

Per la pubblicazione di questo libro l'Editore ha piantato un albero nell'ambito dei progetti di riforestazione di WOWnature.

Iscriviti alla newsletter su www.lindau.it per essere sempre aggiornato su novità, promozioni ed eventi. Riceverai in omaggio un estratto in eBook da un libro del nostro catalogo.

Le immagini di copertina sono istantanee tratte dalle seguenti pellicole (a partire da in alto a sinistra): *Indiana Jones e l'ultima crociata* (1989), *2001: Odissea nello spazio* (1968), *Intrigo internazionale* (1959), *Il portiere di notte* (1974), *Metropolis* (1927) e *Blade Runner 2049* (2017).

Salvo ove indicato diversamente, le fotografie presenti nel volume sono tratte da Wikimedia Commons e sono sotto licenza Creative Commons. Gli autori dei singoli scatti sono indicati sotto alle rispettive fotografie.

Volume stampato su carta FSC.

© 2022 Lindau s.r.l.
via G. Savonarola 6 - 10128 Torino

Prima edizione: dicembre 2022
ISBN 978-88-3353-867-9

Giorgio de Silva

L'ARCHITETTURA NEL CINEMA



Architetti, architetture e cinema: una vecchia storia

Prefazione di Riccardo Bedrone

Il campo di osservazione

My Architect di Nathaniel Kahn è la «storia» del regista, in forma di racconto, che va alla scoperta delle costruzioni realizzate da suo padre, Louis Kahn (1901-1974). Nathaniel (nato da una relazione extra coniugale tra l'architetto e una sua assistente di studio) cerca di ripercorrere la vita di Louis intervistando colleghi, figli, mogli, committenti e studenti che lo avevano conosciuto.

Sembra che proprio il buon successo del film, uscito nel 2005, abbia stimolato la crescita progressiva della produzione di documentari, cortometraggi e film che hanno per soggetto prioritario la biografia di un architetto o, più in generale, l'architettura stessa.

In realtà il rapporto tra l'architettura e il cinema ha origini lontane e ha forme espressive complesse, tanto che per parlarne vanno necessariamente differenziate le varie tipologie dei lungometraggi. Giuseppe Bonaccorso, nel suo interessante articolo *Gli architetti e l'architettura nel cinema: protagonisti, cronaca e storie* (2016), prova a descriverle, partendo dai film e tralasciando il documentarismo. In primo luogo osserva che, in alcuni non frequenti casi, le storie narrate hanno per protagonista un architetto, non necessariamente una figura nota, intorno a cui vengono tratteggiati gli aspetti caratteriali e sociali frequentemente legati alla sua professione e ai condizionamenti, più o meno problematici, della sua vita privata e pubblica. Le difficoltà nei rapporti familiari, il mantenimento di un *ménage* matrimoniale equilibrato, la ricerca di sé stesso attraverso la realizzazione di un progetto che possa trovare il riconoscimento dei cultori dell'architettura contemporanea, l'aspirazione a migliorare un poco la società o la quotidianità dei committenti, sono aspetti riscontrabili – separatamente o insieme – in queste pellicole.

Altre sceneggiature sono volte invece a enfatizzare la vita avventurosa del progettista (architetto o ingegnere che sia) e la ricerca di libertà creativa, spes-

so ostacolata da una realtà quotidiana che mal si adatta alla sua visione della società e della vita.

I protagonisti architetti di questo genere di film sono quindi «regolarmente problematici, disillusi e, nonostante il tempo che avanza, ancora alla ricerca di una molla che possa cambiare profondamente la loro vita. Essi infatti conservano orgogliosamente un aspetto sognatore e poco incline alla concretezza».

Queste immagini delle loro vite quotidiane vengono inserite talvolta su uno sfondo di estrema bellezza (quando, ad esempio, i loro studi professionali o le loro abitazioni si affacciano su panorami naturali o urbani pieni di fascino) o, all'opposto, sono immerse in contesti di notevole degrado ambientale, dai quali l'architetto cerca di uscire attraverso un coinvolgimento più intenso nel mestiere che possa consentirgli una redenzione personale e familiare, con l'obiettivo di creare ambienti più gradevoli per coloro che abiteranno i suoi edifici.

