando notizia delle motivazioni che precedono e accompagnano la progettazione; l'immagine in movimento riesce, così, a sottolineare gli aspetti più significativi del progetto architettonico, altrimenti apprezzati e conosciuti solo attraverso l'esperienza diretta. Oggi anche le aziende e le imprese utilizzano il documentario per pubblicizzare il proprio lavoro, soprattutto nel caso di cantieri particolarmente importanti. Ne è un esempio il documentario, realizzato dalla Ditta Controcampo Produzioni srl di Venezia, sulla rinascita del Gran Teatro "La Fenice" di Venezia[26]. La lettura dell'intervista da me realizzata nel gennaio del 2005 al regista e sceneggiatore Pierandrea Gagliardi, che ha collaborato



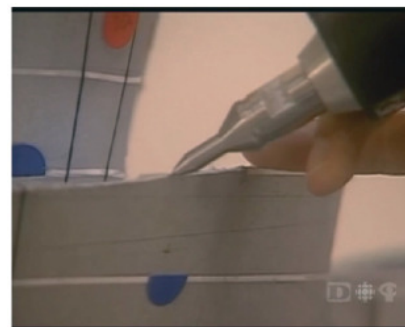
4. Riproduzione di una selezione di fotogrammi del documentario "Le Corbusier" di Jacques Barsac Parigi 1987.

con la ditta Controcampo nell'organizzare la programmazione e la realizzazione del documentario, è utile per la conoscenza delle problematiche che accompagnano le riprese in cantiere (allegato 2: Intervista al Signor Pierandrea Gagliardi).

LA SIMULAZIONE

Anche se già negli anni '70 il computer fu utilizzato da Renzo Piano e Richard Rogers per gli elaborati grafici del Centro d'Arte Contemporanea Georges Pompidou a Parigi, bisogna aspettare i primi anni '80 perchè questo strumento entri di fatto nel processo di progettazione. Inizialmente il computer era un "tecnigrafo elettronico"[27], rendeva più veloci alcuni procedimenti grafici e costruttivi; successivamente, con l'introduzione dei programmi di disegno tridimensionale, gli architetti cominciarono ad impiegare la simulazione come strumento di

5. Il modello plastico del Guggenheim Museum (Bilbao) e sua restituzione sul programma Catia. Immagini tratte dal documentario: Frank Gehry. Architecture in motion, della serie "Documentary: CBC".

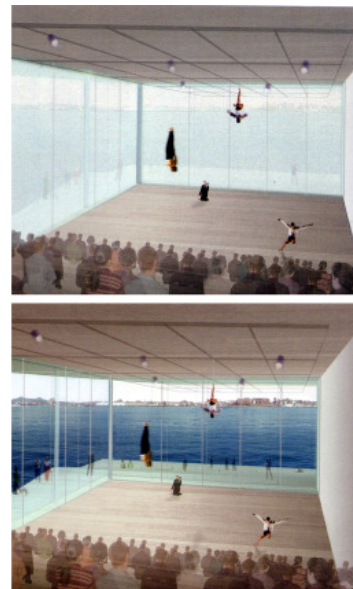


verifica dello spazio architettonico. Negli anni '90 anche le facoltà di Architettura in Italia si interessarono all'uso dei modelli tridimensionali, impiegati fino a quel momento solo per la grafica pubblicitaria e televisiva[28]; il progetto architettonico diventa dinamico, l'idea si trasforma in realtà virtuale.

Oggi, anche se lo schizzo a matita viene comunque utilizzato dal progettista nella fase iniziale del processo, quando la comunicazione è ancora un dialogo dell'architetto con sé stesso, in molti studi di architettura l'uso del computer ha soppiantato la mano del disegnatore. L'opera di Frank O. Gehry è l'esempio di come l'architetto possa trovare grazie a programmi informatici, come il software Catia che traduce i plastici di studio del progetto in formule matematiche, una maggiore libertà nella composizione delle forme, ma è anche l'esempio della linea sottile tra il valore dell'architettura

e il valore della sua immagine (figg. 5). La realizzazione di video che simulino la gestione e le dinamiche dell'edificio è diventata una pratica abbastanza comune negli studi di architettura, soprattutto perché "il designer di architettura instaura con il modello una sorta di dialogo che è un ciclo continuo di costruzione e valutazione, con cui interagisce con la realtà fisico-digitale esemplificata dal modello, apportando correzioni, modifiche, interpretazioni che essendo digitali restano sempre modificabili ed interagenti, e per questa stessa natura oggetto di verifica"[29], ma anche per la possibilità di presentare il proprio progetto, non ancora realizzato, con una metodologia molto vicina al linguaggio degli spot pubblicitari. L'animazione del modello tridimensionale rende possibile leggere e presentare il progetto sottolineandone gli aspetti più rappresentativi, per questo motivo è necessaria una progettazione

accurata del video, che dipende direttamente dal presupposto per cui sarà realizzato: partecipazione ad un concorso, eventi espositivi, necessità di aprire un dialogo con la committenza, didattica. Facciamo degli esempi: il video realizzato per un concorso sottolineerà gli aspetti di maggior impatto scenografico del progetto, tralasciando le informazioni strutturali ampiamente descritte dagli elaborati tradizionali (dbox, Diller+Scofidio, "16 Hours", USA, 2001, Eyebeam Institute, Museum of Art/Tecnology e il video realizzato da Diller+Scofidio per il concorso del The Boston Institute of Contemporary Art, Boston, Massachusetts, USA 2001-2006 (fig. 6); se il motivo ultimo è la presentazione ad una mostra, come avvenuto per la prima volta in Italia alla Biennale di Venezia del 2000, la progettazione del video sarà più libera di sperimentare, di utilizzare nuovi effetti, il progetto non sarà più il soggetto ma solo l'occasione che provocare emozioni (Neu-



6. The Boston Institute of Contemporary Art, Boston, Massachusetts USA 2001-2006
Diller + Scofidio sono considerati professionisti tra i più innovativi per quanto riguarda l'approccio multidisciplinare tra architettura, arti visive e spettacolo. Il loro lavoro rappresenta in questo senso l'utilizzo del computer come vero e proprio strumento architettonico (...) come questi architetti intendano l'utilizzo del personal computer in architettura, l'impiego delle tecniche digitali e dei media come simulazione avanzata dell'esperienza del reale (Paolo G. Mancia, *Architetture&PC*, Editore Ulrico Hoepli Milano, Milano, 2004). Questo video è presente sul sito www.ica-boston.org.

tral, "Football Stadium Munich", UNITED KINGDOM, 2001, architettura di Herzog & De Meuron); non essendo semplice per i non addetti ai lavori comprendere le trasformazioni del tessuto urbano attraverso un elaborato grafico, sempre più spesso vengono realizzati video da presentare agli utenti riuniti in sale di proiezione, in questo caso l'audiovisivo deve raccontare un progetto che abbandona il suo distacco dal quotidiano per avvicinarsi all'immaginario collettivo (Squit/ opera, "Post Barnsley", UNITED KINGDOM, 2003, architettura di Alsop Architects); dal punto di vista didattico la creazione di modelli tridimensionali di architetture non realizzate, demolite o appartenenti ad un passato lontano e ridotte a rovine, permette di scoprire elementi quali i percorsi, il rapporto con la luce, i diversi punti di vista, l'uso degli spazi (Takehiko Nagacura con Franco Varani, Andrzej Zarzycki, "Alstetten Church - Adapted from the Project of Alvar Aal-

to" USA, 2003, architettura di Alvar Aalto). Come sulle riviste del settore il rapporto tra foto e didascalia è fondamentale per la comunicazione dell'architettura, così in questi video, come nei video-clip musicali e nella pubblicità, la scelta della musica appare importante quanto le immagini proposte. Sono vere e proprie storie, racconti che, attraverso lo story-board, la regia, il montaggio e la scelta della base audio risvegliano le sensazioni del pubblico e ne solleticano le percezioni. Seppur realizzati con tecniche diverse, riconosciamo nelle animazioni e nei documentari la stessa idea di partenza, la stessa volontà di interpretare l'architettura, la stessa volontà di promuovere una tesi.

