







# CINEMARCHITECTURE

A THESIS BY **CESARE PERPETUINI**

INSTRUCTOR **W. FUCHS**

UNIVERSITY OF DETROIT MERCY SCHOOL OF ARCHITECTURE  
MASTERS PROGRAM 2017-2018





# AKNOWLEDGEMENTS

To all those who doubted me or underestimated me, as well as those who encouraged me to pursue my passions.

*A tutti quelli che mi hanno dubitato e sottovalutato, ma soprattutto quelli che mi hanno incoraggiato a inseguire le mie passioni.*





# INDEX

9	.....	<b>PREFACE</b>
17	.....	<b>CEREMONY OF A SCENE</b>
31	.....	<b>THE BIRDMAN SEQUENCE</b>
53	.....	<b>LANGUAGE</b>
55	.....	<b>CONSTRUCTING A LANGUAGE</b>
61	.....	<b>WHAT WE ALREADY KNOW</b>
69	.....	<b>MASSIMO FERRARI</b>
73	.....	<b>MANIPULATION</b>
75	.....	<b>MANIPULATIVE SEQUENCING</b>
81	.....	<b>WHAT IS SPACE IN CINEMA?</b>
89	.....	<b>THE LINE</b>
93	.....	<b>EZIO BOSSO</b>
95	.....	<b>THE CIRCLE</b>
106	.....	<b>INTENSITIES</b>
109	.....	<b>THE CENTER</b>
113	.....	<b>NEOREALISM IN CINEMA</b>
117	.....	<b>THE ESSENCE</b>





# SOMMARIO

9	.....	<b>PREFAZIONE</b>
17	.....	<b>CERIMONIA DI UNA SCENA</b>
31	.....	<b>THE BIRDMAN SEQUENCE</b>
53	.....	<b>LANGUAGE</b>
55	.....	<b>COSTRUIRE UN LINGUAGGIO</b>
61	.....	<b>CIO' CHE GIA' SAPPIAMO</b>
69	.....	<b>MASSIMO FERRARI</b>
73	.....	<b>MANIPOLAZIONE</b>
75	.....	<b>MANIPOLAZIONE SEQUENZIALE</b>
81	.....	<b>COS' E' LO SPAZIO NEL CINEMA?</b>
89	.....	<b>LA LINEA</b>
93	.....	<b>EZIO BOSSO</b>
95	.....	<b>IL CERCHIO</b>
106	.....	<b>INTENSITA'</b>
109	.....	<b>IL CENTRO</b>
113	.....	<b>IL NEOREALISMO NEL CINEMA</b>
117	.....	<b>L' ESSENZA</b>

# PREFACE

**A**rchitecture for me, rather than a passion, is an obsession. Unfortunately, architecture is not for everyone. It serves everyone, but not all users are able to communicate back to it in the way that architects intend them to.

I will start by saying that the biggest challenge I foresee in writing my thesis is to have a proper vocabulary and ways of phrasing my thoughts well enough for the reader to comprehend, no matter the level of understanding of the architectural profession. The challenge can also become an opportunity: the level of clarity in which I will try to express my ideas can become beneficial for a more rigorous way of learning from my own work. If I can successfully explain everything I am trying to give meaning to and achieve in my studies, then I can be satisfied with what I made.

In my thesis I see architecture and cinema as two artforms that share commonalities in the way they are seen by the general public. Making good architecture and good cinema requires the same amount of magic dust.

I'm interested in both of these art forms for the same reasons that encourage me to investigate in them. I believe that both cinema and architecture can, and should, learn and ultimately benefit from one another.

In addition, I have decided to incorporate two characters

**L'**architettura per me piu' che una passione e' una ossessione. Purtroppo, penso che l'architettura non faccia proprio per tutti. L'architettura serve il pubblico, ma non tutti riescono a comunicarci in modo efficace nel modo in cui l'architetto intende.

*Comincio col dire che mi aspetto un percorso difficile nel scrivere una tesi abile nel farsi capire dal lettore, senza dare peso al vocabolario architettonico. Tra l'altro penso che il cercare di dare chiarezza sui temi che verranno trattati in questa tesi possa rivelarsi utile nel cercare di imparare dal mio proprio lavoro. Se posso spiegare con successo tutto cio' cui cerco di dare un significato nei miei studi, allora mi posso ritenere soddisfatto.*

*Nella mia tesi vedo architettura e cinema come due forme d'arte che condividono qualita' nel modo in cui sono viste dal pubblico. Fare buona architettura e buon cinema richiede la stessa dose di polvere magica.*

*Sono interessato in entrambe forme d'arte per gli stessi motivi che mi spingono ad investigarle. Credo che entrambe cinema e architettura possono, e devono, imparare e beneficiare l'una dall'altra.*

*Ho inoltre deciso di introdurre due personaggi che saranno i "protagonisti" di questa tesi: un regista ed un direttore*

# PREFAZIONE

that will be the “actors” of my thesis: a movie director and an orchestra director. Cinema is able to transmit to the audience a different perspective of a space, and music becomes the time component to this process: cinema and music, space and time.

Therefore, the music component becomes beneficial to the manipulation of a space, in other words what cinema tries to do in the parameters of architecture. Watching films with the sound off will slow down time. Approaching a pivotal scene of a horror, for example, is usually made by transitioning from a silent moment followed by increasingly high-tempo music.

The insights from both directors have guided my camera through the studies that will be shown in this thesis. Both characters have distinct ideas of what is focal for their respective professions, and both of their points of view in some way interlock when talking about the essence of cinema and architecture.

There are so many parallels that we can draw between the two of them. I find that the magic of cinema relies in being able to transmit something to the viewer. So am I so wrong to assume that good architecture should do the same?

Can I design a space that would evoke a sense of mystery and suspense in the user the same way one of Hitchcock's films would? If so, the method does not rely on the superfi-

*dopera. Il cinema e' molto utile per trasmettere all'audienza una prospettiva alternativa di un luogo, ed il componente musicale, quando incorporato, diventa il tempo: cinema e musica, spazio e tempo.*

*Di conseguenza, la manipolazione dello spazio beneficia dal componente musicale, in altre parole, cio' che il cinema cerca di fare nei parametri architettonici. Il tempo rallenta guardando i film senza audio. Se, per esempio, si analizza una scena di un film dell'orrore, di solito si comincia col silenzio e si cresce fino ad arrivare ad una melodia veloce.*

*Le idee di entrambi i protagonisti mi hanno spinto e guidato nei miei studi, che saranno mostrati. Entrambi, con le loro distinte idee di cosa e' importante nelle loro professioni, ed i loro punti di vista che in qualche modo diventano molto simili quando si accenna all'architettura.*

*Si possono trarre migliaia di paralleli tra il film e l'architettura. Credo che la magia del cinema consiste nell'essere abili di trasmettere un messaggio allo spettatore. Quindi sara' mai cosi sbagliato assumere che l'architettura dovrebbe fare lo stesso?*

*Posso creare uno spazio che porta un senso di mistero e suspense nella stessa maniera in cui viene espressa in un film di Hitchcock? Se la risposta e' si, il metodo non sta nell'analizzare le qualita' estetiche della scena, bensì il movimento della telecamera.*

cial aesthetical qualities of the scenery, but also on aspects such as the movement of the camera.

In the first part of my thesis I begin to look at how architecture can be communicated through a camera by analyzing a scene from the movie *Frenzy* and how common elements such as a staircase can magically be re-envisioned simply by manipulating the ceremonial approach we would normally undergo upon taking the first step. It's this kind of motion that can be translated into a dynamic form of constructing architectural spaces. It does not necessarily deal with creating objects as much as it deals with movement.

That simply means that architecture can be manipulated to become dynamic, but it doesn't require an architecture that physically moves.

*Architecture becomes dynamic when we are the subject that moves, not the structure.*

In films like *Frenzy* the figure of the staircase is being re-envisioned by altering the perspective of the focal point with the movement of the camera.

This architecture of cinema-like dynamic gestures revolves around manipulating the approach to the scene, in this case the scene being the stairs. There must be a focus where the user is drawn to, and afterwards, physically dragged to. This is when the film *Birdman, or The Unexpected Virtue of Ignorance* became a key component to my research as well as a major stepping stone. This motion picture has beautiful gestures which helped me study the transitory approach to a dynamic scenery, one that always moves and never really

*Nella prima parte della mia tesi comincio ad osservare come l'architettura viene comunicata attraverso una telecamera, analizzando una scena dal film *Frenzy*, e come gli elementi comuni, come ad esempio le scale, possono essere magicamente ri-invisionate semplicemente manipolando l'approccio cerimoniale che normalmente faremmo prima di salire sul primo scalino. Questo tipo di movimento puo' essere tradotto in un approccio dinamico di costruire architettura. Non si tratta necessariamente di creare oggetti, tanto quanto il movimento che avviene attraverso gli oggetti.*

*Questo vuol semplicemente dire che l'architettura puo' in effetti essere manipolata per diventare dinamica, senza richiedere di muovere la struttura in se stessa.*

*L'architettura diventa dinamica quando siamo noi i soggetti ad essere mossi, non la struttura.*

*Nei film come *Frenzy* la figura della scala viene ri-invisionata alternando la prospettiva e di conseguenza il movimento della telecamera.*

*Quest'architettura caratterizzata da gesti dinamici provenienti da tecniche cinematografiche, gira attorno al concetto di manipolamento della scena. Per aver successo bisogna avere un punto focale per attirare lo spettatore. Il film *Birdman, or the Unexpected Virtue of Ignorance* diventa fondamentale nella mia ricerca. Il film mostra dei gesti che studiano l'approccio dinamico alla scena senza mai pause o interruzioni e sempre in movimento, come se fossero i nostri occhi.*

*Per studiare un metodo in cui l'architettura puo' comunicare queste intenzioni, ho deciso di codurre delle serie di studi condotti con l'utilizzo di una telecamera riprendendo elementi*

focuses on nothing in particular but is rather composed by a multiplicity of frames.

In order to research methods of applications of these techniques and ways of implementing them in the architectural language, I have conducted series of studies using a camera that analyzed elements of small scale within a building (the same kind of approach when filming). The School of Architecture's staircase was envisioned as a site for this series of "études" (from the french *etudier*, meaning to study) and became a perfect example of how cinema can help us re-discover an architectural space.

This research aims to explore the fundamental role of the camera to communicate the essence of a scene, as well as extracting the beautiful qualities of both artforms and examine how can both learn from one another. Therefore, this is a starting point which leads me to research the language of this process of communication.

Re-discovering is fundamental for creating beautiful architecture: it shows the progression of our understanding of the space, and most importantly ourselves. How we react to the environment surrounding us, and how we are able to perceive the everyday as new. This dynamism of our bodies moving through the scenery, along with all the elements we carry with us, ignites the architecture of cinema. A dynamic architecture.

Story telling and narrative are both commonalities that cinema and architecture share. Under different scenarios, storytelling creates a language which is meant to set the tone for the moment that the user is about to experience while watching a film or walking into a space.

This attention to language is key to the architect and the director in order for them to communicate well their ideas. That is why there can be so many mixed reviews on a film

*architettonici. La scala situata nella facoltà di Architettura è divenuta il primo sito dove ho condotto i primi "études" (dal francese *etudier*, studiare) e successivamente è divenuta un esempio perfetto nel dimostrare il ruolo del cinema nel farci agevolare il riscoprire un luogo.*

*Questa ricerca esplora il ruolo fondamentale della telecamera nel comunicare l'essenza di una scena, ma la mia tesi mira ad estrarre le qualità che rendono cinema ed architettura uniche ed esaminare come l'una può imparare dall'altra. Questo è un punto di lancio che mi porta a ricercare il processo di comunicare intenzioni attraverso un linguaggio.*

*Il processo di riscoprire è fondamentale per creare architettura sensata, dimostrando una progressione nello studio degli spazi, e soprattutto noi stessi. Vuol dire il modo in cui reagiamo all'ambiente che ci circonda, ed il fascinante modo di percepire gli aspetti quotidiani come se fossero nuove esperienze. Questo dinamismo che viene dai nostri corpi che si muovono attraverso la scena, insieme a tutti gli altri elementi che si portano appresso come ad esempio il rumore dei nostri passi che cambia grazie al materiale su cui camminiamo oppure l'echo delle nostre voci tra le pareti, creano l'architettura del cinema. Un'architettura dinamica.*

*La narrativa è un aspetto in comune tra cinema ed architettura. Sotto diverse circostanze, questo linguaggio aiuta a definire un tono per il momento in cui lo spettatore entra in un spazio o comincia a guardare un film.*

*Questa riflessione sul linguaggio è chiave per l'architetto e direttore per comunicare le loro intenzioni in modo chiaro. Questo è il motivo per cui ci sono tanto reviews sparsi di diverse opinioni: perché c'è una mancanza di attenzione al linguaggio.*

*Il mio scopo è quello di trovare caratteristiche ad una architettura che può essere comunicata in modo leggibile. Le mie*

or piece of architecture: because none of those factors are taken into account when criticizing the work and the concept it expresses.

My aim is to find characteristics to an architecture that can be communicated well. My intentions must be perceived in every aspect of the space with rigorous attention to the perception of the user. There is no room for free interpretation: it is the way that it is and, therefore, it will be that way.

Good architecture can mean a lot of things. Sometimes good architecture isn't even a building or a space, but simply an experience. As mentioned before, architecture consists of an essence that is similar to what cinema expresses to its audience. That can be a message along the lines of its theme, an input on a contemporary or historical problem, or even a different way of looking at a topic. Different can mean a lot of things, and they're not always positive. What I mean with different can be understood as an alternative multiplicity of ways in which the user can experience architecture: drawing as many essences as we can possibly find in a space, ultimately turning it into a dynamic form of architecture.

I always found fascinating the aspect of re-watching a scene in a motion picture where it takes you back to a specific moment, but under a different eye. For example, those films that bend and shape the time component, where we get to loop back and forth into a scene that is shown again from a different angle. It really is something I find moving.

This thesis is devoted to the studies of these motions, to give more than one purpose to architecture. To give meaning behind our intentions and to explore the phenomenological approach to constructing architectural spaces following the similarities to the world of cinema. To re-discover and learn from the everyday, and being able to create a dialogue between architecture and user. To manipulate what we create in order to communicate our thoughts and ideas, that is to

*intenzioni devono essere capite in ogni parte del design con attenzione alla percezione dello spettatore. In questo design non c'è posto per l'interpretazione libera: è quello che è, e quindi sarà così.*

*Buona architettura può significare molte cose. A volte l'architettura non è un edificio, ma semplicemente un'esperienza. Come notato in precedenza, l'architettura consiste di un'essenza simile a quella espressa dal cinema all'audience. Ciò può essere un messaggio, punti di vista che trattano temi contemporanei o storici, o semplicemente un modo diverso di guardare. Diverso può significare molte cose, e non sempre vuol dire che sia positivo. Il diverso di cui parlo può essere capito come delle molteplici alternative in cui noi percepiamo l'architettura e di come le rispondiamo: percepire più essenze possibili nei parametri dello stesso luogo, trasformandola così in una forma di architettura dinamica.*

*Ho sempre trovato affascinante il gesto di riguardare una scena più volte durante un film da diverse angolazioni. Per esempio, i film che circolano avanti e indietro nel tempo e ripercorrono gli stessi momenti da diversi punti di vista. È veramente un qualcosa che mi muove, mi cambia.*

*Questa tesi è devota agli studi di questi momenti che esprimono movimento e, di conseguenza, creano una piattaforma su cui l'architettura può essere percepita in maniere diverse da quella a cui noi siamo normalmente abituati. Dare significato alle intenzioni ed esplorare l'approccio fenomenologico nel costruire spazi architettonici che seguono le similitudini tra cinema e architettura. Riscoprire ed imparare dagli aspetti quotidiani della nostra vita, e cercare di creare un dialogo tra architettura e noi. Manipolare ciò che creiamo per comunicare i nostri pensieri e idee per capire meglio la relazione tra noi e lo spazio che ci circonda.*

*Inoltre vorrei chiarire che lo scopo di questa tesi è di agevolare il mio percorso da architetto nei prossimi anni, ed implemen-*

reach out to the user, to assist them in their understanding of the space.

As the author of this thesis I would like to clarify that the main objective is to aid my journey as a professional architect in my coming years, and to implement as much of the topics discussed here as I can in my future works as well as keep progressing with my obsession for architecture. Architecture is my subject, and therefore it will be the subject of my Masters thesis.

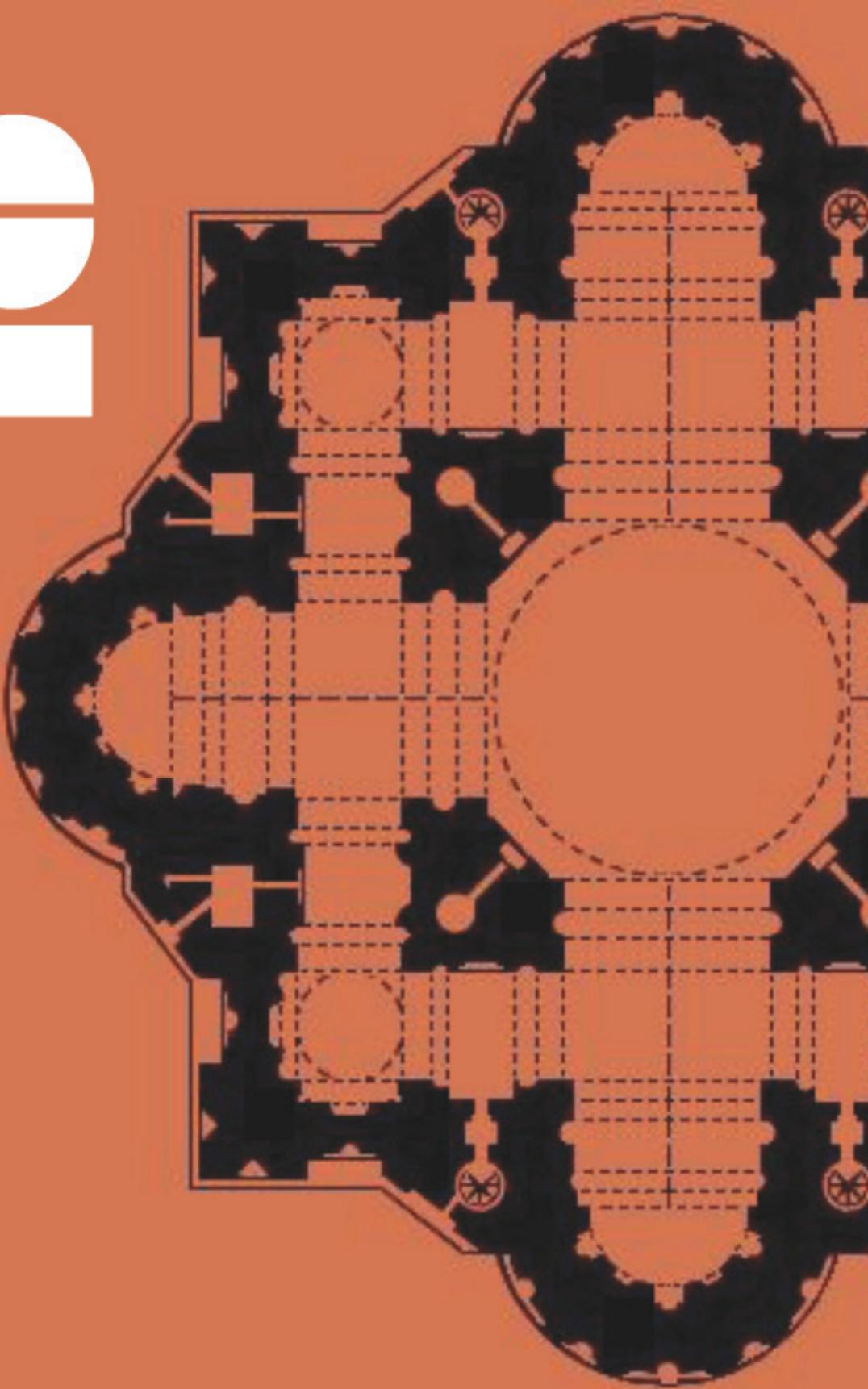
*tare i temi trattati in queste pagine il piu' possibile nei progetti in cui faro' parte. L'architettura e' la mia ossessione, la mia materia, quindi la mia tesi di Master sara' sull'architettura.*



When I was in my second year of college I told my father I wanted to leave everything and move to California to become a film director. Soon after, my father convinced me to stay and finish my studies in architecture first before doing anything else. I realized that was the right decision. Cinema for me has always been a passion, but never an obsession like architecture.