Ogni inquadratura di un film definisce uno spazio, più o meno bene, utilizzando arredi, elementi fissi o mobili nello sfondo, un paesaggio costruito o naturale (per gli esterni) e soprattutto posizionando opportunamente l'azione (cosa fa chi, in quale parte dell'inquadratura e muovendosi in quale direzione). L'organizzazione dello spazio è esattamente la maniera in cui l'architettura, e per tanti versi anche il design, esprimono il loro significato o contribuiscono a condizionare la vita e le storie di chi si muove al loro interno.

Ecco che le finalità del racconto cinematografico si moltiplicano: ci sono quindi film che raccontano storie di architetti, oppure che sono ambientati in luoghi architettonicamente significativi. Altri ancora costruiscono un mondo a parte – vero o falso che sia – per comunicare delle idee e infine ci sono quelli che fanno interagire gli ambienti con tutta la messa in scena. In ogni caso l'architettura e i suoi complementi diventano una componente fondamentale della proposta culturale e intellettuale del film, nel rispetto di una trama che deve – o dovrebbe – dare il senso della narrazione.

A conti fatti i film con architetti come protagonisti, anche se non sembra, sono un numero considerevole. Il problema è che questa figura professionale, nel cinema, è spesso mal utilizzata, incidentale. Serve più che altro come professionista «archetipico» utilizzabile per delineare un personaggio (il più delle volte maturo, borghese, benestante e colto) coinvolto in trame in cui potrebbe fare anche un altro mestiere. In questi casi, l'architettura come soggetto dell'opera c'entra poco o nulla.

Ciononostante, nell'aprire il suo articolo *I 15 film famosi che ogni architetto dovrebbe vedere almeno una volta nella vita* (2018) Roberto Fiandaca sottolinea che quella tra cinema e architettura è una collaborazione di lunga data. E molti

film si esprimono esplicitamente con l'architettura. I migliori film che la «raccontano» lo fanno senza sottintesi, attraverso biografie e documentari, più spesso ricorrendo alla capacità degli scenografi e all'immaginazione creativa dei registi.

Le scenografie possono essere semplicemente delle «quinte» impiegate solo come sfondo occasionale per l'azione, altre volte sono centrali ed espressive tanto quanto i personaggi, perché creano «mondi» e suscitano emozioni. Ma, soprattutto, le architetture dei film possono esistere nel mondo reale ed essere rappresentate come tali, oggettivamente, oppure essere «visionarie», frutto dell'immaginazione degli autori che sanno utilizzare le forme del costruito per esprimere significati e sentimenti.

La sovrapposizione tra cinema e architettura è continua e può avvenire in forme diverse, spiegano gli esperti. È intrinseca quando è dovuta alla semplice percorrenza di spazi; è simbolica quando si utilizzano riferimenti noti per caratterizzare i luoghi; è scenografica quando si fa rappresentazione sullo sfondo come una quinta; è diegetica quando un edificio o una città assumono la stessa importanza di un personaggio di rilievo. Una sovrapposizione, inoltre, che può avvenire su più livelli di scala, dal dettaglio, all'edificio, alla città, fino a all'intero territorio.

Diegetico, in particolare, è termine poco comune, usato dagli addetti ai lavori. Qualsiasi genere di audiovisivo, sia che si voglia documentare qualcosa di reale, sia raccontare una storia inventata nel quotidiano, sia mettere in scena un'opera di pura fantasia, propone quasi sempre un tema. Che comunque viene svolto mediante una esposizione, di vicende o di fatti o di altri elementi, che la linguistica chiama *diegesi* (dal greco: «esposizione», «racconto»). Una descrizione diegetica si ha dunque quando l'insieme di movimenti, considerazioni, gesti dei personaggi è integrata dalla descrizione dei luoghi, che contribuiscono ad arricchire la vicenda. Se ben inserita all'interno della narrazione stessa e collegata ai fatti, diventa difficile separare le sequenze descrittive da quelle narrative.