LA TELE-VISIONE E IL VIDEO DI ARCHITETTURA È possibile far risalire agli anni Trenta del 1900 la "nascita" della televisione; molti architetti e

studiosi di architettura riconobbero nella *scatola magica* la possibilità di raggiungere un pubblico numeroso e vario, per occupazione, ceto ed età. Fu subito chiaro come il linguaggio televisivo dovesse essere diverso da quello fino ad allora utilizzato per il cinema o per il teatro; fu necessario, perciò, trovare una nuova metodologia per la comunicazione dell'architettura. Si evidenziò come la difficoltà maggiore fosse quella di attirare l'attenzione dello spettatore, l'apparecchio televisivo, infatti, non presupponeva la stessa concentrazione sollecitata dallo schermo cinematografico[30]; la televisione ha bisogno di tempi più brevi rispetto al cinema e il messaggio deve essere semplice e diretto, l'audio ha una notevole importanza perché spesso l'utente non è fermo davanti all'apparecchio televisivo e il linguaggio deve essere leggero, ironico, ma non banale. Anche il documentario di architettura cambia

veste. Accresce il suo potere di informazione sui temi della difesa dell'ambiente e delle città; parla dei grandi architetti, ma anche dei problemi dell'edilizia raggiungendo i fruitori di quelle stesse architetture nelle proprie case; concretizza il suo valore didattico utilizzando i tempi e le metodiche del nuovo mezzo.

Ulteriori novità, che cambiarono la metodologia della diffusione del messaggio architettonico in video, furono: l'introduzione della "diretta"[31] attraverso la quale la ripresa di architettura si liberò dal montaggio in post produzione, e l'avvento sul mercato delle prime telecamere amatoriali.

Ma quale audiovisivo individueremo con il termine "video di architettura[32]"?

Consideriamo un elaborato che possa trasmettere la tridimensionalità di uno spazio senza necessariamente un lavoro di post-produzione[33], che non abbia bisogno di un inizio, uno svolgi-

mento ed una fine, ma che possa essere semplicemente una sequenza di immagini che, come ogni rappresentazione, non è uno strumento oggettivo, infatti *(...)c'è una soggettività dietro l'obiettivo, c'è tutto un gioco di esibizione e di selezione dietro l'immagine presa in considerazione fra mille altre possibili e mostrata al loro posto, un gioco complicato di fantasie, di interessi e talvolta di rischi: perché questo paese, questo evento, questa frase o questo personaggio piuttosto che un altro? L'indicato nasconde l'indice, e l'inquadratura nasconde il cameraman. (...) Ma nessuno sguardo è obiettivo, nemmeno quello del professionista, e perfino le telecamere automatiche sono piazzate, attivate e fermate da una volontà umana[34].*

Anche se la tecnologia digitale ha enormemente facilitato le riprese di architettura sia fotografiche[35] che video, le basi tecniche nell'utilizzo dello strumento sono indispensabili;

per realizzare un video di buona qualità, infatti, è fondamentale un corretto uso della telecamera, che ha una notevole importanza su ciò che si vuole trasmettere e sulla possibilità di richiamare l'attenzione dell'utente su dettagli prestabiliti[36]. Tuttavia la tecnica non è sufficiente per utilizzare al meglio lo strumento, è necessario, infatti, avere ben chiaro cosa è richiesto dall'ambito di diffusione.

Tre sono i principali campi di applicazione dello strumento audiovisivo per la comunicazione dell'architettura e questi corrispondono a tre diversi modi di progettare e realizzare l'elaborato: i concorsi (video descrittivo), le esposizioni e le trasmissioni di largo ascolto (televisione).

l

L VIDEO DESCRITTIVO

Si può pensare che nei concorsi di architettura l'uso della telecamera, così saldamente legato alla realtà, non sia adeguato al racconto del pro-

getto, alla descrizione di un oggetto virtuale. Al contrario, la capacità delle tecnologie digitali di interagire e di interpolarsi, permette di inserire la realtà virtuale del progetto all'interno delle immagini dinamiche del contesto, realizzando un elaborato di sicuro effetto emozionale. In questo modo reale e virtuale fanno parte di un nuovo modo di vedere la realtà che, solitamente, segue uno schema preciso: descrizione dell'area (viabilità e flussi di accesso); immagini dinamiche del plastico; modello virtuale (a supporto); parole chiave; descrizione delle funzioni e dei dati tecnici attraverso scarse didascalie e immagini accattivanti; musica, che sottolinea un ritmo di narrazione incalzante. In questi elaborati il progetto non è mai definito al dettaglio, si comunica l'atmosfera più che la realtà.

IL VIDEO NARRATIVO

La Biennale di Venezia del 2000, organizzata

dall'arch. Massimiliano Fuksas, ha sicuramente segnato, in Italia, una tappa importante nell'affermazione dell'immagine dinamica per la comunicazione delle emozioni legate alla percezione dell'architettura. Da allora, infatti, nelle mostre di architettura le videoinstallazioni si affiancano agli elaborati tradizionali, aprendo le porte a un pubblico non di settore, che, nella dinamicità della visione, riconosce e percepisce lo spazio.

IL VIDEO PROMOZIONALE

In Italia, l'avvicinamento dell'architettura al mondo della moda è testimoniato da programmi televisivi che affiancano *l'audience, che ossessiona i produttori di comunicazione, e la domanda sociale, pubblica, che appassiona l'architettura*[37]. "Non solo moda", programma delle reti Mediaset che si occupa di moda e costume, ogni settimana trasmette un servizio riguardante un'opera di architettura contem-

poranea; in questi servizi, i testi, molto simili a quelli pubblicitari, l'uso della musica, le visioni impossibili e un montaggio assimilabile a quello dei videoclip musicali, diffondono l'idea di un'architettura che affianca l'effetto scenografico alla funzione. Un'architettura che si fa conoscere catturando l'immaginario di un pubblico che non necessariamente la osserva con interesse e competenza, seguendo le regole effimere della moda e della pubblicità per cui è più importante "sbalordire" che "spiegare".