*Nel mio secondo anno di studi all'università, un giorno dissi a mio padre che volevo lasciare tutto e trasferirmi in California per diventare un regista. Mio padre mi convinse di rimanere e finire gli studi in architettura prima di intraprendere un qualcosa di nuovo. Presto capii che quella fu' la decisione giusta. Il cinema per me e' sempre stata una passione, ma non e' mai stata un'ossessione come l'architettura.*

PATH  
DOOR  
CAMERA  
MOTION  
**SUSPENCE**  
HIERARCHY  
SEQUENCE  
CORRIDOR  
RITUAL  
FRAME  
ONE-POINT PERSPECTIVE  
SHOT  
PROPORTION  
PICTURE



CEREMONY OF A SCENE



# CEREMONY OF A SCENE CERIMONIA DI UNA SCENA

**H**ow can a camera talk about Architecture?

If we think of a camera as the eyes of the viewer, it is possible to interpret movements that take place in a specific space such as a scene. It moves for us and dictates what we should see, becoming the essential tool in order to achieve a manipulation of the space.

This research aims to explore the fundamental role of the camera to communicate the essence of a scene, in other words, the process of transmitting to the audience a feeling upon entering a new, unexplored, space.

I will start by saying that I strongly believe in the magical power of both films and architecture. Both of these artforms that deal primarily with spacial perception have the power to allow us to re-discover a space that we might experience on a daily basis.

Mostly, what we see is determined on how we move. But in

*Come si comunica l'architettura attraverso una telecamera?*

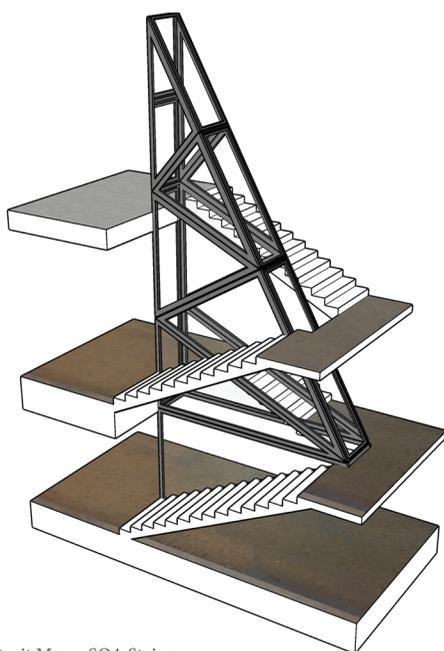
*Se consideriamo la telecamera come gli occhi dello spettatore, e' possibile interpretare i movimenti che avvengono in una scena. Si muove per noi e detta cio' che dovremmo vedere, diventando cosi lo strumento fondamentale per manipolare lo spazio in maniera unica.*

*Questa ricerca esplora il ruolo della telecamera come mezzo comunicante della essenza di una scena, il processo di trasmettere all'audienza un'emozione quando si entra in uno spazio inesplorato.*

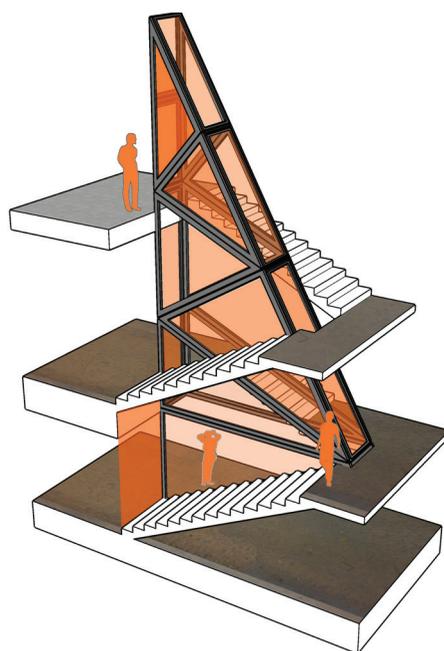
*Credo fortemente nella magia del mondo del cinema e quello dell'architettura. Entrambi hanno a che fare con teorie legate alla percezione spaziale, ed hanno il potere di farci riscoprire un luogo che normalmente viene trattato come una scena fissa.*

*Nella maggior parte dei case quel che vediamo si basa su come*

# ENE



University of Detroit Mercy SOA Staircase



films, the camera is our movement and its intention is to lead us in a ceremonial way to its focus: the scene.

Here's the thing, most commonly a ceremony is referred to an act/ritual performed based on a particular event. Religious events are valid examples of how ceremonial architecture impacts the functions happening within it to prepare the individual. In a way, it functions as a door to the next frame: the multiplicity of frames which become the scene.

*ci muoviamo. Ma nel mondo del cinema, la telecamera diventa il nostro movimento, e ci guida al suo punto focale attraverso una cerimonia.*

*La parola cerimonia viene comunemente usata per descrivere un rituale basato su un evento specifico. Riti religiosi sono validi esempi di come l'architettura cerimoniale può impattare le funzioni che avvengono all'interno dello spazio per preparare l'individuo.*

The movie *Frenzy*, directed by A. Hitchcock, offers a remarkable example of ceremonial approach to one of its scenes. By following a path, the camera focuses on what the eye would normally bypass, therefore introducing the viewer to a new perspective to focus on the movement of the body through the space. The camera begins its ritual by focusing on the two characters exiting the scene by closing the door of the apartment. The path that the camera takes the viewer is the same way anyone would approach a stairway, but the focus is opposite to the eye by never looking away from the direction the two main characters closed the door. This path the camera follows is in itself a ceremony to the next scene.

What Hitchcock was really trying to convey with this shot was an alternative way of transitioning from a scene to the next. The camera never leaves the actors: even as it is leaving it still doesn't let go of the two, creating an act of re-discovery of the space due to the unusual angle of the shot. This unusual movement manipulates the circulation of the staircase, along with all the elements that partake in the journey down to the streetscape. In a way it can be seen as a tool to re-discover something that is always been there but was never looked at as something more than the usual.

On the other hand, the on-going every day life happening outside the apartment building shown at the end of the sequence allows the audience to perceive the outside world, and not to think of the film and its scenes as a boxed and controlled context.

Throughout Hitchcock's sequence the viewer is passing through two doors, the second one being the link to the outside world. What really makes these doors significant is the function that they serve, mostly based on their location: the first door psychologically prepares the viewer to the middle

*In un certo senso, ha la funzione di una porta che porta alla prossima immagine: la molteplicità di immagini che creano la scena.*

*Il film Frenzy, diretto da A. Hitchcock, offre un esempio importante di approccio cerimoniale alla scena. La telecamera, seguendo un sentiero specifico, porta l'attenzione là dove l'occhio non vedrebbe, introducendo lo spettatore a una nuova prospettiva basata sul movimento del corpo nello spazio. La telecamera inizia il rituale a partire dai due attori che escono la scena chiudendo la porta dell'appartamento. Il sentiero che la telecamera attraversa porta lo spettatore a visualizzare l'opposto di come normalmente interpreti il movimento di scendere le scale per poi uscire dal palazzo. Questo sentiero che la telecamera intraprende è in se stesso una cerimonia che porta alla prossima scena.*

*Con queste specifiche inquadrature Hitchcock cercava di esplorare un modo alternativo per transitare da una scena alla prossima. La telecamera non lascia mai i due attori: anche quando si comincia ad allontanare continua sempre a rimanere fissata sul dialogo, creando così un senso di riscoperta di uno spazio che è sempre e solo visto come niente di speciale. Questo movimento manipola la circolazione delle scale, insieme a tutti gli elementi architettonici che contiene nel suo percorso verso il mondo al di fuori della scena. In un certo senso, può essere visto come uno strumento per riscoprire ciò che normalmente viene ignorato.*

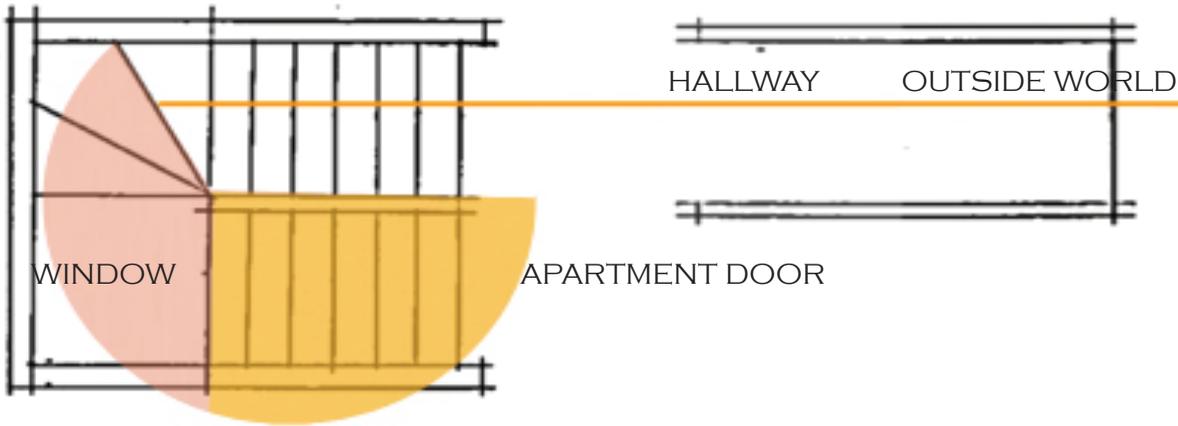
*Inoltre, l'aspetto quotidiano che si sviluppava parallelo a quello privato dei due attori dove la scena inizia aiuta l'audienza a lasciare la scena e percepire il mondo al di fuori, invece di vedere il film come un contesto chiuso e controllato.*

*Attraverso la sequenza di Hitchcock lo spettatore passa attraverso due porte, la seconda destinata a portarci nel mondo al di fuori. Ciò che rende queste porte ricche di significato è la*

ground between staircase and street, while the second door opens up to the outside world by taking the viewer out of the apartment building. The speed at which the audience experiences this scene is not any faster nor slower than normal walking speed, as well as the change in elevation going from one floor to the one beneath it.

If we were to walk down that staircase the same way we walk down every single staircase, the building would not be perceived in the same way and the exposure to the outside world wouldn't be as dramatic as shown.

*funzione che gli viene attribuita: la prima porta prepara psicologicamente lo spettatore a lasciare l'ambiente privato, per poi passare attraverso la seconda porta che apre al di fuori del palazzo. La velocità in cui la scena viene percepita dall'audience cerca di mantenersi a passo d'uomo, la stessa cosa avviene nel cambio di elevazione tra un piano e quello al di sotto. Se le scale fossero state mostrate nello stesso modo in cui una persona le vede quando scende ogni scala che incontra nella giornata tipica, non potrebbero essere percepite in un modo diverso da farci capire cosa vuol dire manipolare uno spazio ed il gesto di essere esposti nel mondo al di fuori non sarebbe più così drammatico.*



*Hitchcock's staircase, Frenzy*



## BIRDMAN, OR THE UNEXPECTED VIRTUE OF IGNORANCE

Headaches.

Watching this film can be considered a challenge. Similar to Hitchcock's camera movement in *Frenzy*, A.G. Iñárritu's black comedy *Birdman, The Unexpected Virtue of Ignorance* narrates the storyline of the film by applying the same technique, except that it does for the entirety of the motion picture!

The camera is progressively used from scene to scene without interruptions. The ceremony is developed throughout the scenes with no specific ending point, in other words, the upcoming scene is vaguely introduced by a sudden change of atmosphere (sequence pictured above). It doesn't need a door to act as an intermediary between two scenes to psychologically prepare the audience, but rather an introduction/elimination of an element like an actor entering into an existing dialogue or a simple change in music. Dialogs are portrayed as a third person examining the scene, moving left and right between the characters to emphasize the relationship to the audience.

The scene successfully achieves this effect by altering the lighting of the rooms rather than just color of walls, heights of ceilings, and introduction of more characters. Interest-

*Mal di testa.*

*Guardare questo film per intero può diventare una sfida. Simile alla tecnica mostrata nella sequenza di Hitchcock, il movimento della telecamera è tale e quale nel film Birdman, The Unexpected Virtue of Ignorance di A.G. Iñárritu. Solamente che avviene per la durata intera della pellicola!*

*La stessa telecamera è progressivamente utilizzata da scena dopo scena senza interruzioni. La cerimonia è dunque sviluppata tra le scene senza un punto di interruzione specifico, in altre parole, la scena è introdotta vagamente da un forte, drastico cambiamento di atmosfera (dimostra la sequenza). Non ha bisogno di una porta da agire come elemento intermedio tra le due scene per preparare psicologicamente lo spettatore, bensì diventa efficace quando si introduce o persino si elimina degli elementi come ad esempio l'entrata di un attore durante un dialogo in corso, o un semplice cambiamento in musica di sottofondo. I dialoghi in questo caso sono visti da terza persona che esamina la conversazione spostando lo sguardo da destra a sinistra.*

*La sequenza tratta dal film usata come esempio dimostra questo effetto con grande successo grazie all'alterazione della luminosità di ogni stanza che viene passata. Non si limita sol-*

Frames taken from the film *Birdman, or the Unexpected Virtue of Ignorance*. These three frames in particular were taken within the same scene, about three to four seconds apart from one another. This highlights the critical importance of the change in atmosphere to have a flow to the movement of the character throughout the interior space.

ingly enough, this last one reflects the same qualities as Hitchcock's sequence by emphasizing on the on-going everyday life happening contemporarily to the plot of the story focused on by the camera.

Never had I paid so much attention to the movement of the camera throughout the architecture of a scene. Watching *Birdman* ignited in me a curiosity to research ways to manipulate a space and the motion of transitioning to the next room with no use of a door.

In this scenario, the camera can very well be adapted to the eye of the viewer by being manipulated in such a way to convey the movement of a third person's perspective. This motion that allows the viewer to perceive a change could very well become a valuable analogy to how architecture ought to be re-thought in order to be perceived in a similar way.

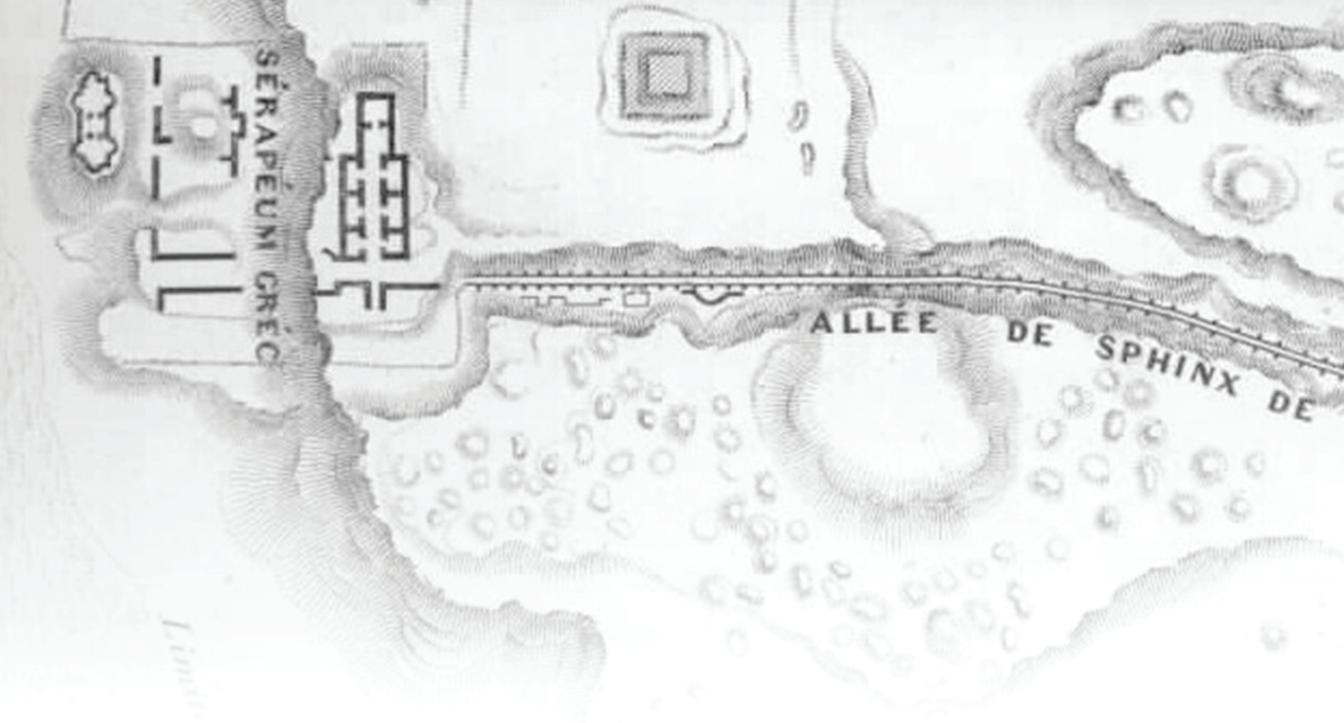
Temples in Egypt were programmed to be experienced in this same exact way: the temples situated on the Avenue of Sphinx, the Luxor Temple on one end and the Karnak Temple on the other, are perfect examples of an ancient take

*Scena tratta dal film Birdman, or the Unexpected Virtue of Ignorance. Questi tre scatti in particolare sono stati ripresi nella stessa scena, circa tre o quattro secondi di distacco l'uno dall'altro. Questo dimostra l'importanza del cambiamento in atmosfera dato dal movimento del personaggio attraverso uno spazio interno.*

*amente a cambiare il colore delle pareti, cambiare l'altezza dei soffitti, ed introdurre più attori. Quest'ultima riflette le stesse qualità citate nella sequenza di Hitchcock, evidenziando di fatto la vita che si sviluppa nel mondo al di fuori della scena.*

*Non avevo mai prestato così tanta attenzione al movimento della telecamera tra l'architettura della scena. Dopo aver visto Birdman mi è venuta una voglia matta di ricercare metodi di manipolare lo spazio ed il movimento di transizione tra uno spazio e l'altro senza l'uso di porte, a volte neanche muri. Riguardo il film, queste tecniche aiutano lo svolgimento del dialogo tra attori. La telecamera si muove costantemente da un attore all'altro, a volte cambiando l'orientazione del sottofondo. In questo scenario, la telecamera è l'adattamento dell'occhio dello spettatore essendo manipolata in tal modo da imitare i movimenti di una terza persona. Il movimento che aiuta lo spettatore a percepire il cambiamento di scena potrebbe essere trattato come riferimento valido per nuovi modi di interpretazione degli spazi architettonici.*

*Gli antichi tempi in Egitto erano progettati basandosi appun-*



on ceremonial architecture. The way both of these temples are designed is an outcome of the attempt at manipulating the space in order to achieve a celebratory form of architecture.