Molti ricercatori hanno studiato spesso come il cinema «entri nell'architettura», cioè nelle città, nelle abitazioni, nelle strade, facendo diventare aspetti diversi della vita quotidiana elementi filmici e scenici. Anzi, più che usare l'architettura come ambientazione o scenografia, come possa penetrarvi e cambiarne la percezione. Per comprendere come, partendo da un movimento umano, come quello degli attori nella scena, ma anche quello della macchina da presa, l'architettura possa cambiare, diventare diversa da quella che conosciamo.

Secondo Filippo Trojano (*Cinema e architettura, architettura e tempo*, 2008) questo carattere specifico dell'arte cinematografica, il rapporto con il tempo

e il movimento, è in realtà interno anche all'architettura. «Schematicamente possiamo affermare che lo spostamento è qualcosa che si lega allo spazio, il movimento al tempo. E ancora, approfondendo, che lo spostamento di un corpo, nello spazio, è qualcosa che si lega alla percezione fisica dei cinque sensi».

Molto spesso l'architettura è pensata solamente per essere uno fondo, «scenografia», oppure cornice per le storie e le rappresentazioni, anche perché ai suoi inizi il cinema, per raccontare le sue storie, era fortemente legato a un impianto teatrale. A poco a poco però l'architettura ha acquistato maggiore significato e rilevanza, contribuendo fortemente a creare situazioni particolari. Per non parlare di quando diventa elemento fondamentale, strutturale, dell'intera opera. Questa è l'architettura «diegetica».

Certi film, certi registi, per relazionarsi con le strade, le piazze, le stazioni, le case, i mercati, fanno in modo che le costruzioni siano parte dell'intreccio, e all'interno vi fanno recitare gli attori, spesso «presi dalla strada». Talvolta cercano di raffigurare una «realtà imprevedibile a differenza dei teatri di posa, dove è tutto già previsto». «Sembra che un certo cinema neorealista sia riuscito comunque a rapportarsi alle città in modo da offrire la sensazione o l'idea che le storie raccontate, anche svolgendosi in realtà piccole, periferiche, o addirittura esclusivamente tra le mura delle case» siano ospitate dentro ambienti di vita molto grandi. In qualche modo, comunque, quest'ultimo caso rientra nel filone della cosiddetta «architettura teatrale», dove l'ambiente è decisamente importante ma comunque utilizzato sempre come fondo o quinta.

Altre volte, consapevolmente, il cinema riesce a entrare nella realtà di un'architettura, dandole però un aspetto totalmente diverso e facendole perdere ogni riferimento geografico e temporale. Questo è il massimo delle possibilità che si offrono nella commistione tra cinema e architettura e si riscontra in quei film dove una certa costruzione, o insieme di costruzioni, si lega al «carattere di un personaggio o di una scena».

I molti modi di parlare di architettura

Molti autori, soprattutto in rete, propongono ricerche e rubriche interessanti che elencano, esaminandoli e descrivendoli, i contenuti delle pellicole in cui l'architettura è protagonista o importante comprimaria, alla stregua degli interpreti. Spesso, è inevitabile, i titoli citati sono ripetitivi. Si tratta di opere che vengono considerate capolavori o, quanto meno, indimenticabili. Ma molti critici più attenti ne sanno scovare tante altre che sfuggono all'attenzione non solo

dello spettatore generico, seppur appassionato, ma anche degli amanti dell'architettura. Eccone alcuni esempi.

Giuseppe Bonaccorso, già citato, suddivide le sue predilezioni (sono in tutto 58) in gruppi di film per categorie, chiarendone la ragione con poche e illuminanti parole di commento. Ci sono, in primo luogo, quelli che ritiene più importanti nel far risaltare la figura dell'architetto: sono *L'avventura* di Michelangelo Antonioni (1960), *Parigi* di Cédric Klapisch (2008), *Il ventre dell'architetto* di Peter Greenaway (1987), *La fonte meravigliosa* di King Vidor (1949), *Zabriskie Point* di Michelangelo Antonioni (1970) e, curiosamente, *Ginger e Fred a Praga* di Maki Gherzi (2005).