Infine, parlando di comunicazione dell'architettura in video, dobbiamo ricordare la fonte d'informazione più vasta, veloce ed utilizzata del nostro contemporaneo: Internet, il "luogo" che, nella nostra società, consente una diffusione capillare di informazioni sempre aggiornate[38]. Gli architetti si sono appropriati del nuovo modo di "fare informazione" e si servono di Internet per "pubblicizzare" le proprie architetture

NOTE

[1] Ora in Ellis Donda, *Metafore di una visione*, Edizioni Kappa, Roma 1983.

[2] Un telegiornale, una pubblicità, un film, un documentario "utilizzano" l'architettura per descrivere fatti, situazioni, storie, conflitti sociali, ecc.

[3] La definizione si trova in James S. Ackerman, *Architettura e disegno. La rappresentazione da Vitruvio a Gehry*, Mondadori Electa s.p.a., Milano 2003: "Per "convenzione del disegno architettonico" intendo il segno – tracciato di consueto su una superficie bidimensionale – che traduce in forma grafica un aspetto (ad esempio la pianta o il prospetto) di un progetto architettonico o di un edificio esistente. E' una convenzione arbitraria, ma, una volta accettata, ha valore solo quando assume identico significato sia per un qualsiasi

osservatore che per chi lo utilizza; è dunque un mezzo di comunicazione."

[4] Fino ad allora la pergamena veniva utilizzata solo per i disegni definitivi perché molto costosa, con la carta invece l'architetto poteva fissare la sua prima idea nello schizzo: "Con la scoperta della carta, il disegno entra nella sua fase aurea: da un lato viene rivalutato il suo carattere mediatico e progettuale, dall'altro cambia il suo ruolo sociale. Nel Rinascimento infatti i tempi di realizzazione si accorciano e la committenza si individualizza, si personalizza, e pretende di entrare sempre più nel merito delle questioni progettuali", R. de Rubertis ora in www.larici.it, Maria Pia Belski, Particolari di progettazione, *Disegno come comunicazione*.

[5] Bruno Zevi, *Saper vedere l'architettura*, Giulio Einaudi Editore s.p.a., Torino 2004. Prima edizione "Saggi" 1948,

didascalia tav.2 e tav.3

[6] Nota-scheda sullo spazio a cura di Francesco Cellini e Paolo Melis, pag. 97. Riedizione di Edizioni Kappa, Roma 2001.

[7] Nikolaus Pevsner, *Storia dell'architettura europea*, Laterza, Roma-Bari 1992: "Quindi la storia dell'architettura è anzitutto storia dell'uomo che modella lo spazio..."

[8] Prima edizione 1948; Giulio Einaudi editore, Torino 2004, pag. 21.

[9] Giovanni Klaus Koenig, *Architettura e comunicazione*, Libreria Editrice Fiorentina, Firenze 1974, pag. 33.

[10] *Da Movies Architecture, Cronache della città. Jean Nouvel e Wim Wenders*, di Elisa Ferrato.

[11] L'importanza della luce nel progetto architettonico è un elemento che può essere apprezzato pienamente solo attraverso la rappresentazione dinamica. Nel film-documentario "My architect. Alla ricerca

di Louis Kahn" di Nathaniel Kahn, una telecamera fissa che riprende il cambio della luce nell'arco della giornata all'interno del Kimbell Art Museum, Forth Worth, Texas, 1966-'72 dà prova della sensibilità dell'architetto, rendendo visibile ciò che, presente nella mente del progettista, non può essere rappresentato dai disegni o dalla fotografia: "Sapevamo che il museo sarebbe stato ricco di sorprese. Seguendo il mutare della qualità della luce, gli azzurri sarebbero stati diversi da un giorno all'altro. Niente a che vedere con la staticità dell'illuminazione prodotta da una lampadina elettrica, che dà solo un barlume di quella che è la qualità della luce. Il museo vive tanti stati d'animo quanti sono gli istanti del tempo e mai, nel corso della sua vita come costruzione, trascorrerà un giorno uguale all'altro..." Louis Kahn,

Kimbell Museum Dedication, Forth Worth Texas 1972, ora in Nicola Braghieri, *Buoni edifici, meravigliose rovine*. Louis Kahn e il mestiere dell'architettura, pag. 44, Giangiaco Feltrinelli Editore, Milano 2005 (fig.2).

[12] *I grandi dizionari Garzanti*, edizione aggiornata 2003.

[13] La relazione tra cinema ed architettura si era stabilita nell'Esposizione Universale di Parigi del 1900; nel sito che riguarda l'archivio storico dell'Istituto Luce, www.archivioluce.com, possiamo visionare un documentario del 1900, a cui è stato affiancato un sonoro che risale al 1930 circa, di nazionalità francese, intitolato "Exposition 1900". In questo filmato, che dura circa 14 minuti, oltre ad immagini di vita cittadina, troviamo anche alcune riprese delle nuove edificazioni realizzate per l'evento. In questa occasione la fortuna degli spettacoli

creando siti in cui presentare i propri progetti attraverso immagini, fotografie, video a bassa risoluzione e testi, con la consapevolezza che chiunque possa visitare questi "spazi" in ogni momento e da qualunque distanza. E' indubbio che "l'esperienza di massa" dell'architettura sia notevolmente aumentata con l'uso di Internet, che ha di fatto dilatato il mondo conosciuto ed il suo sky-liner, avvicinando l'utente medio ai grandi architetti e alle loro architetture, tuttavia le informazioni sull'architettura che si possono ricevere dal web si limitano ad immagini che troppo spesso non sono supportate da un audio o da un testo appropriato; questo informazione incompleta comporta una conoscenza superficiale che non può assolutamente essere confusa con la cultura, che necessita di messaggi e informazioni approfondite e indirizzate. Nel caso di grandi opere urbanistiche, sempre più spesso sono trasmessi in web video che si

riferiscono alle attività di cantiere, rendendo visibili alla comunità le fasi di costruzione dell'opera di architettura, solitamente celate ai non addetti ai lavori. Un sito in cui si possa "scoprire" il progetto architettonico, nel suo sviluppo temporale, può creare un rapporto diretto tra progettista, committenza e utenza e rendere noto il processo che porta dall'idea al costruito, manifestando la volontà di trasparenza del progettista e creando una possibilità di verifica tra ciò che è stato presentato e ciò che si sta realizzando. La cittadinanza può virtualmente partecipare alla crescita dei nuovi insediamenti visitando il cantiere giorno per giorno, attraverso le immagini trasmesse dalle web-cam; questo metodo di divulgazione rende "familiare" l'opera e, di fatto, l'utente accoglie, anche se non sempre condivide, la nuova presenza. Oggi la tecnica fotografica, in particolare quella digitale, è ancora considerata un mezzo di ripro-

duzione fedele nella documentazione delle fasi di cantiere[39], ma c'è qualcosa che la foto non è in grado di riprodurre: le attività, il tempo, la complessità di alcune operazioni, l'imprevisto. Per questo il video si sta sempre più affermando come strumento di documentazione e diffusione delle dinamiche di realizzazione del progetto. Tuttavia la realizzazione di un video di cantiere non è semplice e dipende, oltre che da sufficienti cognizioni tecniche, di cui abbiamo già parlato, anche da fattori che non dipendono direttamente né dal progettista, né dal tecnico di ripresa: la necessità di autorizzazioni da parte del committente; la disponibilità della ditta realizzatrice; la necessità di riprendere per lunghi periodi; la variabilità del tempo atmosferico. Inoltre, in tale contesto, l'attività che documentiamo non può essere replicata qualora si verificano problemi durante la ripresa e questo rende ancora più difficile l'uso dello strumento[40].