Not only the temples, but also the path that connects the two of them is in itself an element of this ceremonial architecture that psychologically prepares the audience to enter the space (same function as the door in Hitchcock's *Frenzy*). The Avenue of Sphinx is the movement that creates the ceremony, the movement the camera does in order to create suspense.

But why do I say suspense when I talk about architecture?

**SUSPENCE** originates from the Latin word "suspendus" which stands for suspending, or hovering. In the language of film, suspense indicates the feeling of being left fluctuating in a state of limbo, in this game of aware/unaware of what is awaiting in the next frame.

The way these temples are meant to be perceived by its users follows the same principles that make up the scene of a film.

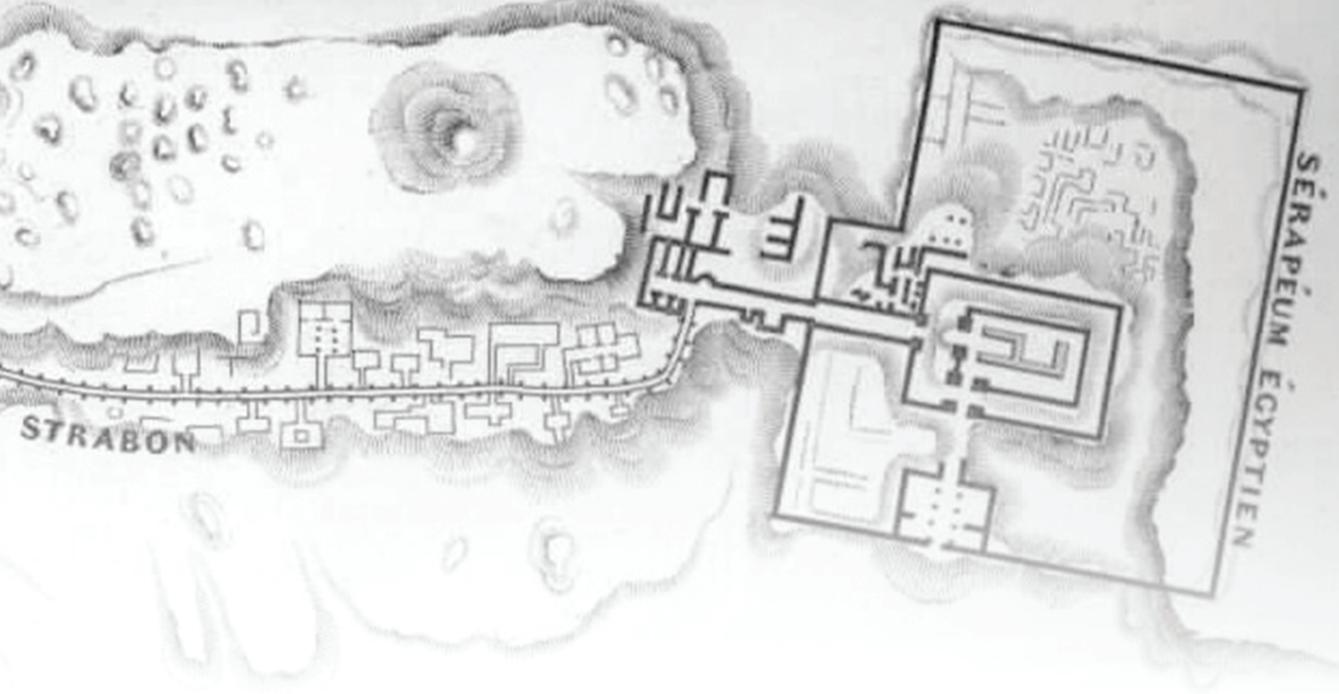
*to su questi aspetti: i tempi situati sulla Avenue of Sphinx, i tempi di Luxor e Karnak, sono esempi perfetti di architettura cerimoniale. Il modo in cui entrambi i tempi sono disegnati e' il risultato degli studi sul manipolare lo spazio per far si che si ispiri a forme tradizionali di cerimonie.*

*Non solo i tempi, ma anche il sentiero che connette i due e' in se stesso un element che riflette qualita' di architettura cerimoniale che prepara psicologicamente lo spettatore ad entrare uno spazio nuovo e sconosciuto (stessa funzione della porta nella sequenza di Hitchcock *Frenzy*). La Avenue of Sphinx e' il movimento che crea la cerimonia, il movimento della telecamera che aiuta a creare la suspense.*

*Ma e' possibile usare la parola suspense quando si parla di architettura?*

*La parola suspense viene dal latino suspendus che nifica sospendere, o fluttuare per aria. Nella lingua dei film, suspense indica il sentimento di essere sospesi in uno stato di limbo, in un gioco di sapere/non sapere di cosa aspettarsi.*

*I modi in cui questi tempi sono stati progettati per essere percepiti usano gli stessi principi che compongono la scena di*



he suspense is the path leading to the environment the audience seeks, where the key point of the film takes place. It is the thrill of moving toward the unknown and knowingly doing so.

In the architecture of ceremony just mentioned, there is a hierarchical principle of organization mostly based off social status. Parts of the temples were only accessible by specific groups of people; therefore, the architecture of the space spoke to a targeted audience rather than the general public. Interestingly enough, the function of the door reflects this theory of hierarchical division. The separation of sacred spaces located within the temple (seen as a complex of temples) happens upon crossing the door.

*un film. Il suspense e' quell sentiero che porta dove lo spettatore vuole essere portato, dove l'apice della scena avviene. E' il sentire muoversi nello sconosciuto pur sapendo di essere a coscienza di farlo.*

*Nell'architettura cerimoniale menzionata precedentemente, esiste un'importante principio di organizzazione basato sulle gerarchie sociali. Alcune stanze dei tempi avevano accesso limitato a persone di statura sociale piu' elevate; l'architettura dello spazio comunicava dunque solamente a un gruppo specifico di persone, e non al pubblico generale.*

## IN CONCLUSION

The focus of this thesis is to primarily analyze cinematography as an artform to unveil certain aspects of architecture that simply cannot be discussed if it wasn't for the use of camera work that goes behind making a scene. It does not begin to look at the portrayal of architecture, yet.

But rather the way motion pictures create and, most importantly, manipulate architecture. Links between cinematography and architecture must consider the audacity of the artist to create a work which does not only transmit aesthetic beauty, but a semiotic one as well (much like painting and photography).

The question, therefore, is not how cinema and architecture relate. But rather, can cinema change architecture the same way photography changed painting?

*Lo scopo di questa tesi e' di analizzare il cinema come una forma d'arte per svelare elementi architettonici che non potrebbero essere messi in discussione se non fosse per l'uso della telecamera. Non si concentra sul ritratto dell'architettura in se stessa, ma piu' che altro sull'arte del cinema ed i suoi modi di creare e manipolare l'architettura.*

*Analogie tra cinematografia e architettura devono considerare l'artista e le sue gesta audaci a creare qualcosa che non solo rispecchia la bellezza esterna, ma una semiotica (come i la pittura e la fotografia).*

*La domanda da farsi, dunque, non e' posta sulla relazione tra architettura e cinematografia. La domanda da farsi e' la seguente: puo' la cinematografia cambiare l'architettura nello stesso modo in cui la fotografia ha cambiato la pittura?*



Never had I paid so much attention to the movement of the camera through the architecture of a scene

Non avevo mai prestato così tanta attenzione al movimento della telecamera tra l'architettura della scena

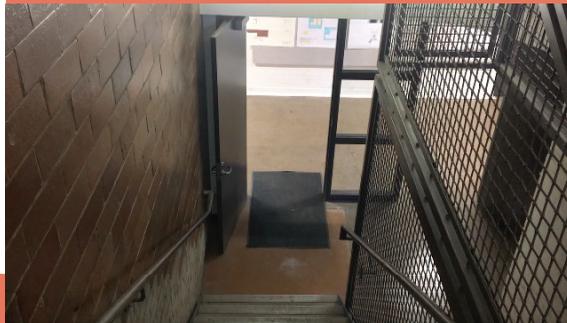






CINESCITTA

1053



**T**he Birdman Sequence is the first of a series of three sequences which are meant to explore the role of a camera while moving through a space. A camera with a tripod were used to film the “vicoli” of the School of Architecture, including the staircase and the hallways leading from the staircase to the studios.

What makes this sequence unique is the ongoing movement of the camera jumping from one scene to the next in an unpredictable way. This enables the viewer to perceive spaces and architectural elements under a different circumstance due to the unrealistic approach to the scene. At first it might be difficult to recognize the staircase, but later on as the shot keeps on moving to the bottom of the staircase it becomes evident that we find ourselves in a middle of two floors. For this simple reason, the audience is observing a new composition simply based on the method of approach-

*La Birdman Sequence e' la prima di tre sequenze create per esplorare il ruolo della telecamera mentre naviga uno spazio. Una telecamera su un tripiede viene utilizzata per filmare i “vicoli” della facolta' di architettura, includendo le scale ed i corridoi che portano dalle scale alle aule.*

*Cio' che rende questa sequenza unica e' il continuo movimento della telecamera che salta da una scena all'altra in un modo imprevedibile. Questo fa si che l'audienza percepisce spazi e elementi architettonici in circostanze diverse grazie ad un approccio surrealistico. Inizialmente e' difficile riconoscere le scale, ma piu' ci si avvicina alla base delle scale e piu' ci si accorge di dove siamo. Per questo semplice motivo l'audienza osserva una nuova composizione semplicemente basandosi sull'approccio alla scena. Se, per esempio, le scale sarebbero state precedute da trenta secondi di camminata, l'audienza saprebbe riconoscere dove si trova in spazio e in tempo.*

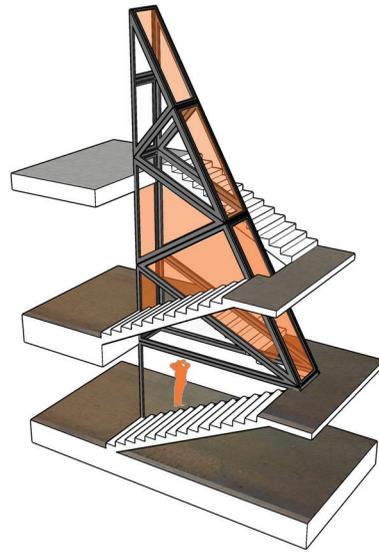
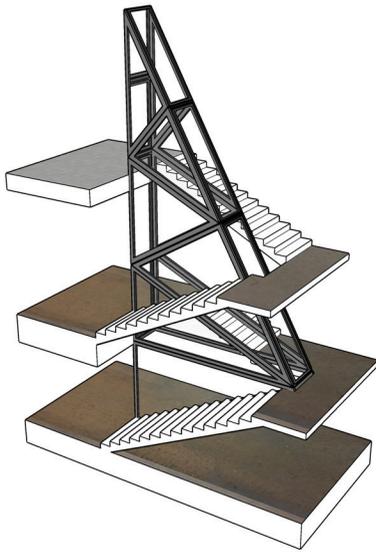


## THE BIRDMAN SEQUENCE

ing the scene. If, for example, the shot of the staircase would have been preceded by a thirty second video of approaching the space, the audience would obviously know where they are located in space and time.

The Birdman Sequence is composed of three scenes, each one accessed in a different way than the rest. The first one explores the ultra-physical transition from a scene to the next (transitions that we cannot physically create without the use of the camera). The second one deals with narrative, and the multiplicity of the frames to create a sequence that reveals a story. The third, and final one, studies the ceremonial approach to the architectonic elements of the building.

*La Birdman Sequence è composta da tre scene, ogni una introdotta in modo diverso dall'altra. La prima sequenza esplora le transizioni che possono avvenire solo attraverso l'uso di una telecamera, e dunque impossibili da fare col semplice uso del nostro corpo. La seconda crea una narrativa attraverso la molteplicità delle inquadrature che, messe insieme, creano la sequenza. La terza, invece, studia l'approccio cerimoniale con l'uso di elementi architettonici nel contesto dell'edificio.*



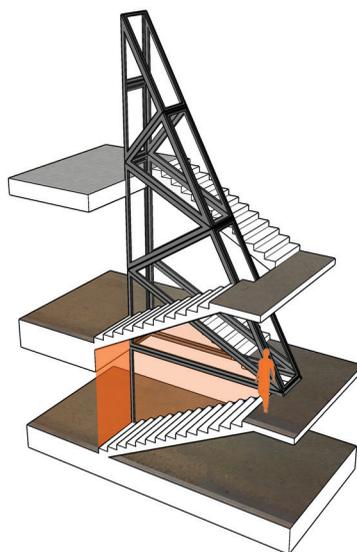
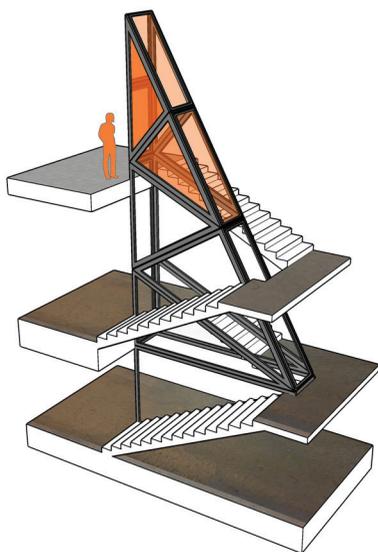
**THE SOA STAIRCASE** in the School of Architecture became the perfect site for the sequence. It is an element that I interact with everyday, yet there is so much mystery that makes it so interesting and so pragmatic to use as the main object of my study. Sort of like Cinema, it has that mystery component to it that, if studied, it can be appreciated by interacting with it on the same regular day-to-day basis with the exception of a multitude of diverse experiences depending on its use.

The intention behind the studies that were conducted on this site was to “hide” the staircase by manipulating the approach to the first step. The camera begins its path by focusing on the steps above, then it proceeds to focus on what the every-day view of the path would look like. A simple movement of the camera that completely changes our perception of the stairs. It bends and distorts our image of the element.

*Le scale nella scuola d'Architettura sono il sito perfetto per la mia sequenza. E' un elemento con cui interagisco ogni giorno, ma allo stesso tempo contiene quel pizzico di mistero che lo rende così interessante. Un po' come il cinema, ha quel componente misterioso che, se studiato e capito, può essere apprezzato da tutti interagendo con la stessa regolarità di tutti i giorni con l'eccezione di una moltitudine di esperienze alternative basandosi sull'uso delle scale.*

*L'intento di questi studi era di “nascondere” le scale cercando di manipolare l'approccio al primo scalino. La telecamera comincia il sentiero inquadrando gli scalini di sopra, procedendo poi per inquadrare la vista alla quale sono esposto ogni giorno. Un semplice movimento della telecamera che cambia la nostra percezione delle scale.*

*Questa è architettura dinamica, questi sono gli strumenti necessari per estrarre l'essenza della composizione. Questo*



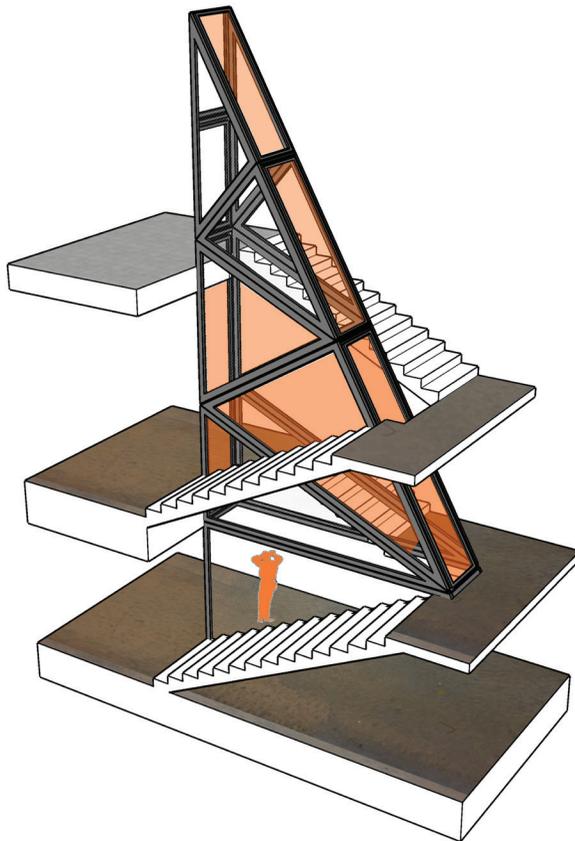
By experiencing the transitory ceremony through the floors of the School of Architecture Building we can almost type a narrative made of frames that interact on a shared plane. If, for example, we look at the bottom of the staircase by standing on the ground floor, we can easily project ourselves on the opposite side of the metal grid and move to the next floor. This act of projecting ourselves is the same motion we experience while watching a film. Therefore, the staircase can be seen as a successful site to develop studies on dynamic architectural components inspired by the cinematic approach to the scenery, that is, the multitude of frames a user can experience while circulating the space.