Poi mette in elenco quelli che, attraverso gli occhi di un architetto, sanno descrivere i condizionamenti delle città e degli ambienti domestici, dove si svolgono le vite ripetitive dei protagonisti; o in cui architettura e città narrata interagiscono completamente con la trama e il racconto del film (sono 7); infine, le storie ambientate nelle periferie delle grandi metropoli (ne suggerisce 8).

Non trascura i film in cui grandi città sono non solo il sottofondo, pur importante, alle storie raccontate, ma protagoniste di film nazionali e internazionali, come pure quelli in cui l'architettura è frutto di fantasia, dalla fantascienza all'*horror*, sino al cinema d'evasione per i più giovani (9 titoli). E poi *cartoon* nei quali si ricostruiscono, con dovizia di particolari, edifici e centri urbani che fanno da contorno a situazioni irreali o, all'opposto, ricostruzioni di vicende umane e biografiche dell'architetto, inteso come genio e artista (tra cui ancora *La fonte meravigliosa*).

Quando illustra il racconto biografico o il film reportage, Bonaccorso rammenta che, alimentato dalla metà degli anni '70 anche da produzioni televisive, si afferma decisamente nel 2000 come nuovo genere filmico, identificabile nei documentari basati sulle storie orali, oltre che sulle fonti scritte, per permettere di esporre una riflessione critica sulla personalità dell'architetto e sul modo di rapportarsi con la città e con il suo contesto professionale e familiare. Inaspettatamente questi film hanno avuto successo, non solo tra la comunità dei progettisti o degli studenti, per la loro carica emotiva che coinvolge anche il grande pubblico, tanto che le case di produzione cinematografica si accorgono che sono pellicole che possono avere, dopotutto, un mercato consistente: pensando, in primo luogo, all'abnorme crescita degli iscritti agli albi professionali degli architetti o ingegneri, soprattutto in Italia e nelle grandi città.

Nuovi filoni emergono, e Bonaccorso li aggiunge ai precedenti. Sono: i «film intervista», i cui tempi sono coincidenti con quelli del lungometraggio; i documentari distribuiti prevalentemente in DVD, dalla durata al massimo di un'ora;

i video sull'attività di grandi fotografi che si sono specializzati nella rappresentazione dell'architettura.

Ed ecco che i film e la multimedialità diventano uno strumento didattico. La comprensione dell'architettura viene facilitata, procedendo attraverso l'osservazione diretta degli edifici, ma anche facendo percorrere alla macchina da presa gli spazi esterni e interni o seguire il mutare dell'illuminazione diurna e notturna.

Un'altra interessantissima fonte di informazioni su film d'architettura poco noti, prodotti nel corso di decenni, è costituita dalla ricerca *Architettura e cinema dagli esordi agli anni sessanta*, rivolta in particolare ad approfondire espressionismo, razionalismo e declinazioni scenografiche, svolta da Vittorio Prina. Tutto il lavoro deriva soprattutto dai suoi articoli apparsi sulla rivista digitale «L'Architetto» tra il 2013 e il 2016, riferiti alla città futura, alla metropoli distopica, decadente o virtuale, alla vita di domani e dedicati all'analisi di film – sono in tutto 27, accompagnati da una ampia descrizione della scenografia e della trama – sia degli esordi di questa forma d'arte che contemporanei.

La nascita di un rapporto consolidato tra architettura e cinema – ci racconta – risale approssimativamente agli anni '20 con i primi film espressionisti, rapporto che prosegue con alcuni altri – sperimentali o meno – dedicati interamente a città fino ad affermarsi definitivamente con *Metropolis*, che segnerà una linea di confine per l'ispirazione delle opere successive affini, soprattutto contemporanee. Segnala tra queste *Blade Runner*, *Batman*, *Brazil*, *Minority report*, *Il quinto elemento*.