ottici pre-cinematografici, in cui venivano rappresentate vedute urbane accanto a scene storiche, catastrofi naturali e paesaggi, diede vita ad una rappresentazione unica ed esaltante per gli spettatori dell'epoca: all'interno della *Salles des Fete in Champ-de-Mars* un folto pubblico poteva assistere ad un evento che aveva del miracoloso: "...al centro del padiglione, un sistema di argani sollevava per ogni spettacolo uno schermo di 21x18 metri da una piscina nella quale veniva tenuto immerso, in questo modo lo schermo rimaneva bagnato garantendo la trasparenza che permetteva la visione delle immagini da ambedue i lati; su questo schermo erano proiettate in successione 15 vedute animate e 15 fotografie a colori con una luminosità resa possibile da un faro di 150 ampères. I fratelli Lumière riproponevano, così,

il gigantismo dei panorami ottocenteschi ed inserivano il dispositivo cinematografico come un elemento architettonico all'interno di una architettura più grande. Una sorta di architettura della luce che si inserisce in una grande costruzione di ferro e vetro aggiungendo inediti effetti scenografici. Nelle vedute dei fratelli Lumière ne troviamo due del Vieux Paris riprese da un battello sulla Senna che riproducono la visione di una persona che dal battello che naviga lungo la Senna vede la ricostruzione della Parigi medioevale di Albert Robida" (da Antonio Costa, *Il Cinema e le arti visive*, Piccola Biblioteca Einaudi. Arte. Architettura. Teatro. Cinema. Musica, Torino 2002).

[14] "Il cinema documentario: uno strumento che rivela la natura militante della storia della città" è il titolo dell'intervento con cui il prof

Leonardo Ciacci (IUAV) ha partecipato al seminario "Video, architettura, Città", organizzato, nel febbraio del 2005, dal Corso di Studi in Architettura dell'Università di Udine.

[15] Leonardo Ciacci è professore associato di Urbanistica al Dipartimento di Urbanistica dell'Università IUAV di Venezia, dove insegna Urbanistica e Teorie dell'Urbanistica presso la Facoltà di Architettura. Principale interesse di ricerca: la rappresentazione e la comunicazione filmata della storia della città e del progetto urbanistico. E' attualmente responsabile scientifico della Videoteca IUAV e editore della rubrica "Movies" in www.Planum.net.

[16] *Die Stadt von Morgen. Ein Film vom Stadtebau*, Berlino 1930; *Pour mieux comprendre Paris*, Parigi 1935; *The City*, New York 1939; *Neues Bauen in Frankfurt am Main*, Francoforte 1928; *La giornata*

nella casa popolare, Milano 1933; "QT8" il quartiere sperimentale modello della ottava Triennale di Milano, Milano 1948; *Cronache dell'urbanistica italiana. La città degli uomini. Una lezione di urbanistica*, Milano 1954; *Comunità millenarie*, Milano 1954; *Lucca città comunale*, Milano 1955; *Città e terre dell'Umbria*, Torino 1961.

[17] Altri esempi di film-documentari sul tema della città sono proposti in "Progetti di città sullo schermo. Il cinema degli urbanisti" e nel sito www.planet.it.

[18] Il lavoro di Pierre Chenal è analizzato in Massimo Chirivi a cura di, *Quaderno Cinema & Architettura*, assistenza redazionale Norma Dalla Chiara, Venezia 1990.

[19] "Batir", "Trois chantiers", "Architecture d'aujourd'hui".

[20] A proposito del lavoro di Le Corbusier, Pierre Chenal disse: (...) *Non sono mai stato*

d'accordo con la sua concezione della "machine à habiter". (...) *Per quel che riguarda il lavoro di filmare questa architettura, vi posso dire che è impressionante e terrificante dover girare intorno ad un soggetto "immobile", quando il cineasta è l'uomo che deve creare il movimento*. In Massimo Chirivi a cura di, *Quadrado Cinema & Architettura*, assistenza redazionale Norma Dalla Chiara, Venezia 1990.

[21] Alcune sequenze di questo documentario su www.planum.net: arch multimedia move.

[22] Le chiese dei fratelli Perret, la strada di Mallet-Stevens, la città moderna a Pessac, le ville di Le Corbusier a Garches, Ville d'Avray e Poissy.

[23] Altri documentari che meritano di essere citati sono: Sulla standardizzazione e la progettazione dell'alloggio minimo di Ernst May (1886-

1970); "Trionfo della volontà" Olimpia 1936 di Albert Speer (1905-1981); i documentari architettonici-urbanistici di Carlo Ludovico Ruggianti; "Ornamento e delitto" di Aldo Rossi; i documentari di Pietro Bottoni.

[24] Ricordiamo che Lenin fu il primo, nel 1919, ad affermare l'importanza del cinema, rispetto alle altre arti, nel consolidamento del comunismo russo.

[25] Anche se per un lungo periodo furono le immagini più che le parole ad esprimere le ideologie di Mussolini.

[26] A questo proposito si raccomanda la lettura di Luigi Croce, *Rinata dalle ceneri: la Fenice di Venezia*, in Alberto Pratelli e Maria Letizia Gagliardi a cura di, "Studiare con l'architettura", Forum Editrice, Udine 2007.

[27] Questa definizione si trova nell'articolo di Renato De Fusco (professore ordinario di

CONCLUSIONI

Le Corbusier, durante un'intervista degli anni '30 del Novecento riproposta nel bellissimo documentario che il regista Jacques Barsac ha realizzato nel 1987 come tributo al lavoro del grande architetto, dice: "Ho comprato una cinepresa che la Kodak vendeva a 6F per vendere pellicola ai cretini come me. Poi ho notato che affidando le emozioni ad un obiettivo dimenticavo di vivere; e questo era grave. Ho lasciato perdere la Kodak ed ho preso il lapis, il taccuino, e da lì ho sempre disegnato, dovunque, anche sul metrò. Disegno sempre per notare. Scrivo perché se passa dalla mano alla testa è notato, ma se passa dal dito sul pulsante della cinepresa alla pellicola io non sono stato al gioco".

Analizzando la cultura contemporanea dell'immagine notiamo come la pubblicità fissa o animata, l'immagine televisiva, le immagini digitali al computer, si combinino senza soluzione di

continuità con l'ambiente naturale e ci portino a vivere in un universo audiovisivo che potrebbe prendere progressivamente il posto dell'universo reale, sviluppando un condizionamento, una *bulimia da immagini, che induce a credere soltanto a ciò che è dotato di immagine: c'è evento solo se c'è immagine, e si riconosce dignità di evento solo al reale autenticato dell'immaginel*[41].

Oggi l'utenza vede nelle sue città mega-architetture, architetture sovradimensionate non più legate al contesto o alla triade vitruviana, ma alla volontà di stupire, di far presa sull'emozione e sulla suggestione; questo tipo di architettura trova il suo campo più fertile nella comunicazione video e i progettisti non si rivolgono più solo alle riviste di settore per divulgare la propria opera, ma ai programmi televisivi di largo ascolto. L'architettura si affianca alla moda, "vende" di sé più l'immagine che la funzione, così come nel mondo della pubblicità, oggi, si

descrive più il contenitore che il prodotto, la scatola più che il contenuto.