The second sequence deals with the methodology of Storytelling, focusing primarily on techniques of narrative works. Only this time the frames of the sequence are still images that flip rapidly to create a story that is told through pictures.

*movimento che avviene attraverso le scale può essere definito come una narrativa. Se, per esempio, cominciamo la sequenza con l'inquadratura del di sotto delle scale al piano terra, possiamo facilmente progettarci sul lato opposto della griglia di metallo tra le scale. Questo movimento di progettarci da un lato all'altro è simile a quello che si percepisce nei film. Da questi studi posso quindi dedurre che le scale sono un sito esemplare per studiare e sviluppare un approccio dinamico ai componenti architettonici basati sull'approccio cinematografico alla scena, il che si potrebbe definire come la molteplicità di inquadrature che vengono percepite circolando uno spazio.*

*La seconda sequenza esplora il metodo di raccontare storie, concentrandosi maggiormente sulle tecniche narrative in lavori cinematografici, Solo che questa volta le immagini della sequenza sono statiche e si intercambiano rapidamente per creare una storia attraverso foto.*

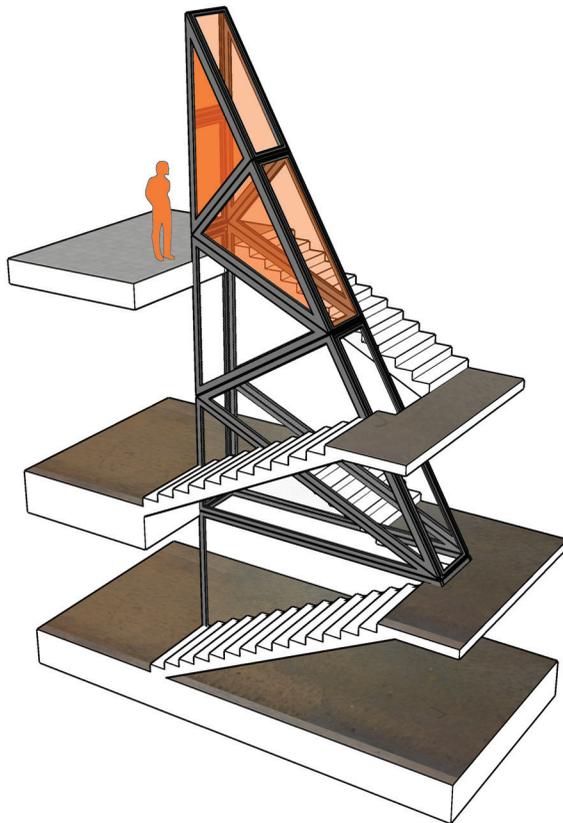




Diagrams illustrating the positioning of the camera in relationship to the body of the SOA staircase.

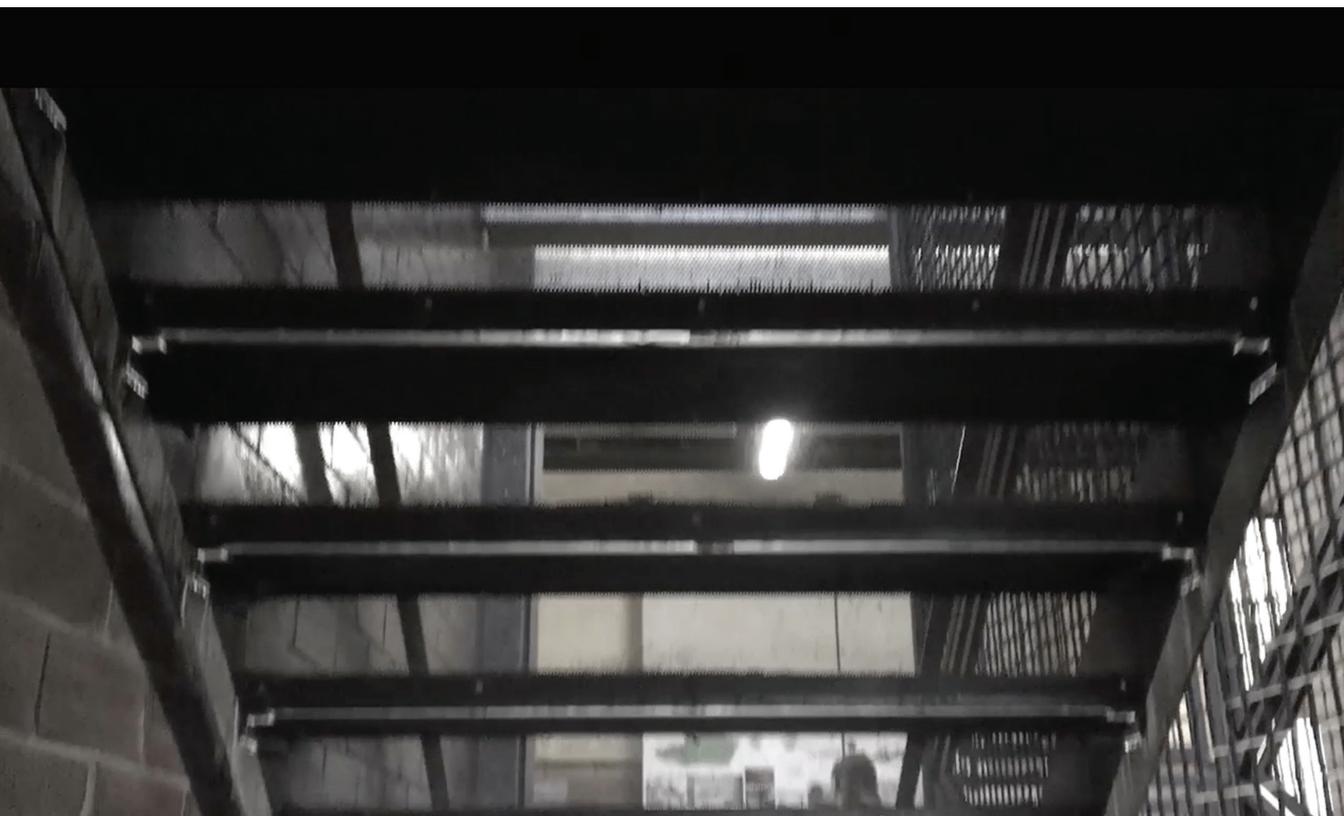
*Diagrammi che illustrano il posizionamento della telecamera in relazione alla struttura della scala della facoltà di architettura.*

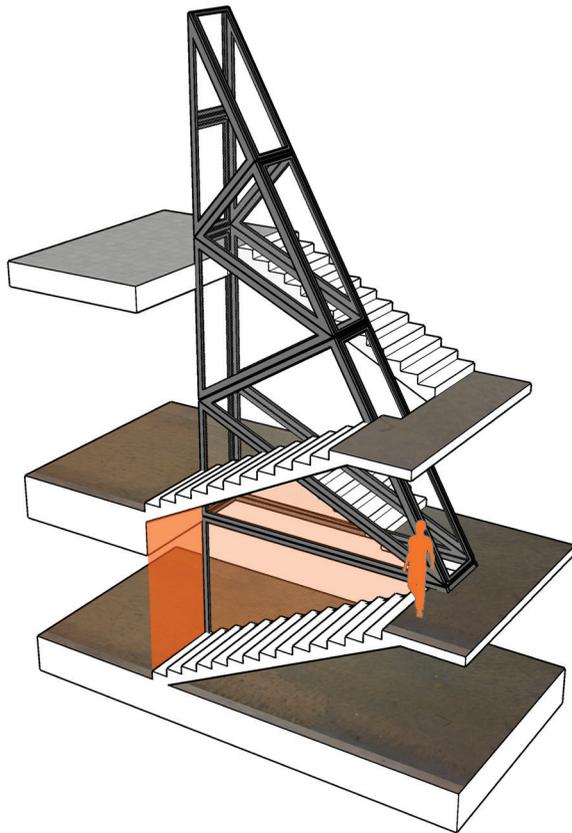




Through different positions it is possible to observe different details of the staircase. The top, illustrated, analyzes the grill within the element of the staircase. Transparency becomes important.

*Attraverso le varie postazioni si possono notare diversi dettagli della scala. La postazione al di sopra analizza la griglia come elemento delle scale. Trasparenza diventa una parola importante*





The bottom focuses on the view beneath the metal surfaces which make up the steps. It is still possible to perceive the transparency through the grill, but most importantly it gives a different perception of the circulation by altering the height of the eye of the user.

*La postazione in basso si concentra più sulla materialità al di sotto degli scalini. E' possibile percepire la trasparenza della griglia, ma e' anche possibile percepire i movimenti un modo diverso grazie allo spostamento dell'altezza dell'occhio.*

The portrayal of architecture becomes more important in this case due to the fact that there is no emphasis on exploring a space. The audience focuses on the aesthetic more than the semiotics, and are rarely open to interpretation such as the transitions between the scenes in the first sequence.

Shooting the Storytelling sequence required a strong way of communicating with imagery, sort of like architecture. The use of background music followed by brakes becomes important in manipulating the movement through the frames.

The third and final sequence explores corridors and their role in the ceremonial approach of the space.

Although corridors were explored in the previous sequences, this time there is an extensive study of the one point perspective and the transition from one scenario to the other.

By overlapping the two shots at their point of intersection is a manipulation of the space which creates a room.

This view is then turned to the new focus, the room where the ceremony took place.

*Il modo in cui si vede l'architettura esteticamente diventa quindi importante visto che non c'è un'esplorazione dinamica dello spazio. L'audienza è quindi concentrata sull'estetica più che sul movimento.*

*Filmare la sequenza di storie richiede un modo efficace di comunicare con le immagini, proprio come fanno gli architetti. L'uso della musica di sottofondo e i break occasionali sono importanti per manipolare il movimento tra le immagini.*

*La terza ed ultima sequenza ha a che fare col ruolo del corridoio come metodo per l'approccio alla cerimonia. Anche se i corridoi sono già stati esplorati in sequenze passate, questo è uno studio estensivo dedicato alla prospettiva ed alla transizione da uno scenario all'altro.*

*La sovrapposizione delle due scene al loro punto di intersezione è una manipolazione dello spazio che ci consente di creare una stanza.*

*La telecamera è poi girata al nuovo punto focale, la stanza dove la cerimonia avviene.*



Toto' over the sails of Scampia. Scampia, Naples.  
*Toto' sulle vele di Scampia. Scampia, Napoli.*



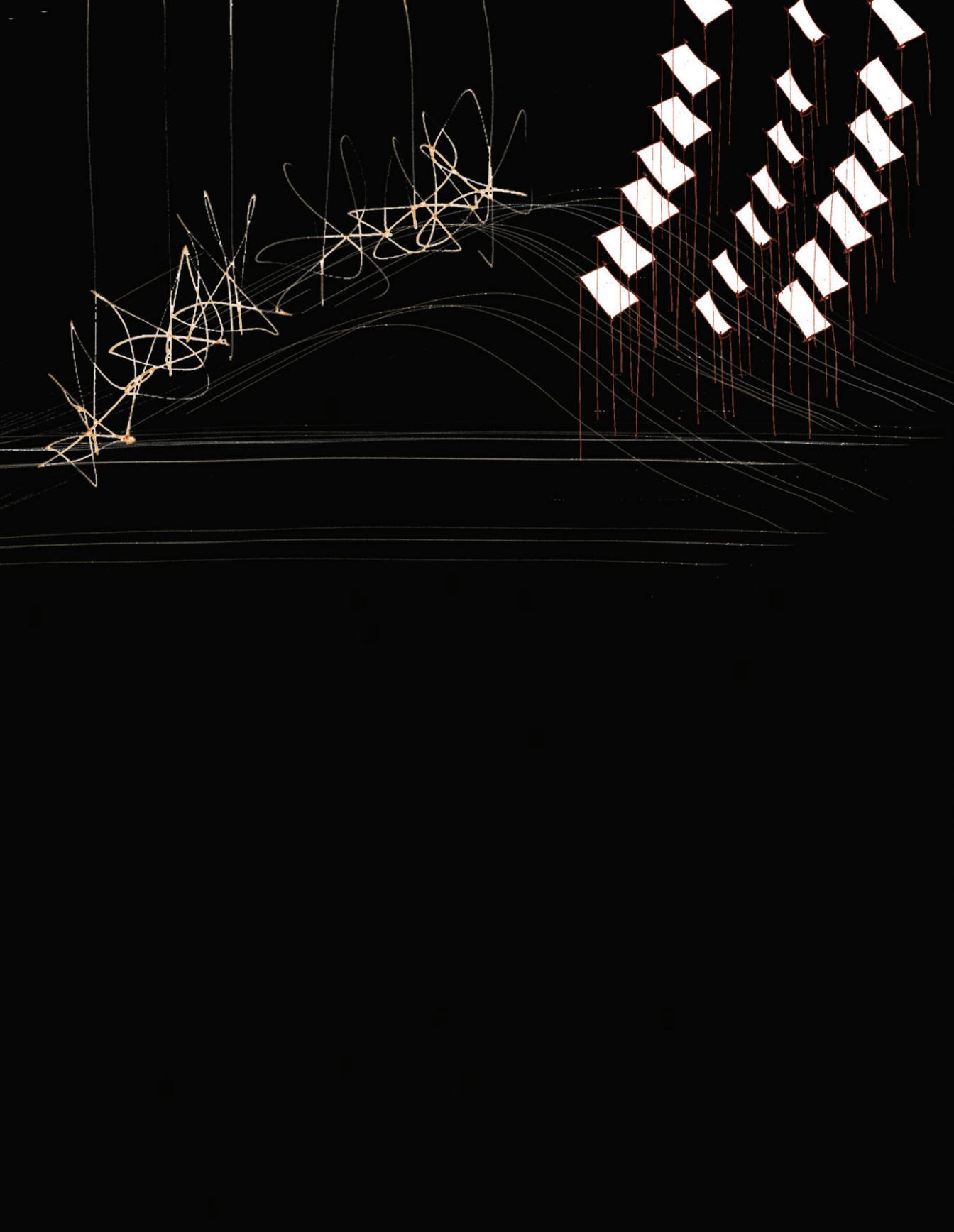
The beauty about cinema and architecture is the unexpected  
*Il bello del cinema e dell'architettura e' l'inaspettato.*



Extract from the Birdman Sequence  
*Un estratto dalla Birdman Sequence*

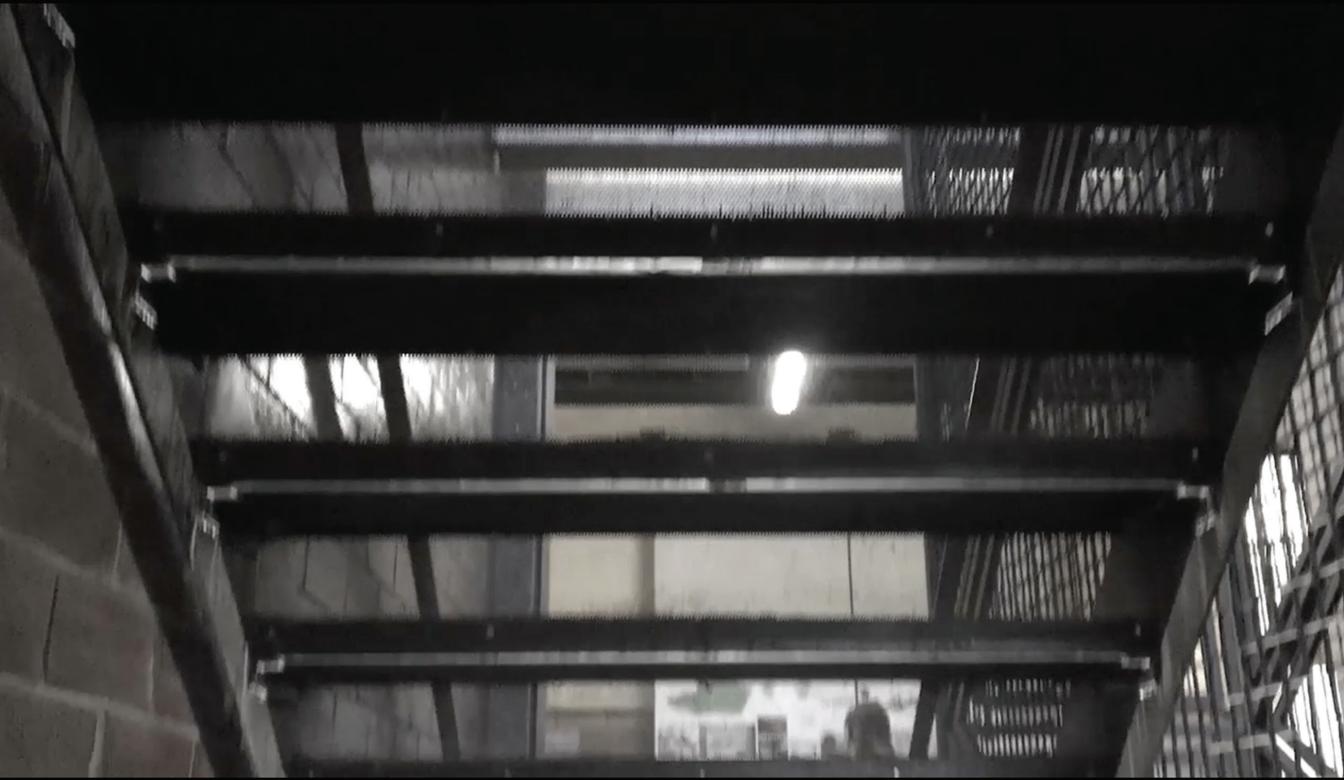




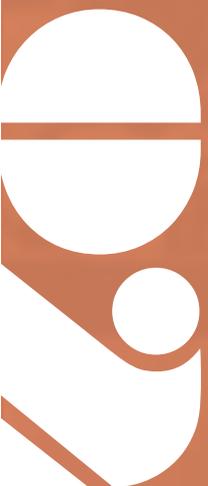








ICONIC SCENES  
NARRATIVE  
**ESSENCE**  
FILM TECHNIQUES  
INTENSIONS  
PREFERENCES  
**MEANING**  
MANIPULATION  
UNDERLINING PRINCIPLES  
DRIVING FACTOR  
SOCIAL FORCE  
**RE-DISCOVERING**



# LANGUAGE

# CONSTRUCTING A LANGUAGE

**I**f God is in the detail, where does the devil stand in architecture?

Mostly it relies in the lack of attempting to give meaning behind the architect's project; there is no greater shame than meaningless architecture. The driving factor behind the design process should be the strive to communicate one's intentions. The essence.