È in quel lontano periodo che confluiscono nel cinema tedesco i caratteri espressionisti fondamentali utilizzati dalle principali discipline artistiche coeve (pittura, letteratura, teatro e architettura): alterazioni biomorfe e zoomorfe delle scenografie, deformazioni della percezione degli spazi, forti contrasti tra luci e ombre che traducono i mutamenti dello stato d'animo dei personaggi, o le atmosfere fantastiche, oniriche e angosianti dei racconti. Il *Gabinetto del Dottor Caligari* (di Robert Wiene, del 1920), rappresenta per antonomasia l'espressionismo cinematografico, cui va affiancato *Il Golem. Come venne al mondo*, muto del 1920, di Paul Wegener e Carl Boese. Le scenografie – tanto della città quanto degli spazi interni – si impongono a tutti gli effetti come fossero personaggi, ponendosi come cambiamento sostanziale, una vera e propria rivoluzione concettuale, rispetto al modo di procedere del cinema tradizionale e aprendo la strada alla produzione di molti film successivi che ne riprendono l'impostazione.

Un altro settore esplorato da Prina viene definito «sinfonie di città» e tratta delle numerose opere dedicate alla vitalità e all'incombenza delle architetture

di grandi città. Ci sono quelle che restituiscono intatta la realtà urbana e quelle in cui le innovazioni delle tecniche cinematografiche permettono di trasformare e reinterpretare lo spazio e il tempo, dando alle vicende narrate un inusitato senso di sperimentaltà e astrattezza. Così descrive gli accorgimenti introdotti: «Masse di alti edifici prismatici riprese dal basso esaltano le loro altezze vertiginose, alte torri vengono inquadrate con immagini oblique (la macchina da presa rimane in genere fissa o ruota leggermente), prospetti sono scorciati dal basso mentre la cinepresa oscilla a pendolo o ruota vorticosamente, sale verso l'apice o scende verso la base».

Anche in questo caso le sue segnalazioni sono circostanziate e stimolanti.

Il primo cortometraggio dedicato al paesaggio urbano di una grande città, che vede protagonisti insieme gli abitanti, le architetture e la sua crescita è *Manhatta*, del fotografo Paul Strand e del pittore fotografo Charles Sheeler, del 1920-21. Altrettanto impattante risulta anche *Skyscraper Symphony* di Robert Florey del 1929, in cui i grattacieli newyorchesi sono accostati con un montaggio che costituisce una composizione astratta di geometrie.

Berlino. Sinfonia di una grande città di Walter Ruttmann del 1927 si sofferma su una giornata tipo nella Berlino della Repubblica di Weimar. Per la prima volta, si affida la parte di protagonista a una metropoli. Nessun attore, nessuna teatralità, ma solo ed esclusivamente Berlino, perché negli anni '20 è considerata la più giovane e dinamica città del mondo. Il regista nel 1933 verrà anche chiamato in Italia dal critico letterario Emilio Cecchi per realizzare *Acciaio*, primo film di finzione che utilizza gli ambienti delle industrie siderurgiche di Terni.

Il capolavoro dell'avanguardia rivoluzionaria sovietica *L'uomo con la macchina da presa* di Dziga Vertov, 1929, intende mostrare una società pur contraddittoria ma in crescita, in movimento, e «restituisce la vita di una metropoli (in realtà sono più città), secondo le stesse modalità temporali» della vita quotidiana.

N.Y., N.Y., realizzato da Francis Thompson nel 1957 (ma girato dal 1949 al 1957), è un curioso esperimento, originale per le sequenze di vita urbana della metropoli filmate con particolari lenti ottiche distorte, utilizzate per produrre immagini astratte.

Aëlit, muto del 1924 diretto da Jakov Aleksandrovič Protazanov, è di fatto il primo grande film di fantascienza sovietico, e mostra la contrapposizione tra la città di Mosca reale e la città marziana, restituita da una scenografia in parte cubista e costruttivista.

Parigi che dorme è invece il primo film (muto) di René Clair del 1923 che utilizza alcuni trucchi di ripresa per mostrare come protagonisti la Tour Eiffel

e Parigi immobile e addormentata a causa dello strano esperimento di uno scienziato maldestro.