Nonostante questa tendenza, lo strumento video può senza dubbio essere utilizzato per diffondere non solo l'immagine, ma anche il valore dell'architettura, se l'architetto, avendo ben compreso le possibilità offertegli dalle tecnologie multimediali, si avvale del video come "mezzo" senza dimenticare che una macchina, seppur utilizzata alla perfezione, non può conferire merito all'opera d'arte.

Mies Van Der Rohe, chiudendo il congresso del Werkbund a Vienna nel 1930, disse: il tempo nuovo è una realtà; esiste indipendentemente dal fatto che noi lo accettiamo o lo rifiutiamo. Non è né migliore né peggiore di qualsiasi altro tempo, è semplicemente un dato di fatto ed è in sé indifferente ai valori. Quel che importa non è il "che cosa", ma unicamente e solo il "come". Questa frase è emblematica dell'atteggiamento che lo

Storia dell'Architettura presso l'Università di Napoli Federico II) *Internet non s'addice all'architettura*, "Op. cit", 112 ed ora su ARCH'IT.

[28] Ne è un esempio la tesi dal titolo "La simulazione come strumento di verifica dello spazio architettonico", Maria Letizia Gagliardi e Debora Liberatore, Università degli Studi di Roma, Facoltà di Architettura, aprile 1992. In uno studio televisivo specializzato nella post produzione, gli elaboratori digitali, nati per realizzare sigle televisive ed effetti speciali, vengono utilizzati per la simulazione del progetto, una villa nella zona di Anguillara. I risultati di questa esperienza vengono pubblicati su riviste del settore, in particolare la rivista *Microcomputer* del febbraio 1993, con un inserto di 8 facciate, pubblica immagini del video realizzato e descrive le metodologie applicate: "Chi

non si è mai fermato in ammirazione davanti al plastico di una zona residenziale (...) C'è solo un problema: non si può vedere nulla di ciò che sta dentro le costruzioni. Bisogna immaginarlo, magari dai disegni dell'architetto. Ma le cose cambiano, l'informatica arriva anche qui e rende normali anche cose che fino a poco tempo fa sembravano fantascienza. (...) Partendo dalla pianta di un appartamento si procede alla realizzazione delle vedute prospettiche in modalità *wireframe*, successivamente il rendering provvede a fornire immagini fotorealistiche di ogni frame e solo successivamente si può creare l'animazione mediante la tecnica del *single-frame*".

[29] Paolo G. Mancina, *Architettura&PC. La rivoluzione digitale in architettura*, Editore Ulrico Hoepli Milano, Milano, 2004

[30] "(...) Un cinema è un

luogo pubblico dove ciascuno si sente solo; davanti alla televisione, che ciascuno guarda a casa propria, ci si sente tutti. Il grande schermo dà del lei, ma per condurre dei tete-à-tete, il piccolo schermo ci dà del tu, ma per prendere in massa", Régis Debray, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Editrice Il Castoro S.r.l., Milano 1999.

[31] La prima trasmissione in diretta fu quella dei giochi di Berlino del 1936, sempre nel '36 la BBC trasmette l'incoronazione di Giorgio VI. Nel 1937 una telecamera posta sul tetto del padiglione tedesco alla esposizione universale di Parigi, mostrava ai francesi la vista dall'alto di Parigi.

[32] Molti sono i significati che ritroviamo nel termine video: "Procedimento e apparato per la trasmissione a distanza di immagini a distanza" oppure "Lo schermo

di un televisore o di un videoterminale dove appaiono le immagini trasmesse" oppure "Primo elemento di parole composte che si riferiscono a dispositivi od operazioni che utilizzano uno schermo video per la ricezione, diffusione o visualizzazione di immagini o dati" da Dizionario italiano Garzanti, Garzanti Editore S.p.A., edizione aggiornata Milano 2002.

[33] La regia può operare in diretta una selezione delle immagini.

[34] Régis Debray, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*. Editrice Il Castoro S.r.l., Milano 1999

[35] Maria Letizia Gagliardi, *Osservare l'architettura*, in Alberto Pratelli e Christina Conti a cura di, "Parlare dell'architettura", Forum Editrice, Udine 2006.

[36] A questo proposito si raccomanda la lettura di Gabriele Coassin, *Video Digitale*,

la ripresa, Apogeo srl, Trento 2007.

[37] Roberto Secchi a cura di, *Mode, Modernità, Architettura*, Officina Edizioni, Roma 2003.

[38] Internet è una rete mondiale. E' nata verso la fine degli anni '60 per garantire una rete di comunicazione tra sedi delle forze armate degli Stati Uniti d'America, università e centri di ricerca americani. Tali strutture collaboravano alla realizzazione di progetti militari ed erano le uniche in quegli anni ad essere dotate di una rete di computer che potesse sopravvivere ad un bombardamento nucleare garantendo il proseguimento delle comunicazioni.

[39] Si consiglia la lettura dell'articolo Scatto di memoria. *La rappresentazione dell'architettura di un'opera in costruzione ha mille sfaccettature che la fotografia può documentare. Metodologie e tecniche per un progetto*

multimediale di comunicazione visiva, di Federico Brunetti, Costruire n.207, novembre 2005.

[40] Nel sito www.kwart.kataweb.it sono visionabili alcuni video prodotti dalla redazione su architetture contemporanee di particolare interesse. Un esempio fra tutti il video sull'Auditorium realizzato da Renzo Piano a Roma nel quale troviamo immagini dell'opera non ancora completamente conclusa.

[41] Per approfondimenti si consiglia Jean-Jacques Wunenburger, *Filosofia delle immagini*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 1999.

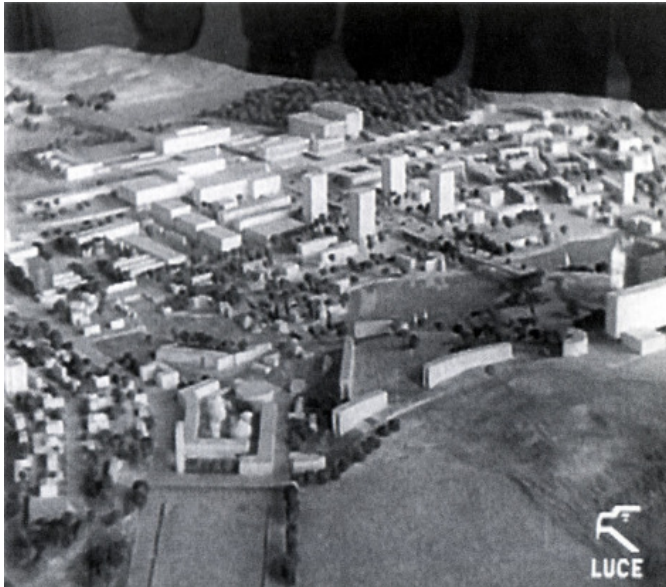
[42] Renato De Fusco, *Architettura come mass medium*, Edizioni Dedalo, Bari, 2005.

studioso ed il professionista dovrebbero avere nei confronti delle nuove tecnologie digitali e dello strumento video; è, infatti, necessario che il progettista faccia suoi gli strumenti che la tecnologia mette a disposizione, sia per progettare che per divulgare architetture che rispondano alle esigenze della società contemporanea, senza per questo esserne meri "prodotti".