Good films operate the same way.

Those few, remarkable motion pictures that never seem to get old. The classic, timeless and iconic scenes that stick forever in the industry. The films that sent a message or taught a lesson in their own unique way. This is why *A Bronx Tale* (1999) costs \$7 to rent on OnDemand, while the newly come out films are all listed at the regular price of \$5.

Timeless.

# A LANGUAGE COSTRUIRE UN LINGUAGGIO

**S** e Dio e' nei dettagli, dove sta il diavolo nell'architettura?

*Nella maggior parte dei casi il diavolo sta' nel disinteresse dell'architetto a condurre un processo guidato da intenzioni con significato; non ce' peccato piu' grande di fare architettura insensata. Il motivo dovrebbe essere quello di voler comunicare le proprie intenzioni. L'essenza del proprio lavoro.*

*I film operano allo stesso modo.*

*Quelle poche, importanti pellicole che non sembrano mai farsi vecchie. Quelle classiche scene che sono rimaste stampate nel tempo. Questo e' lo stesso motivo per cui A Bronx Tale (1999) costa \$7 per noleggiare su OnDemand, mentre il resto dei film appena usciti si possono noleggiare al prezzo standard di \$5.*

*Stampati nel tempo.*

In the next phase of my research, I begin to focus on the techniques that combined make this **language**.

We can speak for an entire day but there's no communication if we speak different languages. We can't look at a work of architecture and have a discussion on it based off of two points of view, but we can have a discussion on how we perceived it and what about it impacted us on a personal level.

As I previously mentioned, the essence is the commonality between good films and good architecture. Good films are able to communicate an essence to their audience through the same manipulation process that takes place in good works of architecture.

The assumption here is that language is a social force struggling to shape how we think and act. A narrative in this case is the mean in which the essence is communicated to the audience.

Much like sequence number two of the Birdman Sequence, narrative requires a focus on the frames that compose the image. As it is conceived and designed, narrative can be shown in a motion picture as it is: frames. Images over images which speak for themselves, with no need to navigate us through the space.



*Nella prossima fase della mia tesi, devorro' la maggiorparte della ricerca sulle tecniche che insieme creano questo linguaggio.*

*Possiamo parlare per una giornata intera, ma non ci sara' mai una comunicazione se parliamo in lingue diverse. Non possiamo criticare l'architettura sotto diversi punti di vista, ma possiamo avere un dialogo su come viene percepita e cosa crea in noi sotto punti di vista individuali.*

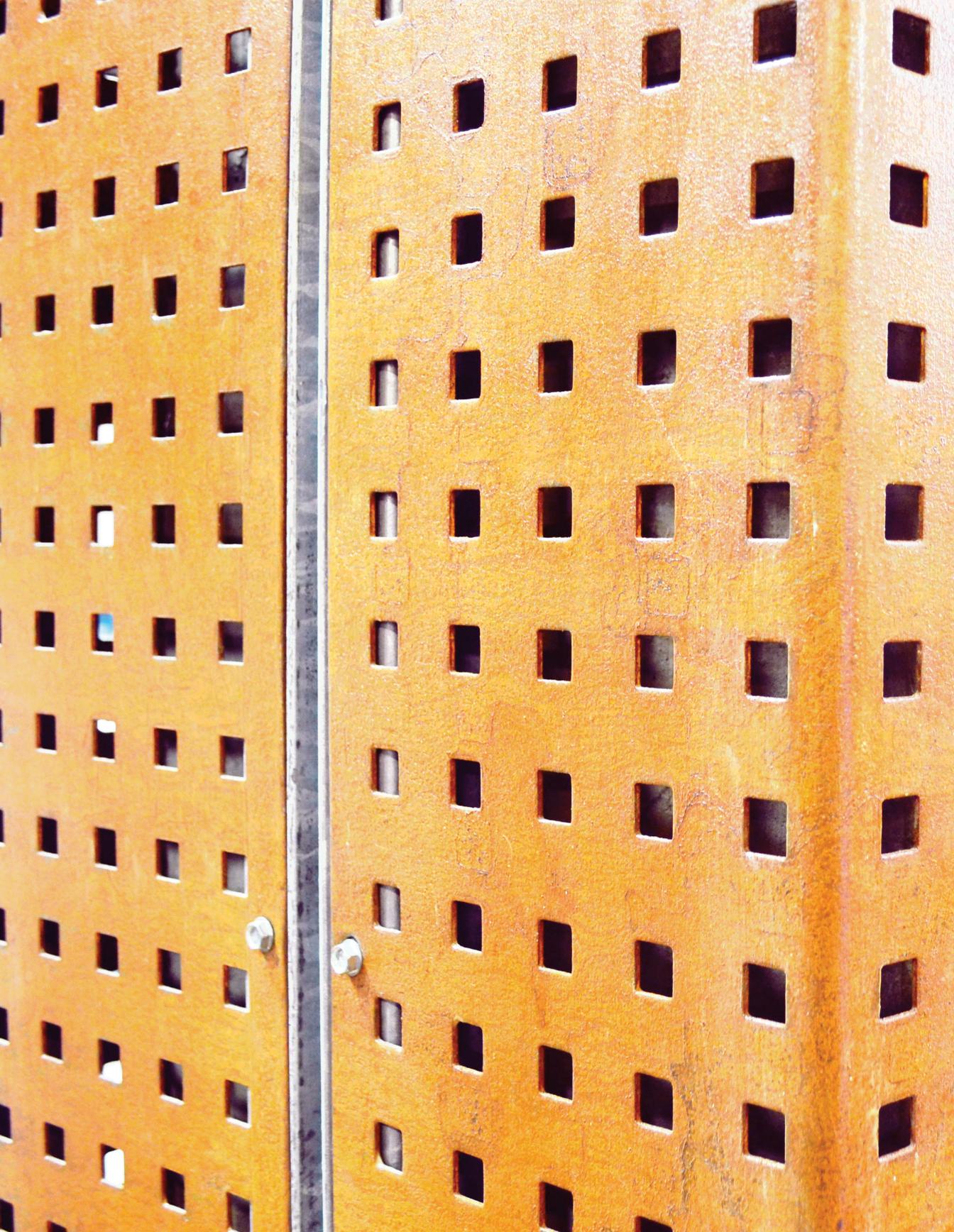
*Come gia' sottolineato in precedenza, buon cinema e architettura senzata hanno in comune l'abilita' di trasmettere un'essenza al proprio pubblico attraverso lo stesso processo di manipolazione dello spazio. Il linguaggio viene quindi considerato come una forza sociale che impatta come noi trasmettiamo il nostro modo di pensare ed operare.*

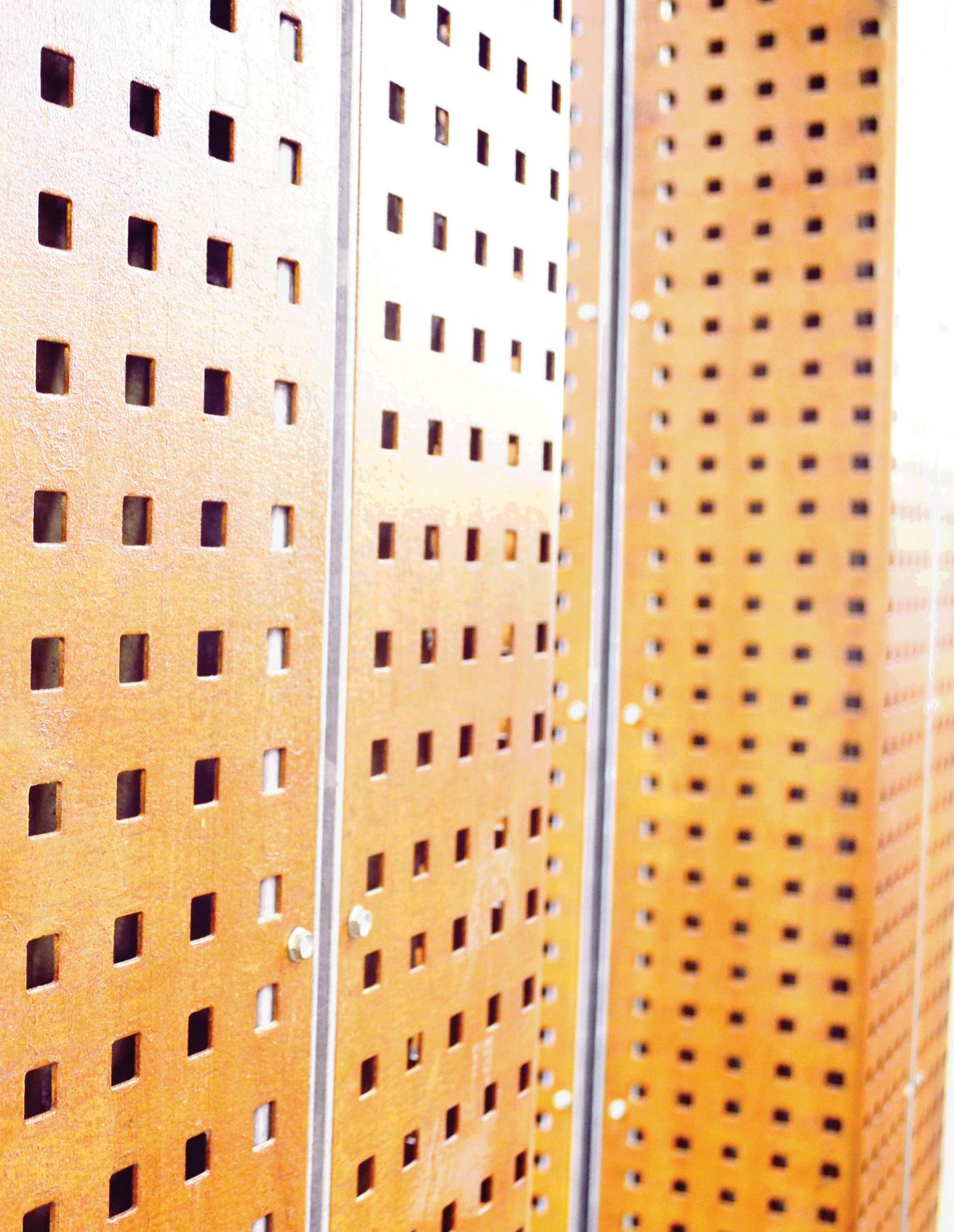
*La narrativa in questo caso agisce come strumento in cui l'essenza viene trasmessa all'audienza. Nello stesso modo in cui viene ideata, la narrativa puo' essere trasmessa e percepita come inquadrature che vengono mostrate in sequenze (simile alla seconda sequenza della Birdman Sequence descritta in precedenza).*

*Drawing a narrative for a scene. Specific frames that together create a storyline, that will eventually turn into a sequence of repeated images. Why can't we express narrative in film the same way we draw it?*

*Disegnare una narrativa per una scena. Inquadrature specifiche che insieme creano una storia, la quale sara' manipolata in una sequenza di immagini ripetute. Perche' non esprimiamo la narrativa nello stesso modo in cui la disegniamo?*







## WHAT WE ALREADY KNOW

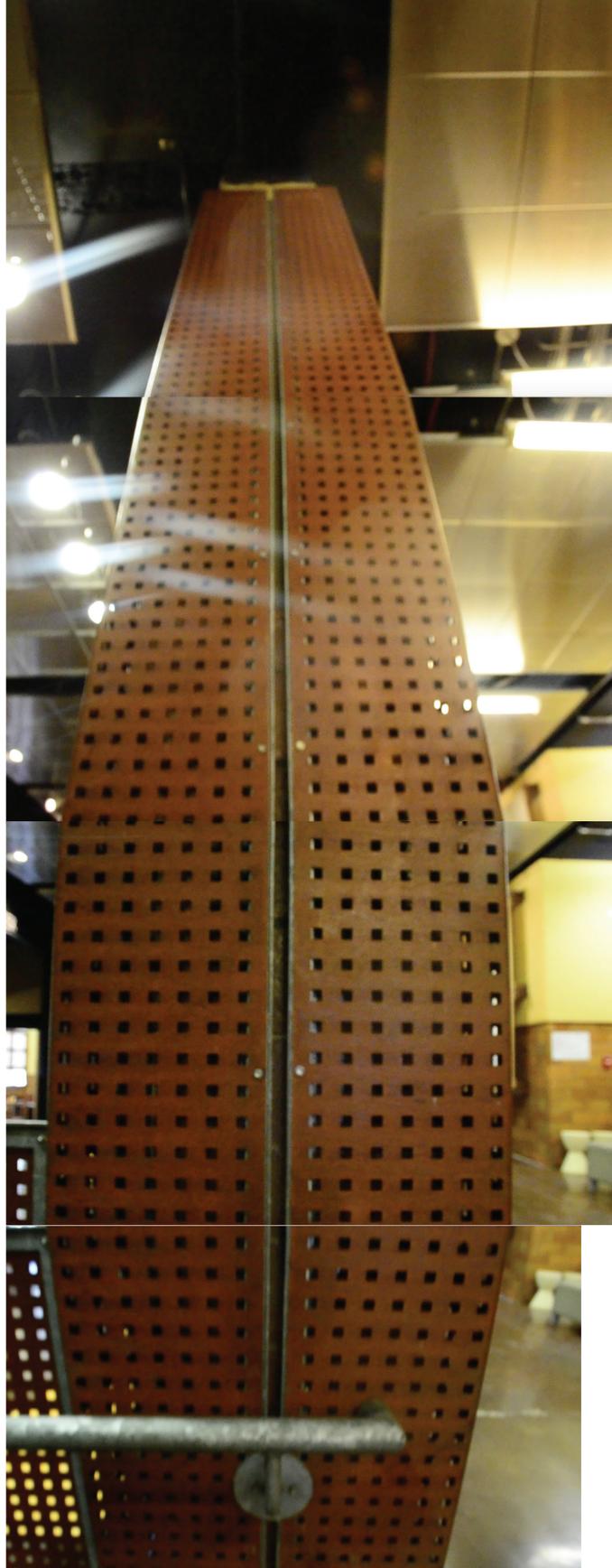
### THE TRUTH BEHIND ALL OUR IRRATIONAL PREFERENCES

Films and architecture both share remarkable qualities for subconsciously drawing their users to their interests. What makes a good film or a good piece of architecture sometimes relies in the unknown, and I find that there is no exact answer to why we choose one over the other: people love a film or someone's house but have no idea why they do (but they think they do).

Most interestingly, I find that both artforms tend to be ignored in the same way. How many people like to say that they love Falling Water, or even better, Frank L. Wright, because it is simply the most popular thing to say?

I want to challenge everyone to think critically when it comes to preferences: just because the mass loves Frank L. Wright's work doesn't mean I as an individual should too. The whole purpose of being called an individual is to emphasize the value of diversity within a mass, and the beauty about it is that it allows us to draw different interpretations from the same work.

We must strive to find meaning behind what we like.



# CIO' CHE GIA' SAPPIAMO

## VERITA' SULLE NOSTRE PREFERENZE IRRAZIONALI

*Film e architettura entrambi trasmettono qualita' che attraggono spettatori ad un livello subconscio. Cio' che fa un buon film o edificio a volte si trova nello sconosciuto, e noto che e' difficile dare una risposta esatta al perche' noi scegliamo un film dall'altro: la gente a volte si innamora con film o luoghi senza sapere il perche' (anche se pensano di saperlo).*

*In aggiunta, trovo che entrambi cinema e architettura vengono ignorate nella stessa maniera. Troppa gente parla di Frank L. Wright e Falling Water alla stessa maniera.*

*Voglio invitare la gente a pensare in maniera piu' critica: non si puo' esprimere un parere positivo su Falling Water perche' la gente dice cosi. L'individuo e' colui che non si aggrega alla massa, ma colui che riesce a valorizzare gli aspetti diversi dal comune. La bellezza di questo aspetto e' che ci permette di trarre diverse opinioni dalle stesse opere.*

*Dobbiamo trovare un senso a quello che ci attrae.*

The School of Architecture building became the place to be filmed. In order to defamiliarize myself from the every-day aspect of this building, the techniques found in the world of cinema became fundamental in order to manipulate the approach to the scene (room).

*Il palazzo che ospita la facolta' di Architettura e' divenuto un luogo per essere ripreso dalla telecamera. Per defamiliarizzarsi dagli aspetti comuni, le tecniche utilizzate nel mondo del cinema si sono rivelate fondamentali per manipolare l'approccio alla scena (stanza)*

Repeat the same shot, but from different perspectives. Keep doing it and soon enough details emerge, figures speak, walls bend, and everything we believed in becomes as fake as a snowflake on the first of August.

That's what re-discovering is.

The unconceivable notion that all buildings must be planned and built following the same set of rules is the result of ignoring this process of re-discovering over time. If we do not observe our work and ultimately express our understanding in the future works, there is no progress in the field of architecture and design. So how can we move on from Falling Water?

Cinema is a great tool to re-discover what we already know, and by cinema I simply mean our eyes. Architecture speaks to us throughout our vision, therefore we must look very closely when trying to listen to what a space is telling us.

The value behind a space, the thrill of the experience by moving through it, is manipulated by many factors that undergo our understanding. A simple change in atmosphere, that is sound, lighting, or temperature, the voices in the background or the movement of the people, the steps. These tiny details that all together enclose the perception of the space we are walking through.

Here is where the language of the building relies. Here is where architecture can become dynamic, but we have to move. We can't expect the building to dance for us, simply because we are the building: the users give soul to the static infrastructure.

Pictured here is the staircase of the School of Architecture, which was the site for most of my video work.