Infine *La vita futura* del 1936 di William Cameron Menzies, tratto dal romanzo di Herbert George Wells, la più ambiziosa e costosa produzione fantascientifica degli anni '30. Racconta il futuro distopico dell'umanità, alla vigilia di una guerra mondiale, dal 1940 al 2036, con la città del futuro immaginata – forse influenzata dalla visione di *Metropolis* – secondo modelli funzionali, puri, neoclassici.

Un ulteriore capitolo è costituito dai film-documentari che mostrano e valorizzano le nuove costruzioni. Presentano spesso confronti tra le innovazioni della modernità e l'inadeguata e insalubre architettura antica, le arretratezze estetiche, funzionali, spaziali che contraddistinguono quest'ultima e le proposte scaturite della ricerca di maggior salubrità dell'abitare e volte alla valorizzazione della luce e delle attività all'aperto.

La serie delle citazioni proposta da Prina è un'ottima guida all'architettura del razionalismo.

Richard Paulick in *Neues Wohnen. Haus Gropius, Dessau* del 1926, mostra i dettami dell'insegnamento Bauhaus di Gropius e Hannes Meyer.

«L'architecture d'aujourd'hui», rivista fondata nel 1930, produce alcuni documentari realizzati da Pierre Chenal sulle le opere di Le Corbusier, Auguste Perret e Robert Mallet-Stevens. In parte, compaiono anche in *La sirène des tropiques* (1927) di Henri Étiévant e Mario Nalpas.

Più tardo, del 1947, è il lungometraggio a colori del 1947 *Dreams That Money Can Buy* (I sogni che il denaro può comprare) di Hans Richter. È composto da sei episodi, ognuno realizzato da un artista: Max Ernst, Fernand Léger, Man Ray, Marcel Duchamp, Alexander Calder e lo stesso Richter che in precedenza, nel 1930, aveva già diretto *Die neue Wohnung*. Anche qui le immagini della nuova architettura razionalista vengono contrapposte alla carenza di spazi della città storica, e alla pesantezza di linguaggio delle architetture espressioniste.

Nello stesso periodo Paul Wolff, Jonas Geist e Joachim Krausse realizzano *Das Neue Frankfurt*, documentario dedicato essenzialmente alla Siedlung Praunheim realizzata a Francoforte da Ernst May nel 1926-29.

László Moholy-Nagy, collaboratore di Walter Gropius al Bauhaus, rifugiatosi a Chicago durante il nazismo, dove diventa direttore del New Bauhaus, nel 1936 realizza *The new Architecture and the London Zoo*, dedicato al nuovo zoo in Regent's Park a Londra, dal design pulito e funzionale che costituiva la preoccupazione principale del movimento modernista, anche con gli edifici destinati a custodire gli animali.

La rassegna di Prina si conclude con un'opera molto più tarda: *Der Mensch mit den modernen Nerven* del 1988, della regista Bady Minck. Si tratta di un'animazione realizzata con la tecnica *stop motion* per illustrare i concetti architettonici, formali e spaziali sintetizzati nel lavoro di Adolf Loos.

Nella quarta parte della sua ricerca, Prina tratta del razionalismo «ambiguo o distopico» e delle scenografie, utopiche o finalizzate ad assecondare la particolarità delle trame filmiche.

Vi fa rientrare *The Black Cat*, di Edgar G. Ulmer del 1934, film horror in cui compare anche la sagoma esterna della Ennis House di Frank Lloyd Wright, in cima a una collina contornata da croci cimiteriali. L'architettura moderna, in questo esempio, nasconde ombre e suscita angosce. Vi abita Boris Karloff, che interpreta infatti un distinto architetto in realtà seguace di un culto demoniaco.

A me la libertà! del 1931, di René Clair, viene descritto come critica alla progressiva automazione e alienazione della società votata al progresso. La fabbrica moderna è fin troppo simile a un carcere e l'industria, il profitto, il progresso, non sono che un'altra prigione: la vera libertà è lontano dalla fabbrica.