Gli effetti delle nuove tecnologie e dei messaggi inviati attraverso i mass media non sono comunque in grado di azzerare nell'utente le cognizioni acquisite nel passato, grazie alla costanza delle nostre attitudini, siamo in grado di comprendere sia l'antico che il nuovo, tanto il classico metastorico quanto lo sperimentalismo espressivo della nostra inquieta storicità, l'architettura monumentale come quella assimilabile ai mass media. Questo comporta un legame stretto dell'utenza con la funzionalità dello spazio architettonico: siamo attratti

dall'architettura virtuale perchè la nostra percezione ne viene completamente coinvolta, ma la nostra mente rimane comunque legata al concetto di matericità e funzionalità.

In conclusione, l'architettura può trovare nella rappresentazione dinamica, nell'informazione, nella diffusione di massa, una sua forza espressiva, senza però dimenticare i valori di utilitas, firmitas e venustas propri del progetto architettonico.



[in questa pagina e nella successiva]

Allegato 1-E42: lo stato di avanzamento dei lavori dell'E42: *Il Servizio propaganda dell'ente autonomo E42 affidò all'Istituto Luce il compito di documentare con fotografie e filmati l'intero processo di progettazione e costruzione del nuovo quartiere che avrebbe dovuto affermare definitivamente gli aspetti di nuova monumentalità dell'Urbe mussoliniana*; i cinegiornali ne riportano infatti ogni aspetto, dalla fase d'ideazione a quella di progetto e di costruzione. G. Pettena, *Architettura e propaganda fascista* nei filmati dell'Istituto Luce, pag. 82.

ALLEGATO 1: I CINEGIORNALI LUCE

L'archivio Storico dell'Istituto Luce è consultabile su www.archivioluce.com.

I cinegiornali Luce (GL) sono stati classificati utilizzando le lettere A, B o C (le lettere equivalgono: 'A' al cinegiornale muto 1927-'31; 'B' al cinegiornale sonoro 1931-'40 e 'C' al cinegiornale del periodo che va dal 1940 al 1943) seguite da un numero, attribuito secondo un ordine crescente, e dalla data di realizzazione.

Seguono alcuni esempi di cinegiornali Luce che si riferiscono ai cantieri delle opere dell'architettura fascista nel periodo tra il 1930 ed il 1940, per un maggiore approfondimento è possibile visitare il sito dell'Archivio Storico dell'Istituto Luce.

- GL A0669, 00/10/1930- Titolo assegnato: *La nuova stazione ferroviaria di Milano*. È un cinegiornale muto. Come in tutti i filmati

dei cantieri del periodo fascista la ripresa parte da una carrellata del cantiere dall'alto; qui è messa in evidenza la costruzione della grande copertura della quale poi verranno ripresi i particolari. Gli operai lavorano all'assemblaggio delle varie parti. Dopo la visione di una "cabina di blocco" già terminata, la telecamera riprende il cantiere dell'edificio principale dall'esterno; successivamente si evidenzia il lavoro degli operai sulle impalcature degli interni durante la realizzazione della copertura.

- GL B0148, 07/10/1932- Titolo proprio: Roma. *Le opere del regime*. Titolo assegnato: *La nuova sistemazione di Piazza Venezia*.

Il filmato non è supportato da didascalie e non c'è uno speaker che descrive l'opera; si sentono i rumori di fondo della presa diretta. Anche qui la prima immagine è una carrellata del cantiere dall'alto, il punto di riferimento è un monumento, in questo filmato sono sottolineati i lavori per

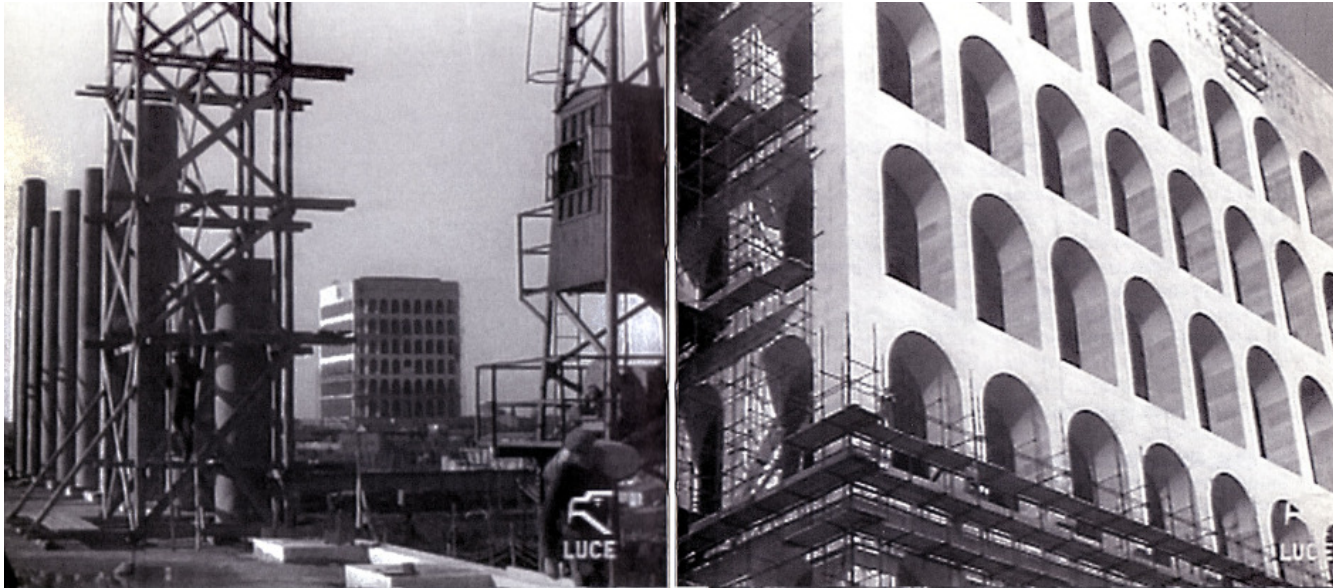
la collocazione degli alberi intorno alla piazza. C'è una grande organizzazione nel lavoro e tutto sembra svolgersi con grande maestria.

- GL B0149, 07/10/1932- Titolo proprio: Roma. *Le opere del regime*. Titolo assegnato: *I lavori per la sistemazione di via dei Colli*.

Anche qui non troviamo didascalie e speaker, la definizione di "giornale sonoro" corrisponde ai rumori della città in presa diretta. Si vedono le demolizioni in panoramica dall'alto e poi una carrellata sulle impalcature; il lavoro è organizzato, ci sono piccoli camion e carrelli trasportatori. Come ultima immagine vediamo la posa della pavimentazione stradale.

- GL B0154, 21/10/1932- Titolo proprio: Roma. *Le opere del regime*. Titolo assegnato: *I lavori di sistemazione della città*.