*Le scale della Scuola di Architettura, sito utilizzato per la maggior parte delle mie riprese*



*Ripeti la stessa inquadratura, ma da angolature diverse. Continua a ripetere le stesse inquadrature e presto i dettagli cominciano ad emergere, i muri si piegano, e tutto quello che davamo per scontato comincia ad avere un senso differente dal solito.*

*Questa e' la riscoperta.*

*L'inconcepibile pensiero che tutti gli edifici devono essere pianificati e costruiti seguendo le stesse idee e' il risultato di aver ignorato il processo di riscoperta fino ad'ora. Se non osserviamo le nostre opere e cominciamo a capirne il significato, non ci potra' mai essere una crescita che avviene da una generazione all'altra nell'ambito dell'architettura e design. Come possiamo andare avanti da Falling Water?*

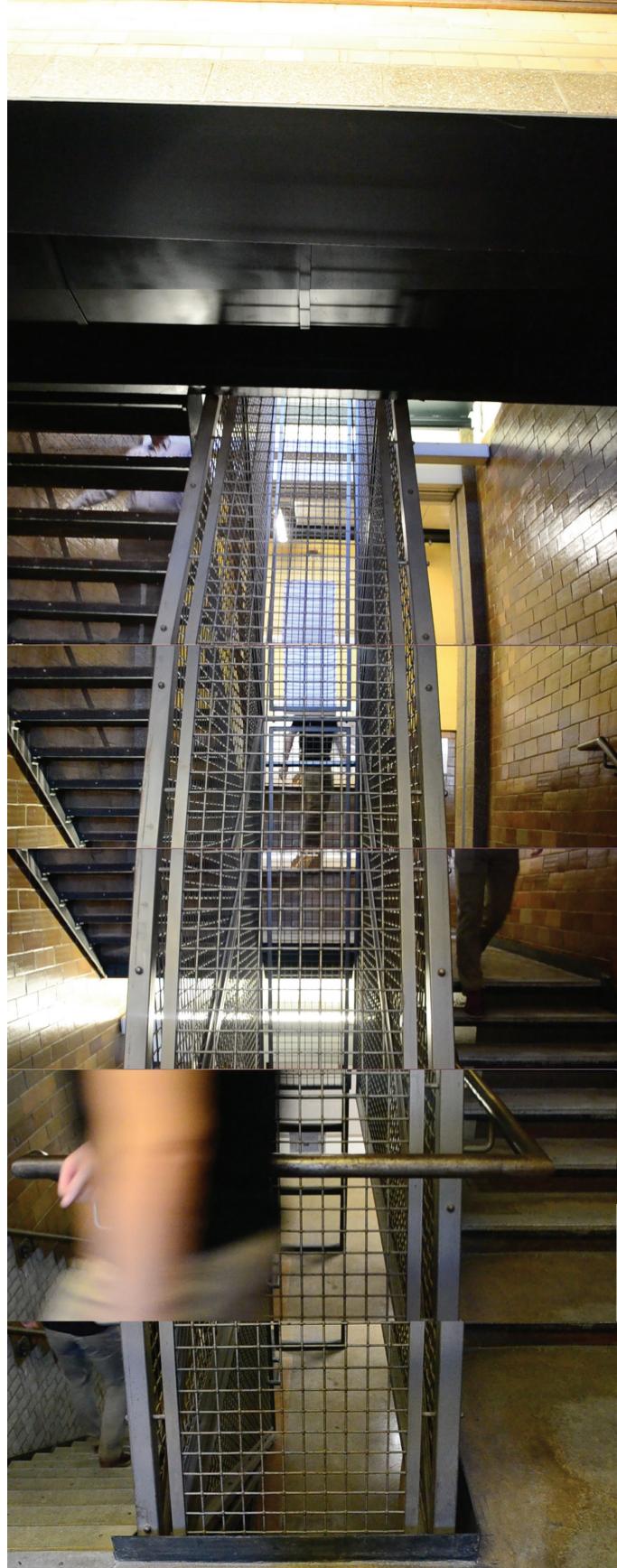
*Il cinema e' un ottimo strumento per riscoprire cio' che gia' sappiamo, e quando dico cinema intendo i nostri occhi. L'architettura viene comunicata attraverso la nostra visione, quindi dobbiamo ascoltare cio' che uno spazio cerca di comunicarci prestando attenzione ai dettagli.*

*Cio' che da valuta ad uno spazio e' a volte manipolato da elementi che vanno oltre la nostra comprensione. Un semplice cambio di atmosfera, il che potrebbe essere l'alterazione di elementi come la luce, temperatura, o suono, a volte delle persone che occupano lo spazio. Questi dettagli creano la nostra percezione dello spazio in cui ci troviamo.*

*Qua e' dove il linguaggio architettonico viene espresso. Qua e' dove l'architettura diventa dinamica, ma dobbiamo muoverci. Non possiamo esigere movimento dalla struttura, non possiamo chiedere all'architettura di ballare per noi. Questo e' perche siamo noi a muovere la struttura, siamo noi a dare anima*

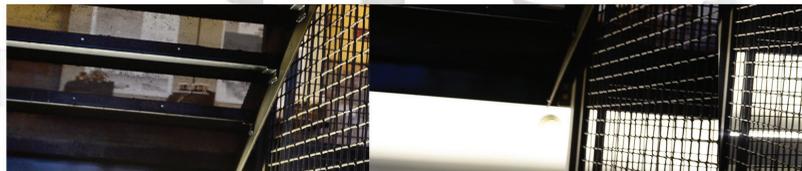
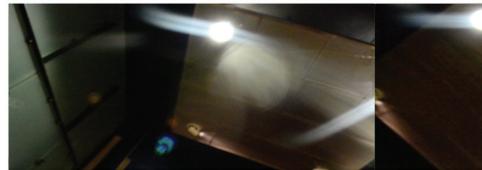
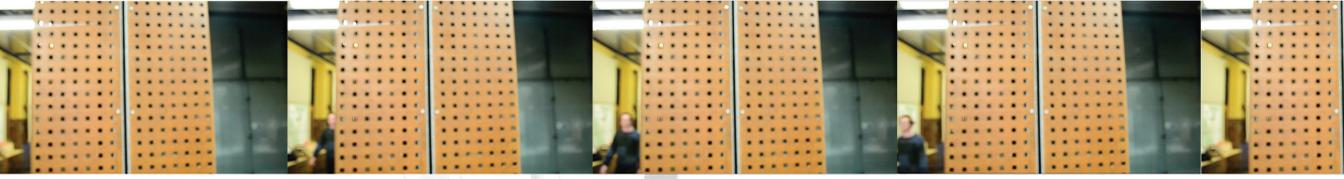
A person is not going to go out of their way to look for those qualities, at least not your average person. In fact, nobody. That is the architect's job to make sure that they do, and this has a lot to do with the idea of expressing a language in a way to clearly state one's intentions.

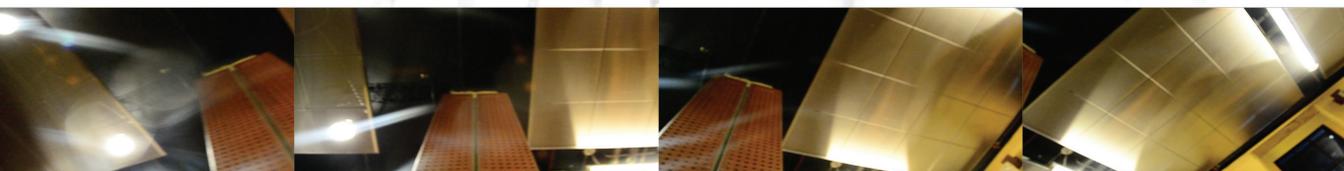
Architecture learns from cinema: there is a camera now. Here is where the architect grabs the user and drags them through the space according to a general scheme of ideas, that is the concept.



*all'architettura. Una persona non andrà mai fuori dai loro parametri per esplorare questi dettagli, ed è per questo che l'architetto ne deve prendere atto ed assumerne la responsabilità (e questo ha molto a che fare con l'esprimere un linguaggio abile nel farsi capire da tutti).*

*L'architettura impara dal cinema: adesso c'è una telecamera. È in questo istante che l'architetto naviga la persona nello spazio basandosi sul conetto generale che l'architettura cerca di esprimere.*







« The choice to become a movie director comes from the fact that for me cinema has been a way, an art, that helped me look at the world and define it in some way. Through cinema, I was able to comprehend things that were not so clear. And so, through this art, like many other art forms, this has been important for me. So I undertook this path because I believe that cinema is very important for interpreting the world, trying to decode the world, and to find many alternative points of view to those common places. Because through cinema we can define and understand better what is normally ignored. »

« La scelta di fare il regista e' figlia un po' del fatto che il cinema per me e' stato un modo, un' arte, che mi ha aiutato a guardare il mondo, e a definirlo in qualche modo. Attraverso il cinema sono riuscito, gia' dalla mia adolescenza, a capire meglio delle cose che altrimenti rimanevano poco comprensibili. E invece, attraverso quest'arte, ho intrapreso questa strada proprio perche' penso che attraverso il cinema sia importante aiutare a decifrare il mondo, riuscire a decifrare il mondo. Trovare dei punti di vista alternativi a quelli che generalmente sono dei luoghi comuni nella visione del mondo, perche' attraverso il cinema si puo' riuscire a definire meglio ed a capire meglio quello che spesso ci sfugge. »

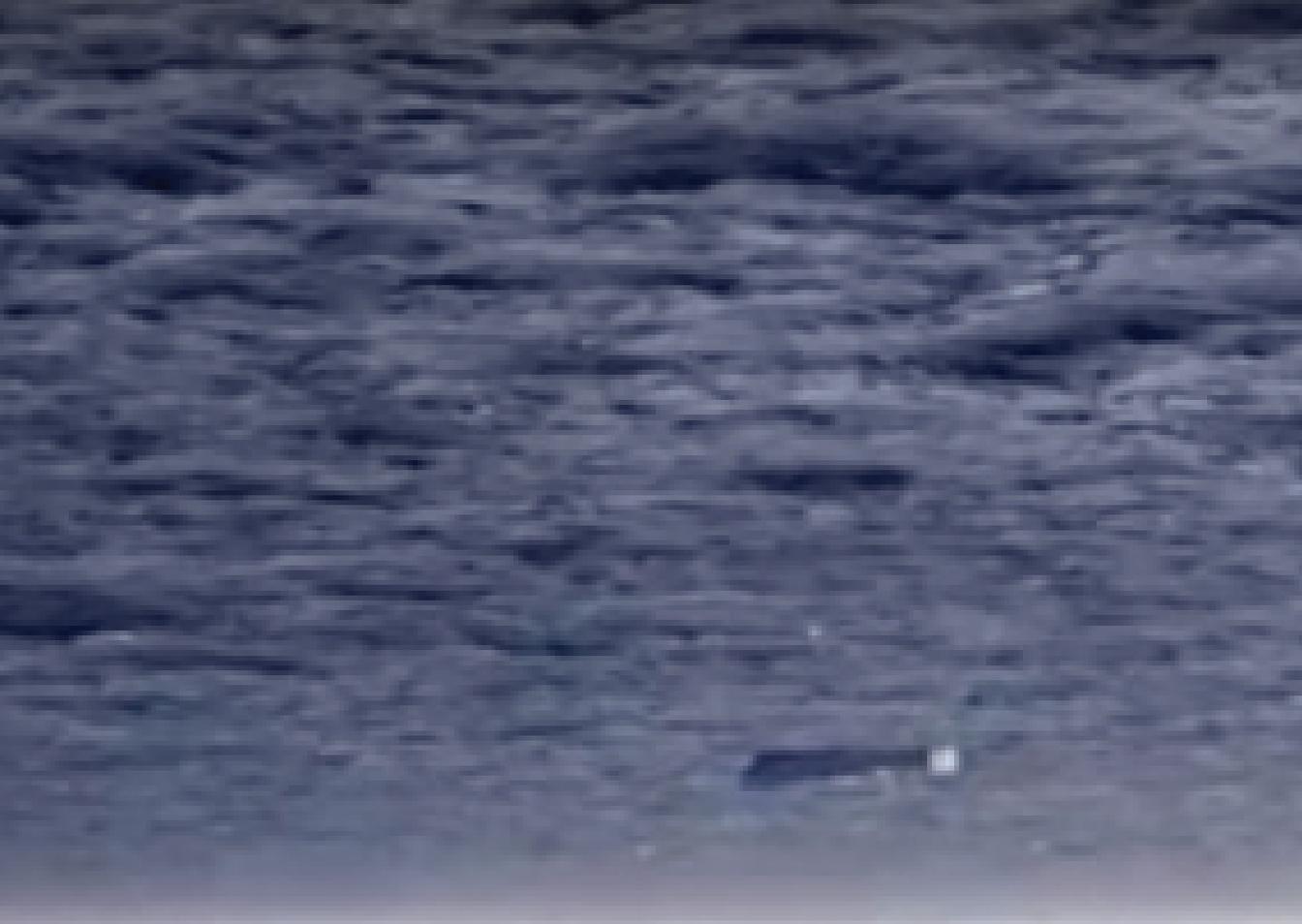
Massimo Ferrari

The choice to become a director

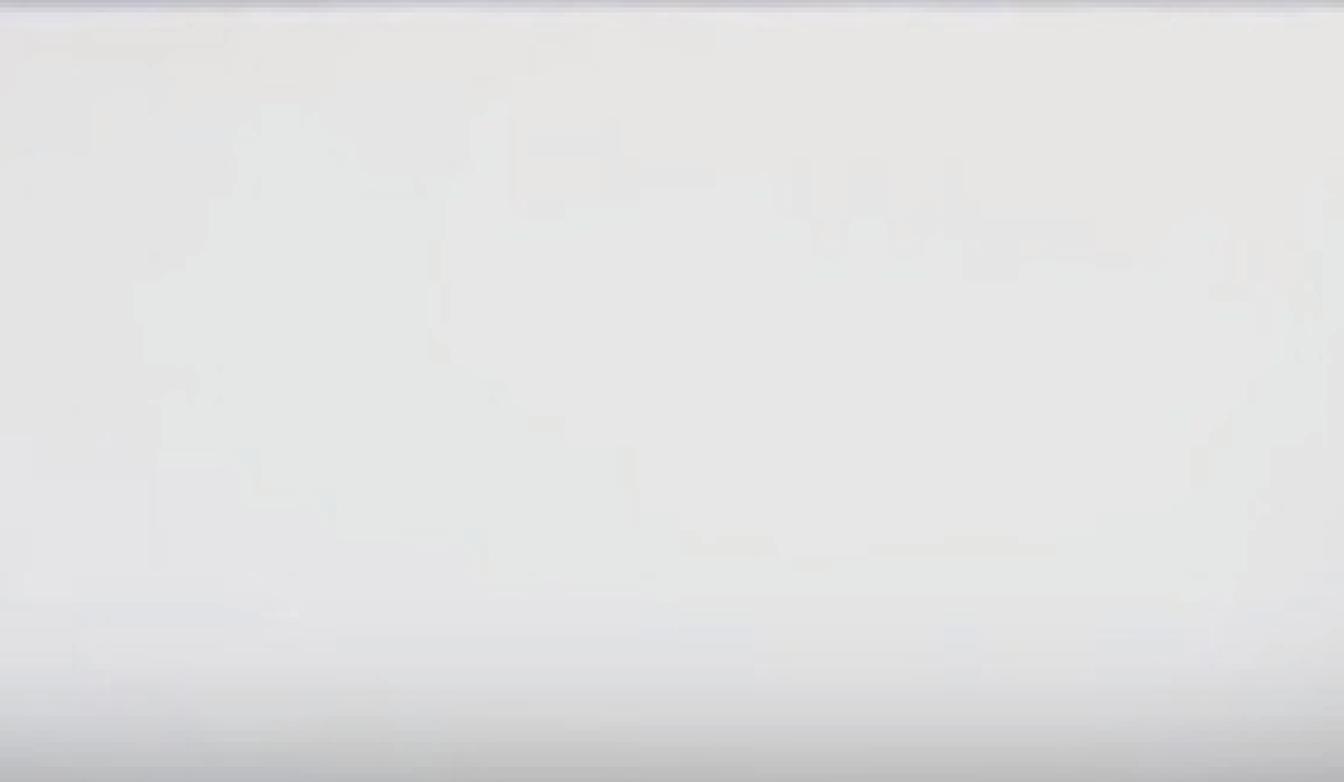
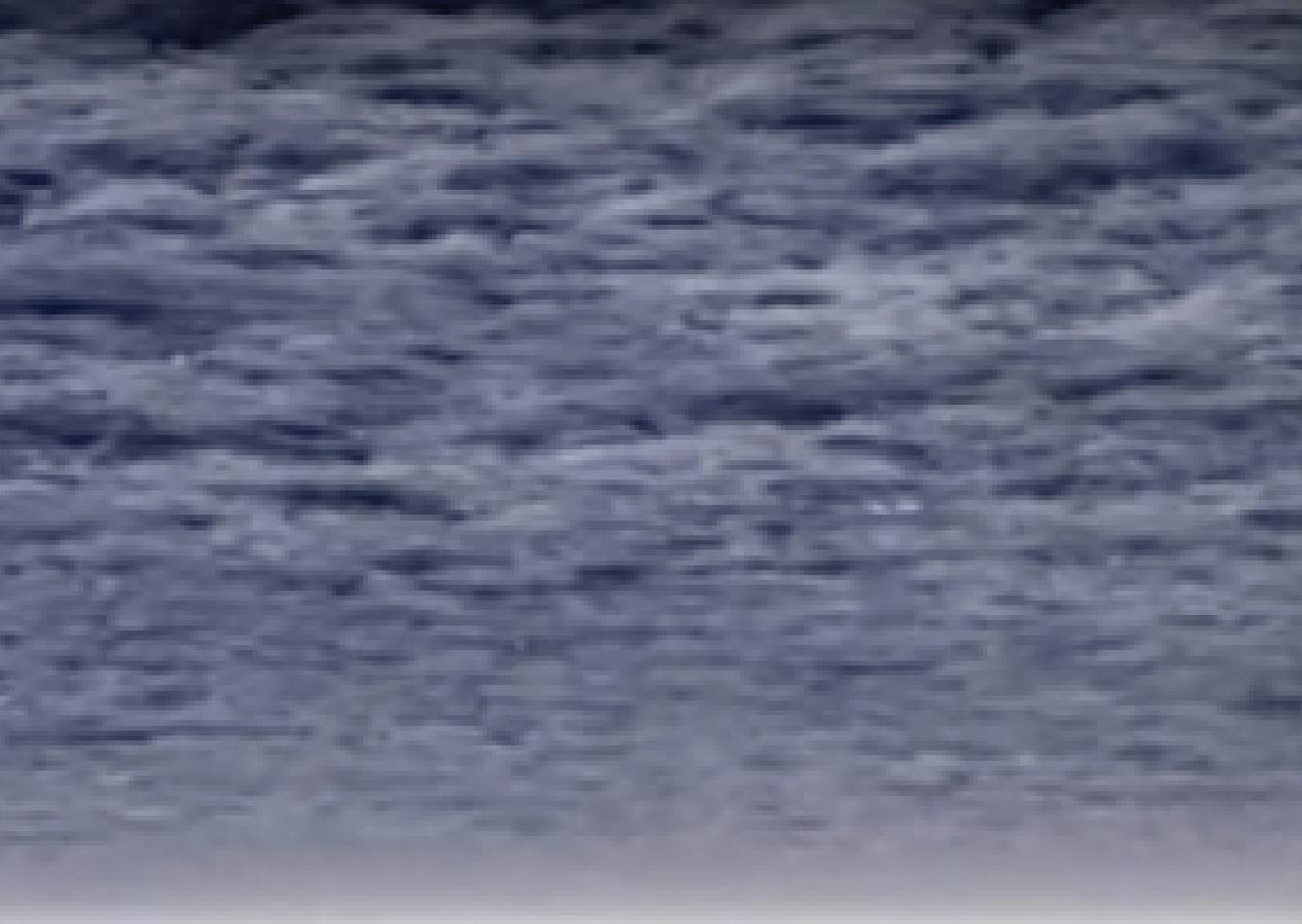
La scelta di fare il regista



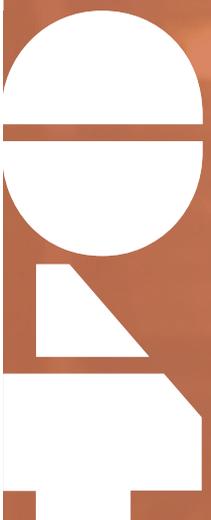
**MASSIMO FERRARI**



*Where the Clouds Go, by Massimo Ferrari*  
*Dove Vanno le Nuvole, Massimo Ferrari.*



SPACIAL CONFIGURATION  
**DYNAMIC**  
**NARRATIVE**  
RELATION  
STRUCTURE  
**VIEWER** MEMORIES  
FEAR  
SEQUENCING  
**GESTURES**  
REALIZATION  
MOTIONS AND **EMOTIONS**  
CIRCULATION  
SENSE OF PLACE  
STIMULATION



**MANIPULATION**

# MANIPULATIVE SEQUENCING

## MANIPOLAZIONE SEQUENZIALE

# SEQUENCING

**C**inema is fundamental to understand the parameters that allow for the manipulation of a specific space to happen through the eyes of the camera. As previously mentioned, the camera becomes the essential tool to manipulate the scenery and, ultimately, transmit the essence. The various elements of design help express a film's vision by generating a sense of time and space, as well as setting a mood, and sometimes suggesting a character's state of mind. "Mise-en-scène" also includes the composition, which consists of the positioning and movement of actors, as well as objects, in the shot.