Un significativo esempio di scenografia di una città utopica è costituito da quella appositamente realizzata per *Orizzonte perduto* di Frank Capra del 1937. Un gruppo di persone in fuga da una guerra decolla a bordo di un aeroplano dirottato tra le montagne del Tibet a Shangri-La, ambientazione di una favolosa città ideale costruita in realtà in un ranch in California.

Grand Hotel di Edmund Goulding del 1932 riunisce nel complesso spazio di un interno un insieme di persone che vivono in una sorta di caotico mondo parallelo: «Grand Hotel: gente che viene, che va, tutto senza scopo». Le scenografie si ispirano a un Art Déco semplificato e razionale. A quanto pare l'originale Grand Hotel a Las Vegas (dove ora si trova Bally's) è stato successivamente costruito per assomigliare al design di questo film.

Viene ricordato poi lo scenografo Vincent Korda per le sue scenografie inquietanti, con accenni tanto all'espressionismo come al razionalismo, dei film *La vita futura* del 1936 di Menzies, *Major Barbara* del 1941 di Gabriel Pascal, Harold French e David Lean, *Il terzo uomo* del 1949 di Orson Welles, *To Be or Not to Be* di Ernst Lubitsch del 1942.

Idolo infranto di Carol Reed del 1948 (primo risultato della riuscita collaborazione con lo scrittore Graham Greene, cui faranno seguito nel 1949 *Il terzo uomo* e successivamente *Il nostro agente all'Avana* nel 1960) viene definito «un piccolo capolavoro di psicologia infantile, ricco di annotazioni sottili e

sostenuto da una regia immaginosa». Qui la macchina da presa opera ad altezza degli occhi del bambino, nelle numerosissime location londinesi, tra cui Grosvenor Crescent, Belgrave Mews, Belgrave Square, London Zoo, Regent's Park ecc.

E viene citato ancora *L'appartamento* del 1960, uno dei capolavori di Billy Wilder, commedia dolceamara considerata il ritratto della solitudine metropolitana, «in ragione delle inquietanti sequenze dell'immenso ufficio con infinite ordinate scrivanie». Appare iconica la sequela di avvisaglie su un sistema di vita contemporaneo in cui l'uomo manca d'identità e fermezza morale «il protagonista si ritrova in ufficio a lavorare [con] una fila sconfinata di persone ricurve sulle proprie scrivanie [...] [e] a testa bassa sottomette la propria dignità e volontà per venire incontro ai desideri dei suoi superiori che si approfittano di lui, così come il sistema del lavoro basato sul profitto massivo si approfitta dell'uomo comune».

Infine, un capolavoro costruito unendo archeologia industriale e modernismo brutalista, *Il processo* di Orson Welles del 1962, in cui l'atmosfera da incubo è comunicata allo spettatore dal «fuori scala» degli ambienti, con un bianco e nero vivido ed esaltato e un grandangolo che deforma e rimpicciolisce gli imputati. Un'angoscia provocata da inquadrature sempre più strette, scenari caotici e invasivi di oggetti inutili, scenografie estranianti (l'ufficio con centinaia di scrivanie e di impiegati che battono a macchina, o i bambini che assediano lo studio del pittore)...

Un richiamo alle fonti dei dati e delle citazioni

Online si trovano siti ricchi di informazioni per i cinefili amanti dell'architettura. Siti che spesso prendono in esame film che possano rientrare in categorie specifiche, anziché trattarne in generale. Uno di questi è Cinema e architettura ¹ che, in un bell'approfondimento del 2013, prova a stendere un elenco – definito assolutamente parziale, sono infatti 58 i titoli esaminati – di edifici reali di pregio più che dei film in cui consapevolmente compaiono per volontà di chi li ha diretti, classificati in base al periodo di costruzione, al luogo e all'autore. Vengono proposti, si avverte, quei casi in cui l'architettura o le porzioni urbane sono riconducibili a quattro temi di grande interesse generale, e sono opera di progettisti noti.

¹ <https://www.nientepopcorn.it/notizie-approfondimenti-cinema/tematici/cinema-e-architettura/>.