Lo speaker spiega le motivazioni urbanistiche dei lavori che Mussolini ha avviato a Roma ed elenca le attività urbanistiche mentre scorrono



Le immagini sono tratte dai Cinegiornali dell'Istituto Luce: GL B1566, 16/08/39; GL B1682, 08/03/40 (www.archivioluce.it) ora in G. Pettena, *Architettura e propaganda fascista nei filmati dell'Istituto Luce*, Universale di architettura, Collana fondata da Bruno Zevi, Testo & Immagine s.r.l., Roma, 2004, pag. 83, 85, 86, 87.

In questa metodologia riconosco la pratica attuale di divulgazione attraverso Internet dei lavori dei grandi cantieri dell'architettura contemporanea.

le immagini dei relativi cantieri. Tra questi il più interessante è quello per: "I lavori di sistemazione della via Casilina" dove, dopo la solita carrellata del cantiere visto dall'alto, la telecamera si sofferma su una serie di argani posizionati lungo lo scavo che, attivati da due operai ognuno, servivano per spostare materiale, che veniva poi trasportato da carri trainati da asini.

- GL B0231, 00/03/1933, Titolo proprio: *Col "Centro Studi Universitari" Roma avrà il più grandioso ateneo del mondo.*

Il filmato riguarda i lavori per la costruzione della Città Universitaria. All'inizio del cinegiornale didascalie, con un sottofondo musicale, spiegano il progetto. La voce fuori campo presenta il plastico del Centro Studi che viene ripreso in carrellata. Si vede poi il cantiere con la solita tecnica descrittiva (visione d'insieme dall'alto, operai al lavoro). Interessante è la ripresa fatta della realizzazione dei pilastri di fondazione.

- GL B0495, 00/06/1934, Titolo proprio: *Italia. Firenze.* Titolo assegnato: *La costruzione della nuova stazione di Firenze.*

Le prime immagini sono riservate alla demolizione di parte degli edifici preesistenti. Le riprese dei carrelli trasportatori e delle impalcature sono sottolineate dalla voce dello speaker. I particolari del cantiere si riferiscono alla costruzione delle impalcature.

Un discorso a parte deve essere fatto per i cinegiornali che documentarono tutte le fasi di progettazione e realizzazione del nuovo quartiere che sorgerà nella periferia di Roma in occasione dell'Esposizione Universale del 1942: un quartiere moderno che avrebbe dovuto affermare la grandiosità della città pensata da Mussolini. L'Istituto Luce fu sollecitato dal servizio propaganda dell'Ente Autonomo E42 a realizzare questi cinegiornali, abbiamo così materiale filmato

dal 1937 al 1940 che dimostra una notevole capacità organizzativa e di realizzazione.

Di seguito ne sono stati elencati alcuni esempi.

- GL B1156, 01/09/1937, Titolo proprio: *Italia. Roma.* Titolo assegnato: *La zona delle 3 Fontane.* Dedicato alla visita del commissario generale dell'Esposizione di New York. In questo primo cinegiornale è stato ripreso il plastico relativo al progetto per il quartiere ed il lotto che era stato scelto. È interessante la ripresa del plastico poiché è chiaro il tentativo di pubblicizzare un qualcosa che ancora non esisteva per renderlo familiare ai non addetti ai lavori, quello che succede oggi con le animazioni 3D.

- GL B1172, 29/09/1937, Titolo proprio: *Italia. Roma.* Titolo assegnato: *I lavori per la E42* Mentre lo speaker spiega il progetto la telecamera riprende il cantiere, in particolare questo primo filmato riguarda la sistemazione del terreno ed i primi scavi.

- GL B1566, 16/08/1939, Titolo proprio: *Italia. Roma*. Titolo assegnato: *Cominciano a delinearsi le architetture dell'Eur, spiccano il Palazzo della Civiltà Romana e il Palazzo delle Esposizioni*. Lo speaker parla della grandiosità dell'Esposizione sottolineando i meriti del regime, intanto con una ripresa aerea si vede il cantiere e gli edifici in via i realizzazione. Interessantissima è la ripresa del plastico: la telecamera gira attorno all'elaborato, cambiano le luci, si inventano scorci, il risultato assomiglia molto ad una simulazione in CAD.

GL B1682, 08/03/1940, Titolo proprio: *Italia. Roma*. Titolo assegnato: *Roma. Nuove costruzioni all'E42*.

Il filmato è una rilevante panoramica del cantiere, visto dall'alto e con inquadrature che danno informazioni sulle realizzazioni degli edifici. Le inquadrature si soffermano sulle travature che non sono, tuttavia, quelle portanti definitive. E'

chiara la volontà di Mussolini di informare il pubblico sull'effettiva evoluzione dei lavori.

ALLEGATO 2: INTERVISTA AL SIGNOR PIERANDREA GAGLIARDI

-Signor Gagliardi, come è nata l'idea di realizzare un documentario sul cantiere del Teatro "La Fenice"?

-*Abbiamo realizzato la documentazione audiovisiva sulla rinascita del Gran Teatro La Fenice di Venezia per la ditta SACAIM, mandataria dell'ATI e responsabile della ricostruzione, ed è stata una sfida complessa ed affascinante. Il contratto con il committente prevedeva la realizzazione di un film sui lavori di ricostruzione del Teatro della durata di circa 30 minuti.*

-C'è stato un lavoro di progettazione dell'audiovisivo?

-*Il primo impegno è stato quello di capire come si articolava il cantiere di San Fantin, quanti e quali fossero i cantieri esterni, quali potessero essere i tempi di realizzazione, quali i protagonisti della ricostruzione: architetti, progettisti, ingegneri, tecnici, artigiani, ecc...e tutto ciò all'interno del limite di tempo imposto per la ricostruzione: 630 giorni.*

-E questo è stato sufficiente per impostare il vostro lavoro?

-*Naturalmente no. Questo lavoro di acquisizione di informazioni da parte del regista e l'adeguamento delle uscite di ripresa è continuato in sostanza fino al giorno d'inaugurazione del Teatro. Il cantiere, infatti, con il procedere dei lavori, subiva continuamente dei cambiamenti di programma, allo scopo di ottimizzare energie e tempi. Questo, chiaramente, ci ha obbligati ad*

una notevole elasticità.

-Questa precarietà come ha influenzato le vostre scelte tecniche?

-Si è deciso di utilizzare una troupe leggera, facile da convocare e che potesse raggiungere il Teatro con facilità. La troupe era composta dal regista, praticamente sempre presente, e da un cameraman; la loro dotazione tecnica era costituita da una telecamera Betacam SP con ottica normale e ottica grandangolare, cavalletto e fonica. L'impossibilità di portare corrente elettrica nei luoghi di ripresa, se non intralciando le già difficili operazioni di cantiere, ci ha obbligato a sfruttare il più possibile la luce naturale e, quando presente, ad approfittare dell'illuminazione del cantiere.

-Come avete risolto il problema della sicurezza?
-Data la pericolosità del cantiere, regista ed operatore hanno dovuto dotarsi di uno speciale pass, scarpe antinfortunistiche e caschetto. Durante

i primi otto mesi di riprese la troupe è stata quasi sempre accompagnata da un addetto alla sicurezza. I percorsi per muoversi all'interno del cantiere, infatti, risultavano difficili e pericolosi.