Motion pictures create and manipulate all of these elements (architecture in this case) to aid the way they communicate to the audience: the viewer can relate to a space portrayed in a scene that may resemble the house they grew up in, or vice-versa, create a sense of fear by walking through a narrow hallway in a hospital. Architecture, in this case, is one of the many tools cinema uses in order to communicate its essence.

The same way the introduction of photography changed the way we paint, I believe the use of cinematic techniques can aid the architectural discourse of a building or space in general. Because architecture and cinema can benefit from one another, architecture can use cinema as a tool to uncover its meaning to the user. Meaning, in this case, is the architect's vision and intentions expressed throughout the space.

**I**l cinema è fondamentale per capire i parametri in cui la manipolazione dello spazio può avvenire attraverso gli occhi della telecamera. Come notato in precedenza, la telecamera diventa lo strumento essenziale per manipolare lo scenario a cui siamo esposti e, di conseguenza, trasmettere un'essenza. I vari elementi del design collaborano insieme per esprimere la visione del film generando un senso di tempo e spazio, a volte un modo di essere mostrato da un attore. "Mise-en-scène", o messa in scena, include una composizione basata sul posizionamento e movimento dell'attore od oggetti che fanno parte della scena.

I film creano e di conseguenza manipolano l'architettura in modo da aiutare la comunicazione con l'audienza: una persona può vedere se stessa crescere nella casa della sua infanzia guardando una scena girata negli interni di una casa simile alla propria. L'architettura in questo modo diventa lo strumento che il cinema usa per comunicare la sua propria essenza.

Nella stessa maniera in cui la fotografia ha cambiato il mondo della pittura, credo che lo studio basato sull'implemento di tecniche cinematografiche mirate all'architettura potrebbe cambiare il modo in cui l'architettura viene percepita. Architettura e cinema, sotto questo punto di vista, cominciano a beneficiare l'una dall'altra. Cinema aiuta architettura ad esprimere meglio un suo significato, cioè una visione espressa attraverso gli spazi.

Cinema can become the tool for architecture's next movement, the significant step towards a new way of moving through the space. It can be essential for architects to understand better ways of dragging the audience to a specific space, to become part of a particular moment. Cinema is the theory behind the dynamic approach to architecture. Not just how we move, but how we respond to what the space is telling us.

During the course of this thesis, watching films became useful in order to understand and compare this dynamic form of architecture. Different motion pictures have given different accounts on their respective way of moving the viewer: *Frenzy* by Alfred Hitchcock has been previously analyzed under the theme of ceremonial approach to the scene, *Birdman, or the Unexpected Virtue of Ignorance* became a good advocate for the study of transitioning between scenes and altering perspectives. In particular, the film *Gomorra* by Matteo Garrone finds a way to get to the viewer's attention by instigating fear into their mind. How so? By freeing the uncontrollable elements of cinema that appeal to our senses. This is all made possible by the site, the Sails of Scampia reduced to a post apocalyptic scenery surrounded by total anarchy. The paths going through the sails are suspended in the central "vicoli", characterized by a devastated structure, abandoned units or even robbed and burnt.

*Il cinema, dunque, puo' essere visto come l'elemento primario che crea una nuova ondata di architettura. Puo' essere usato dall'architetto per studiare modi di muovere l'audienza, per creare momenti particolari. Il cinema e' la teoria che fonda un' architettura dinamica. Non solo come ci muoviamo, ma specialmente come percepiamo e come rispondiamo a cio' che l'architettura ci chiede.*

*I film analizzati durante il corso di questa tesi si sono ritenuti essenziali nel capire questa componente dinamica dell'architettura. Vari film hanno offerto punti di vista diversi l'uno dall'altro nel rispettivo modo di muoversi attraverso la scena: *Frenzy* di Alfred Hitchcock e' stato analizzato sotto l'aspetto cerimoniale di introdurre uno scenario, *Birdman, or the Unexpected Virtue of Ignorance* ha invece elaborato sulla transizione delle scene e l'alterazione della percezione. In particolare, il film *Gomorra* di Matteo Garrone trova il modo di prendere l'attenzione dello spettatore trasmettendo paura. Cio' e' reso possibile grazie agli elementi incontrollabili che accennano ai nostri sensi, e soprattutto, al sito scelto per girare le scene. Buona parte del film si svolge presso il quartiere di Scampia, tra le vele ridotte ad un paesaggio post-apocalittico di totale disfacimento ed in preda all'anarchia. I percorsi sospesi nei "vicoli" centrali sono caratterizzati da impianti devastati, alternanza di alloggi abbandonati e bruciati.*

*Mentre lo spettatore viene portato attraverso i vicoli sospesi, e'*

While the viewer walks through the vicoli, voices from its inhabitants appear here and there resonating through its decaying walls. This exposure to the uncontrollable creates fear in the viewer. People need to be in control in order to feel safe, or in the case of both cinema and architecture, they need someone who takes care for them. The second that an outside source that appeals to one of our senses is introduced into that environment, the user becomes alert and tries to have control over that force. This technique of transmitting an improvised sense of fear can become a tool for constructing architectural spaces able to grab the user's attention, hinting to an attempt of communication between the two. That doesn't mean an architect should design a fearful building, but rather use the same approach in order to grab the user's attention.

It is important here to view a motion picture as a series of sequences that put together create the final composition. What the viewer experiences is the final act of creating the composition out of small sequences, and not the process. The process is useful for the architect, to understand how to successfully grab the user's attention in order to unveil the meaning behind the surrounding architecture.

As Massimo Ferrari mentioned, through cinema we can define and understand better what is normally ignored. Cinema can re-shape our perception of an object, or a room. The camera is the tool that projects our movements, therefore it becomes easy in the ambit of cinema due to the fact that the audience is not under control. But in architecture it becomes tricky: the user is free to look and move anywhere. They can enter the building from a different entrance and circulate in a different direction. The ability to freely navigate through a site might create an abstract narrative such as the one picture on here (extract from the vicoli in the Sails of Scampia filmed in *Gomorra*).

*possibile sentire le voci degli inabitanti. Questo essere esposti a rumori che vanno al di la' del nostro controllo crea in noi una sensazione di paura. La gente deve sentirsi in controllo per avere la sensazione di essere al sicuro, o nel caso di entrambi cinema ed architettura, qualcuno che lo faccia per loro. Nel momento in cui un elemento al di fuori del nostro sito comincia ad interagire con noi, diveniamo piu' allerti e cerchiamo di assumerne il controllo. Questo gesto di trasmettere un'improvvisa sensazione di paura puo' essere visto come uno strumento per costruire spazi architettonici capaci di attirare l'attenzione dello spettatore e creare un dialogo tra i due. Questo non significa che l'architetto debba disegnare un edificio che incuda paura, ma semplicemente usare lo stesso approccio per avere l'attenzione dello spettatore.*

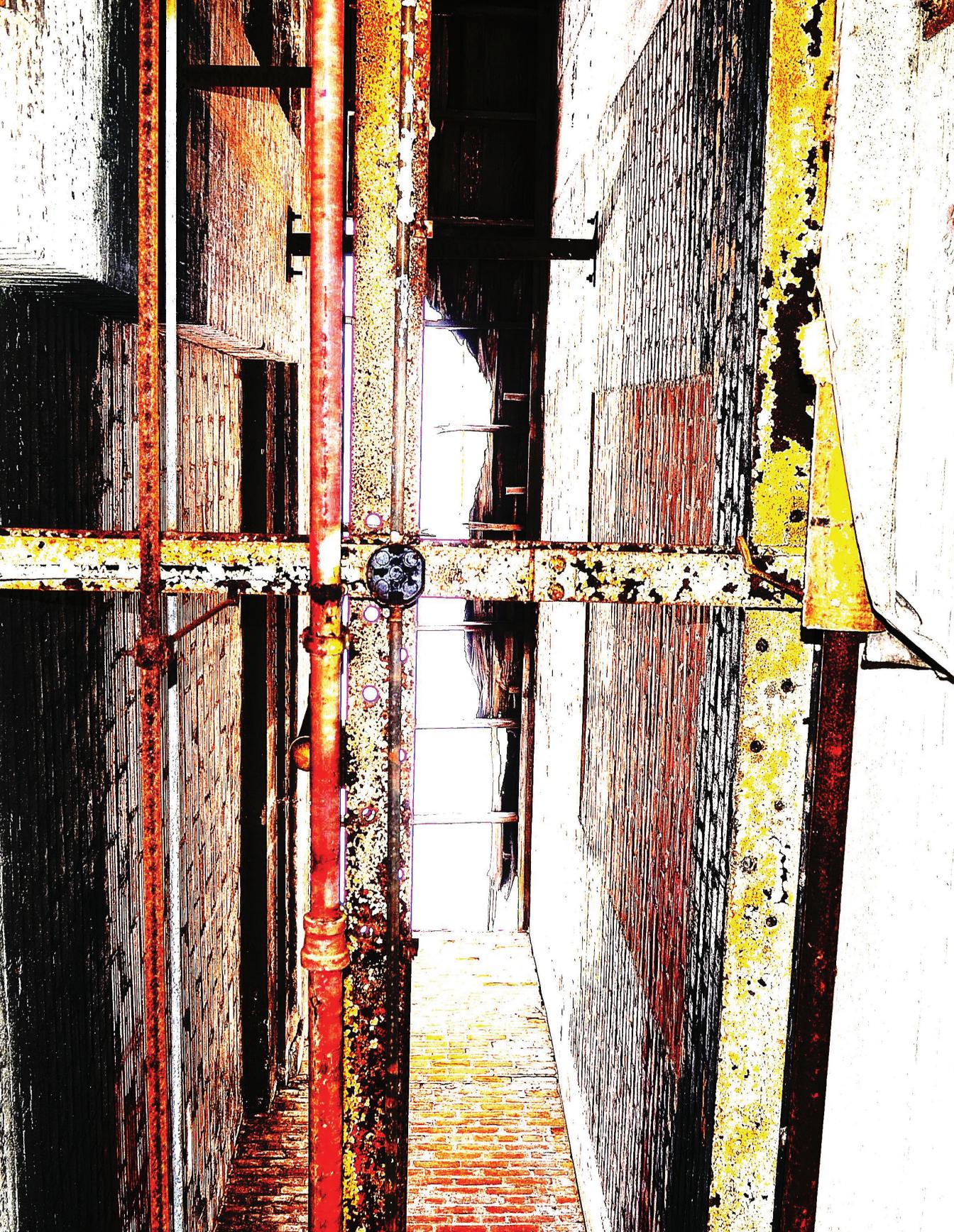
*Diventa importante, dunque, guardare la pellicola come una serie di sequenze che messe insieme creano la composizione finale. Lo spettatore interagisce con questo aspetto della creazione, non con il processo. Il processo e' utile all'architetto per capire come far si che lo spettatore possa prestare attenzione all'architettura.*

*Come gia' citato da Massimo Ferrari, attraverso il cinema si puo' riuscire a definire meglio ed a capire meglio quello che spesso ci sfugge. Il cinema puo' reformare la nostra percezione di luoghi ed oggetti. La telecamera e' lo strumento che progetta i nostri movimenti, quindi diventa facile nell'ambito del cinema dato che lo spettatore non ha controllo sul movimento. Ma nell'ambito dell'architettura diventa difficile: lo spettatore e' libero di muoversi a modo suo. Puo' entrare un edificio da un' entrata diversa, circolare l'interno a modo libero e guardare dove vuole. Questa liberta' nella scelta legata ai movimenti puo' creare una narrativa astratta come quella proposta qua a fianco (tratta dai vicoli nelle Vele di Scampia filmati in *Gomorra*).*



*Vicoli in the sails of Scampia  
Vicini nelle vele di Scampia*





# WHAT IS SPACE IN CINEMA?

In *L'espace au cinéma* (1993), author Gardiès distinguishes four kinds of space which he links to cinema:

1. cinematographic space, or the institutional setting of the movie theater containing screens (or mobile screening devices are used for the same purpose) which viewers are immersed in or exposed to in order to view the film.
2. diegetic space: this is where we find a reality independent of the story of the film. This is the base in which Gardiès uses places to actualize a space that would otherwise remain virtual.
3. narrative space: this is the specific spatiality of the characters, whose roles contribute to the substance of the story in which they are involved.
4. viewer space: this is the spatiality produced by the mode of communication that the film adopts towards the viewer. For example, the choice between localization (communication using cinematographic language) and monstration (communication through interpreting what is shown).

There is a clear difference between the second and third of these. The third, narrative space, is a framework for the action and has no meaning apart from the action. It may be incoherent, or even unbelievable. The elements in shot and out of shot do not form a realistic spatial configuration. They often contradict each other, however that is not important to the director, who is only interested in how the

action is perceived. This is demonstrated in the *Birdman Sequence*, explained in chapter one, where the storyline is broken into three sequences, the second one functioning as the platform for the narrative space. The black and white shots of the Sails of Scampia, filmed in *Gomorra*, showcase a specific spatiality that communicates the transition amongst the three sequences by quickly navigating the viewer to the spaces with no understanding of the motion that takes place.

This altering of the perception of the approach to the space, heavily influences the impact the subject has to the viewer/user. The elements of these shots do not form realistic spatial configurations within the transition from one to the other, they simply exist in their own *circle* with a shared center (place).

As previously mentioned, I believe that cinema is the theory behind the dynamic approach to architecture and how we are able to communicate with a space within that space. This is not only important to understand the architecture that's present within the film, but the architecture of the film in itself (will expand on this later). Basically what that means is we should question not only what we see, but what we've seen while getting here. Much like the chapter on the ceremony of a space recalls, our perception of a space can be easily bound to the action of getting to that place we know by manipulating the approach to it.

We shape the identity of that room with the memories we carry on our path. Life is not a time, but an infinite space.

# COS'E' LO SPAZIO NEL CINEMA?

*Nel libro intitolato *L'espace au cinéma* (1933) di Gardiès, l'autore distingue quattro tipi di spazi che attribuisce al cinema:*

- 1.** spazio cinematografico, o l'ambiente istituzionale teatro o cinema i quali contengono schermi (o gli schermi dei mobile device) nei quali l'audienza si immerge per guardare il film.
- 2.** spazio diegetico: quando una realtà indipendente dalla storia del film viene mostrata. Questa è la base dove Gardiès fonda i suoi spazi, i quali sarebbero virtuali non fosse per il processo di attualizzazione.
- 3.** spazio narrativo: la spazialità specifica dei personaggi con il ruolo di contribuire alla sostanza della storia nella quale fanno parte.
- 4.** spazio dello spettatore: lo spazio prodotto dal modo di comunicare che il film adotta verso lo spettatore. Per esempio, la scelta tra locazione (comunicato tramite linguaggio cinematografico) e mostra (comunicato attraverso l'interpretazione di ciò che viene visto).

*Da notare una grande differenza tra la seconda e la terza di queste listate. La terza, spazio narrativo, è uno spazio per la scena con un significato basato su un'azione diversa dal resto del complesso. Sotto questo punto di vista può dunque essere definita come non necessaria o incoerente. Gli elementi filmati non creano una configurazione spaziale realistica. Spesso si contraddicono, ma non importa al regista, il quale unico interesse è di come l'azione viene percepita. Ciò può essere*

*notato nella Birdman Sequence nel primo capitolo, dove l'insieme è diviso in tre sequenze, la seconda in particolare quella che si riferisce allo spazio narrativo. Le riprese in bianco e nero delle vele di Scampia, filmate in Gomorra, mostrano in modo specifico lo spazio che comunica il cambiamento da una scena all'altra senza dare un punto di riferimento su come viene raggiunta la scena.*

*L'alternare della percezione nell'approccio alla scena influenza in maniera evidente l'impatto che lo scenario ha sull'audienza. Gli elementi mostrati in queste riprese non creano quindi configurazioni spaziali realistiche nel movimento che avviene tra una scena e l'altra. Bensì esistono semplicemente in un cerchio proprio, apparte, con un centro condiviso.*

*Come notato in precedenza, credo che il cinema può facilmente essere visto come una teoria sull'approccio dinamico all'architettura ed essere analizzato nel modo in cui noi siamo capaci a dialogare e rispondere a questi luoghi. Questo non è solamente importante per comprenderne l'architettura mostrata nel film, ma l'architettura del film in se stesso (espanderò sull'argomento più in là). In poche parole, dovremmo valutare non solo ciò che vediamo e che ci viene mostrato, ma la metodologia di come ne veniamo esposti, il modo come arriviamo ad una stanza. Simile a quanto detto nel capitolo dedicato alla cerimonia di una scena, la percezione di un luogo è influenzata dal modo in cui viene rivelato a chi ne fa uso. Siamo noi a dare forma a quella stanza con i ricordi che ci portiamo appresso. La vita non è un tempo dunque, bensì uno spazio infinito.*



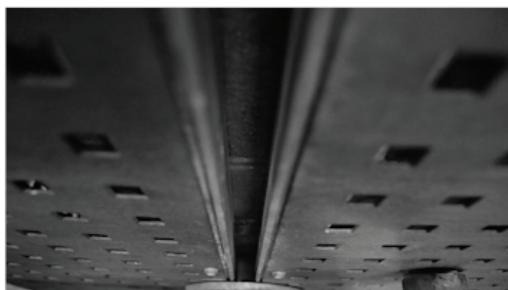


In the studies shown here, sequences of a specific space can be manipulated by simply flipping the orientation of the surfaces while keeping the same focus. Floor and ceiling interact via the common elements they share. The light coming from the ceiling which bounces off the reflecting surface of the floor allows for a seamless change in perception that is recognized only when the human figure is introduced.

