

SE & NO CINEMA



**SEGNOCINEMA
SPECIALE**
Il cinema
e la città

**DISCORSI
SUL CINEMA**
Schegge
di '68

Segnocinema
bimestrale
anno VIII n. 33
maggio 1988

**IL CINEMA
DI GREENAWAY**
Nel morso
del tempo

**IL CINEMA
DI JEAN-LUC**
Il mistero
Godard

sped. in abb. post.
gr. IV-70%
lire 7.000
ISSN 0393-3865

33

ENTRARE SENZA PUDORE

di Marco Conte

È interessante come la natura del cinema implichi per lo spettatore un accedere alle architetture per mezzo di possibilità e strumenti estranei alla percezione ordinaria. L'entrare tende a coincidere con l'assistere dell'esperienza sensibile senza che ci sia però passaggio fisico con l'ambiente-azione con il quale si entra in contatto.

Ambiente-azione che si presenta come strutturalmente artificiale, connotato com'è da una dinamica di costruzione delle immagini (zoom, avvicinarsi-allontanarsi, spostarsi di qua e di là, saltare da un luogo ad un altro) lontana dalla corporeità dell'esperienza che abbiamo dello spazio.

Nella realtà quotidiana il rapporto con le architetture ruota intorno ad un intenso e continuativo uso di pochi interni abbinato alle discontinue visioni di esterni durante gli spostamenti da un interno all'altro.

I film invece determinano un contatto con una grande quantità di ambienti interni, nei quali si entra senza quel pudore o comunque esigenza di definizione dell'ambiente, al fine del controllo per la nostra sicurezza, che è la pratica abituale di approccio ai luoghi (a questo proposito è indicativa la scelta del posto in un ristorante nel quale si entra per la prima volta, quando si tende a mettersi in fondo alla sala con le spalle alla parete e guardando la porta di ingresso).

Esiste cioè una mediazione che pur consentendo l'appropriazione da parte dello spettatore della sostanza di ciò che gli interessa del luogo rappresentato, lo esonera dall'imbarazzo dovuto alla contaminazione data dalla presenza in un luogo non consueto e dalle relative tecniche di superamento dello stesso.

La possibilità di contenere in sé il senso di luoghi-architetture così percepibili la si ottiene attraverso un'opera di graduale accettazione e apprendimento della natura e delle modalità di funzionamento delle invenzioni visive poste in essere, arrivando così a giustificare ai fini del senso della narrazione i salti logici di spazio e di tempo permessi dalla libertà compositiva del testo filmico.

Da un punto di vista compositivo gli elementi che compongono questi ambienti funzionano secondo regole che sono desunte dall'agire progettuale consueto dell'architettura nella realtà. Sono però svincolati dalle necessità di funzionamento proprie delle architetture usate per davvero, per cui si configura un loro uso essenzialmente visivo

utilizzando soprattutto quello che è o dovrebbe essere il significato simbolico del linguaggio architettonico.

Significato che nel costruirsi della città storica era dato in genere dalla consapevolezza sociale di una correlazione univoca tra segni architettonici e figure del potere.

Simboli che si sono quindi stratificati e avvicinati nel tempo concorrendo nella nostra epoca alla definizione di uno stato di fatto in cui quantitativamente l'inerzia del costruito rende problematica la condivisione sociale di un nuovo codice architettonico.

Questo perché quel legame tra segno e potere che permetteva un uso simbolico delle architetture è sempre meno leggibile sul territorio in quanto non sono più riconoscibili nella realtà sociale i referenti di questi segni, quelle figure reali e/o immaginate alle quali si riconosceva la paternità del gesto architettonico.

Non a caso il linguaggio oggi proposto si esprime principalmente attraverso l'assemblaggio di oggetti d'arredo che contengono in sé la qualità di conferire prestigio al luogo.

Nel film invece le architetture sono ancora definite in relazione al potere attribuito ai personaggi e ciò per la natura strutturalmente enfatica della narrazione.

Si configura quindi per possibile l'ipotesi di una ricostruzione di un senso simbolico collettivo per gli elementi dell'architettura

per mezzo delle rappresentazioni filmiche.

In questo loro nuovo modo rivivono ad esempio le architetture del passato, scardinando quell'esigenza di coerenza temporale e spaziale propria della loro condizione nella realtà (a questo proposito è emblematica la vita data al complesso monumentale di Pisa da Pasolini nella sua *Medea*).

Questo avviene anche per scenari completamente inventati, dove il desiderio di coinvolgimento proiettato dallo spettatore sul film determina una spontanea e peculiare accettazione del nuovo, che potrebbe far presumere un utilizzo per la progettazione del reale di questi materiali.

Ma questa ipotesi si scontra con l'incompatibilità della realtà di mattoni, così fissa e solida (e malgrado ciò i progettisti da sempre hanno sognato architetture cinetiche), con la plastica mobilità, che abbiamo imparato ad amare, di quei sogni, realtà del cinema, purtroppo soggetti a quelle meravigliese e pur nella realtà improponibili possibilità e regole (d'altronde chi in cuor suo vivrebbe nella affascinante Chicago disegnata da Ridley Scott nel suo *Blade Runner*?).

Marco Conte è studente presso la facoltà di Architettura di Milano; vincitore, insieme con Leonardo Previ, della seconda edizione del Premio Segnocinema.

Medea di Pier Paolo Pasolini