-Un altro problema per la realizzazione di un documentario in cantiere è l'organizzazione dei tempi di ripresa. In che modo siete riusciti ad avere le informazioni necessarie?

-Grazie alla collaborazione con la direzione lavori della SACAIM. In questo modo si è potuto stabilire un discreto flusso di informazioni per riuscire ad essere avvisati tempestivamente dei momenti più significativi della ricostruzione. Nel contratto per la realizzazione del documentario inizialmente erano state preventivate 30 uscite di ripresa, a queste, dopo un anno, ne sono state aggiunte altre 30 per un totale di 60 uscite di ripresa di mezza giornata ciascuna (4 ore lavorative). Questo limite imposto dal budget ci ha obbligato ad una continua selezione delle

diverse lavorazioni da riprendere, cosa che non sarebbe stata possibile se la direzione lavori non si fosse impegnata a collaborare con noi. Le basti pensare che, oltre al cantiere di San Fantin, altre centinaia di aziende ed imprese artigiane hanno lavorato alla realizzazione di parti del Teatro.

-Nel documentario, però, non ci sono solo immagini del lavoro.

-Come approfondimento ed analisi alle immagini sono state realizzate, direttamente in cantiere o nei laboratori artigianali, delle interviste ai principali protagonisti della ricostruzione: dal maestro Carosi, responsabile artistico della Cavea, al maestro stuccatore Fogliata, dall'ing. Jurgen Reinhold, responsabile dell'acustica del Teatro, alla famiglia Mattei che ha realizzato i dipinti della cavea. Un totale di 22 interviste, circa 5 ore di girato.

-La quantità di materiale girato è stata enorme. Come avete risolto il problema della catalogazione?

BIBLIOGRAFIA

James S. Ackerman, *Architettura e disegno. La rappresentazione da Vitruvio a Gehry*, Mondadori Electa s.p.a, Milano 2003.
 Giovanni Klaus Koenig, *Architettura e comunicazione*, Libreria Editrice Fiorentina, Firenze 1974.
 Bruno Zevi, *Saper vedere l'architettura*, Giulio Einaudi Editore s.p.a., Torino, 2004. Prima edizione "Saggi" 1948.
 Leonardo Ciacci, *Progetti di città sullo schermo. Il cinema degli urbanisti*, Marsilio Editori, Venezia 2001.
 Régis Debray, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*. Editrice Il Castoro S.r.l., Milano 1999.
 Ludovico Quaroni, *Progettare un edificio. Otto lezioni di architettura*, Edizioni Kappa, Roma 2001.
 Leonardo Quaresima a cura di, *Il cinema e le altre arti*, La Biennale di Venezia, Marsilio Editori, Venezia 1996.
 Ellis Donda, *Metafore di una visio-*

ne, Edizioni Kappa, Roma 1983.
 Sigfried Giedion, *Spazio, Tempo, Architettura*, Ulrico Hoepli Editore, Milano 2004.
 Steven Holl, *Parallax. Architettura e percezione*, Postmedia s.r.l., Milano 2004.
 Renato De Fusco, *Architettura come mass medium*, Edizioni Dedalo srl, Bari 2005.
 Mc Luan, *Gli strumenti del comunicare*, ed. Garzanti, Milano 1981.
 G. Pettena, *Architettura e propaganda fascista nei filmati dell'Istituto Luce*, Universale di architettura, Collana fondata da Bruno Zevi, Testo & Immagine s.r.l., Roma 2004.
 Salvatore Santuccio, *L'attore di pietra da "Il cinema, l'architettura, la città"*, a cura di Marco Bertozzi, Editrice Librerie Dedalo, Roma 2001.
 Antonio Costa, *Riprender l'architettura da "Il cinema, l'architettura, la città"* a cura di Marco Bertozzi, Editrice Librerie Dedalo, Roma 2001.
 Massimo Chirivi, *Cinema & Architettura, Circuito Cinema - Collana di quaderni monografici*, a cura di

Roberto Ellero, Venezia 1990.
 Paolo G. Mancina, *Architetture&PC. La rivoluzione digitale in architettura*, Editore Ulrico Hoepli Milano, Milano 2004.
 Daniele Marini, Maresa Bertolo, Alessandro Rizzi, *Comunicazione visiva digitale. Fondamenti di eido-*
matica, Addison Wesley Longman Italia Editoriale s.r.l., Milano 2001.
 Fondazione Bruno Zevi a cura di, *Comunicare l'architettura*. Atti del convegno, Fondazione Bruno Zevi, Roma maggio 2003- Napoli ottobre 2003.
 M.Sambin - L.Marcato, *Percezione e Architettura*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1999.
 Romano Jodice, *L'architettura del Novecento. Storia e percezione*, Edizioni Kappa, Roma 2004.

-Per tenere costantemente sotto controllo il materiale girato e per averne una edizione dettagliata, ogni qual volta la troupe tornava da un'uscita di riprese, veniva compilata una specifica edizione delle riprese realizzate con l'indicazione della data, del luogo e con la relativa numerazione di riferimento delle cassette video girate. Questo sistema di archiviazione delle riprese ci ha permesso di rendere velocemente disponibili, ad ogni richiesta del committente (aziende, televisioni, giornalisti, Enti, artigiani, ecc...), le specifiche immagini desiderate. In totale sono state registrate 70 cassette Betacam SP da 30 minuti per un totale di circa 35 ore di riprese. La catalogazione sistematica delle riprese realizzate è stata indispensabile specialmente per la fase del montaggio del documentario vero e proprio. Il materiale è stato suddiviso in cinque grandi sezioni dedicate ai cantieri dentro il Teatro: l'area delle Sale Apollinee; l'area della cavea

teatrale; l'area della torre scenica; l'ala nord; l'ala sud. E' stata fatta, poi, un'ulteriore suddivisione: una sezione è stata dedicata alle imprese artigianali; una alle interviste realizzate; una alla logistica, ai trasporti e alla direzione lavori.
 -Siete riusciti a consegnare il lavoro nei limiti di tempo imposti dal contratto nonostante tutte le difficoltà incontrate?
 -Le ultime riprese del Teatro finito sono state fatte la notte prima del concerto di inaugurazione e portate di corsa in sala di montaggio. Si è così concluso il lavoro di editing del film, iniziato un mese prima. Il documentario concluso è stato consegnato come da accordi con il committente due giorni dopo l'apertura del Teatro.
 -Secondo Lei, il documentario può essere considerato uno strumento utile per la diffusione delle fasi di realizzazione di un edificio al pari della fotografia?
 -Certamente l'audiovisivo è a pieno titolo uno

strumento utile per la diffusione delle fasi di realizzazione di un edificio, specialmente se ricco e complesso come il Teatro La Fenice. Basti pensare all'impatto emotivo che hanno le immagini in movimento, il suono in presa diretta, le interviste con la voce dei protagonisti, il commento di una musica, ecc. Per finire direi che l'audiovisivo e la fotografia, due strumenti molto diversi, si possono integrare benissimo nel lavoro di costruzione di una memoria che sappia restituire l'impegno per la creazione di un'opera.