The same effect can be achieved with two different movements of the camera. While approaching the room, the movement of the camera to the left goes from top to bottom, while the one on the right goes from side to side. The juxtaposition of these two sequences can be used to explain the multiple ways of obtaining the same effect from a given space, whether we are talking about architecture or cinema.

*Negli studi qua mostrati, le sequenze di uno spazio specifico possono essere manipolate attraverso la sovrapposizione tra pavimento e soffitto senza schiodarsi dal focus. Pavimento e soffitto interagiscono grazie agli elementi comuni che condividono. La luce rimbalza sulla superficie del pavimento, creando un cambio di prospettiva che viene percepito solo quando la figura umana compare nella scena.*

*Lo stesso effetto puo' essere creato da due movimenti diversi delle telecamere. Mentre si entra nella stanza, il movimento della telecamera a sinistra va da su in giu', mentre la telecamera a destra va da un lato all'altro. L'insieme di queste due inquadrature puo' essere usato per dimostrare i vari modi in cui si puo' ottenere lo stesso effetto da uno spazio, sia in architettura che in cinema.*





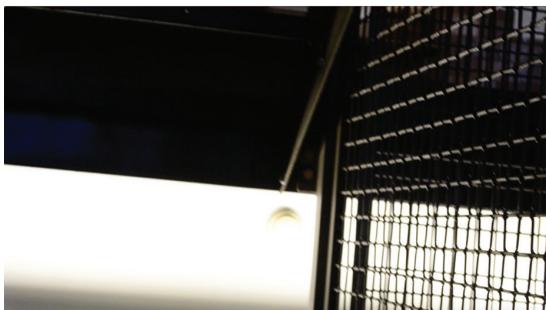
The social medias are a perfect example of manipulation. They are dangerous for the same reason we all doubted them in the first place: privacy. So why in this time are we all part of the social media world?

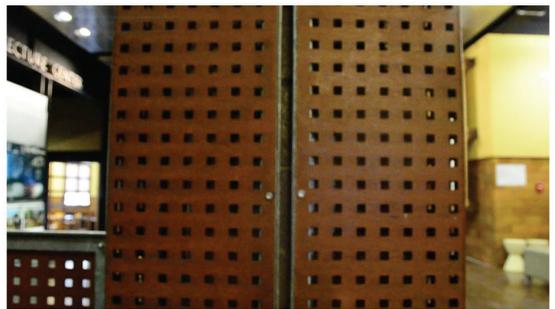
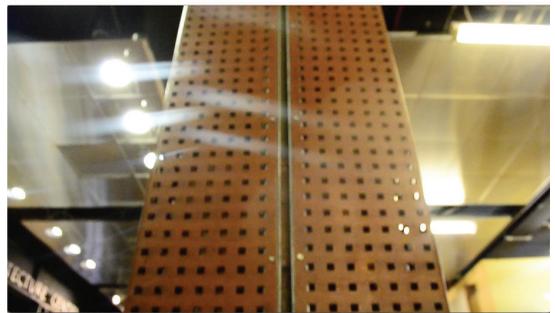
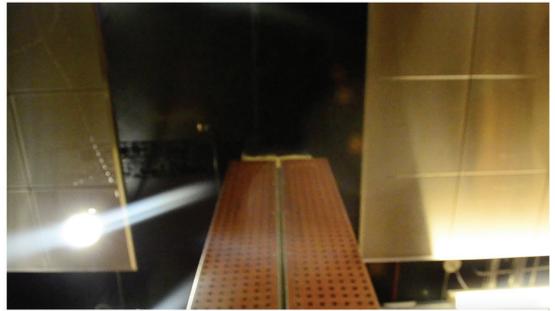
The word “inculcare” in Italian is specific to express the action of implanting something forcefully into someone’s head until it is liked. Unfortunately, we don’t spontaneously become part of social media, we are forced to like it. Initially we have our doubts, we don’t really feel like we understand it, or even need it, but then we eventually give in for a reason or the other. The same goes for some of the popular opinions of this time, and by that I mean the influenced public that is forced to like a work of art.

Some like Pollock’s paintings for the only reason that they are told to like Pollock’s paintings. Others watch low-class TV shows because that’s what their acquaintances do. And unfortunately, the same goes for architecture and cinema. The desire to look at architecture through the lens of cinema has allowed me to find the beauty behind the aspects of architecture that no-one teaches you at school, or might lecture you about while being drunk at a cocktail party. We are taught to look at a building in terms of floor plans, sections and elevations. We make 3D models of spaces and landscapes, but how we experience them is far different than hovering over them in a miniature version or projecting ourselves in a rendered image. We tend to neglect the emotional aspect, the one that appeals to our senses. Cinema achieves this in a very effective way, most of the times the manipulation has a strongly-related soundtrack that follows. Architecture is dependant on its users and the memories they carry. That emotional way of reading a space is important to the impact that it has on its user, how it is perceived can easily be a product of a resemblance to a familiar space.

*I social media sono l’esempio perfetto di manipolazione. Sono pericolosi per la stessa ragione con cui all’inizio tutti quanti ne dubitavano: privacy. Quindi come mai siamo arrivati a questo punto dove tutti ne fanno parte ormai?*

*Penso che la parola inculcare sia perfetta per descrivere questo fenomeno. Purtroppo, non entriamo a far parte del mondo dei social per scelta nostra, e’ un’idea che ci viene inculcata. Eventualmente entriamo a farne parte per colpa della massa, per sentirci in sintonia con il resto della comunita’. Cio’ riflette il modo in cui pensiamo su certi temi, e come ci sentiamo di essere in una posizione di giudicare e criticare tutto e tutti, A certa gente piacciono i dipinti di Pollock senza aver nessun motivo. Molti guardano TV show che lasciano l’amaro in bocca per l’unico motivo che sono ‘trendy’ e popolari nelle loro comunita’. E, purtroppo, lo stesso accade per architettura e cinema. Il modo di gaudare l’architettura attraverso il cinema ha fatto emergere la bellezza degli aspetti architettonici che non vengono insegnati a scuola, o sparati a vanvera da un architetto ad un cocktail party. Ci insegnano a guardare gli edifici in termini di piantine e modelli. Creiamo modelli tridimensionali di cio’ che disegniamo, ma li percepiamo in modo molto diverso che vedere una versione in miniatura dall’alto o un’immagine creata. Purtroppo, l’aspetto emotivo non viene calcolato nel rappresentare l’architettura. Per aspetto emotivo si intende i sensi che ci stimolano le emozioni. Il cinema ci arriva con metodi tradizionali come ad esempio la musica, o il tono di voce degli attori. L’architettura, invece, dipende molto da come i suoi spettatori interagiscono e portano appresso nella loro memoria i ricordi di come certi spazi gli sono gia’ stati proposti. Questo modo di percepire gli spazi e’ importante per l’impatto sullo spettatore, cio’ che viene percepito puo’ facilmente riprodurre nella memoria un qualcosa di gia’ visto o sentito.*





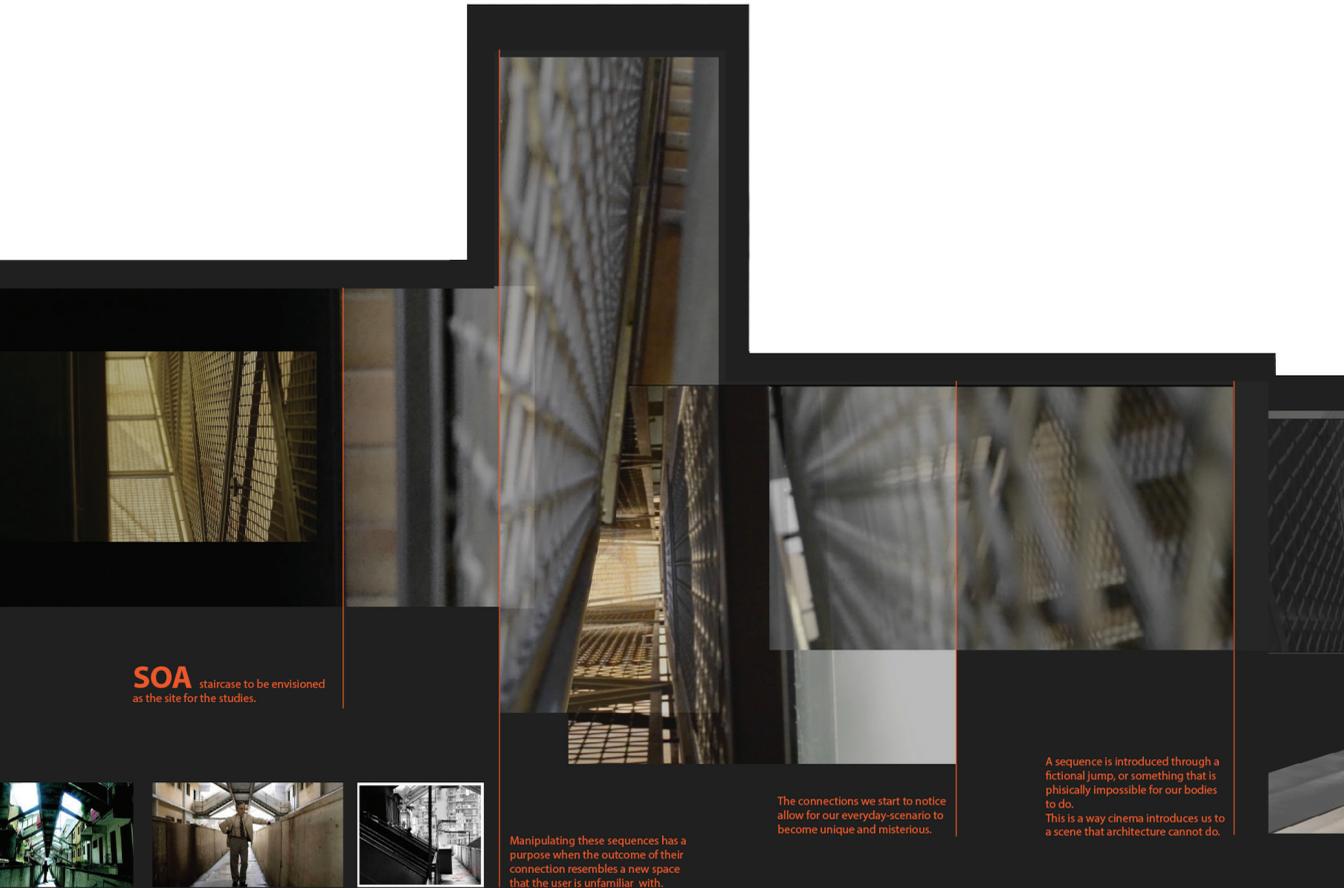
# THE LINE

I began this thesis with a line.

For a long time I viewed cinema as a line. The journey from point A to point B, and that everything that happened within that line could be a fragment, a sequence that belongs to a system.

In my journey I have come across many ways of looking at

architecture and cinema, many ways to critique them and praise them at the same time. I have found the circle to be the way I see cinema, and ultimately architecture. The best way for me to express what I feel when I experience both of these artforms. The most proper way for me to appreciate and study what we become exposed to and interact with.



**SOA** staircase to be envisioned as the site for the studies.

The connections we start to notice allow for our everyday-scenario to become unique and misterious.

A sequence is introduced through a fictional jump, or something that is phisically impossible for our bodies to do. This is a way cinema introduces us to a scene that architecture cannot do.

Manipulating these sequences has a purpose when the outcome of their connection resembles a new space that the user is unfamiliar with.

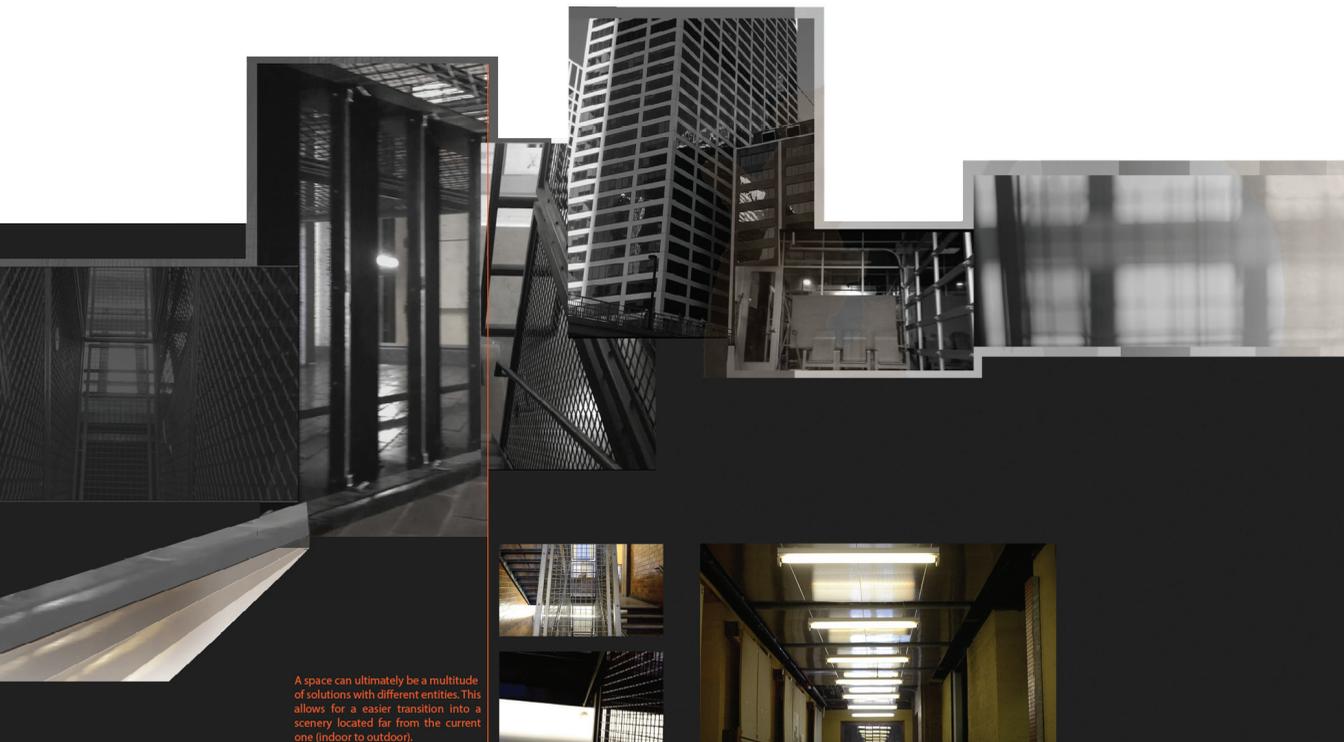
# LA LINEA

**H**o cominciato questa tesi con una linea.

*Per lungo andare pensavo al cinema come una linea. Il tragitto da punto A a punto B, ed ogni avvenimento che apparteneva a quella linea era un frammento, una sequenza di frammenti appartenenti ad una sistema.*

*Nel mio tragitto ho riscontrato diversi modi di guardare cine-*

*ma e architettura, molti modi di criticarli e lodarli allo stesso tempo. In fine ho scoperto che il cerchio e' il modo piu' efficace per vedere cinema e architettura sotto il mio punto di vista. Il miglior modo per esprimere cio' che sento quanto interagisco con entrambe le due forme d'arte. Il modo migliore per apprezzare e studiare cio' a cui veniamo esposti.*



A space can ultimately be a multitude of solutions with different entities. This allows for a easier transition into a scenery located far from the current one (Indoor to outdoor).





« It is said that life is composed by 12 rooms. 12 rooms in which we will leave something about us. 12 the rooms that we will remember once we'll reach the last one. Nobody can remember the first room where they were born, but it seems like this will happen in the last one that we'll reach.

Rooms means to stop, but it also means to establish.

When we finally find a place to stop, we invent the rooms. And we give them names, numbers, and meanings. The play room. The music room. The memory room. They are infinite. But we never think about them.

They are so common in our life that we attribute such vane meaning to their name.

Then there are those rooms with character. The rooms of joy or pain. And rooms in which we find shelter and where we can isolate ourselves. For each room that we go through we will open a door that will bring inside and outside from them.

Rooms are full or empty, it's up to us. It's as if we were to feed them.

I've had to go through imaginary rooms, for necessity. Because in my life I've had moments in which I find myself in a room that I don't like much.

It's a room where I feel stuck for long periods of time, in a dark room, small and immense and impossible to go through. In those moments I feel like I will never get out of those rooms.

Sometimes it's in a hospital, sometimes at home, but in the end it is always the same room. I was able to play with it. I was able to find the meaning of room, I found stories of rooms. And the rooms inside the work of men. Who inspire the outcomes whether they want to or not. Almost all of man's creations happen within a room. Life, then, is not a time but a space. Infinite space. »

*« Si dice che la vita sia composta da 12 stanze. 12 stanze in cui lasceremo qualcosa di noi che ci ricorderanno. 12 le stanze che ricorderemo quando saremo arrivati all'ultima. Nessuno può ricordare la prima stanza dove è stato, ma pare che questo accada nell'ultima che raggiungeremo.*

*Stanza, significa fermarsi, ma significa anche affermarsi. "La libertà che riprende stanza" è un modo dire.*

*Quando abbiamo trovato finalmente un posto dove fermarci abbiamo inventato le stanze. E gli abbiamo dato nomi, numeri e significati. La stanza dei giochi. La stanza della musica. Le stanze della memoria. Sono infinite le stanze. Ma non ci pensiamo mai.*

*Sono così comuni nella nostra vita che le releghiamo ad essere vane chiamandole vane.*

*Poi ci sono le stanze con un carattere. Le stanze della gioia o del dolore. E stanze in cui rifugiarsi e quelle in cui recludersi. Per ogni stanza che percorriamo apriremo una porta che ci porterà dentro e fuori da esse.*

*Le stanze sono vuote o piene e siamo noi a deciderlo. Come se le nutririssimo.*

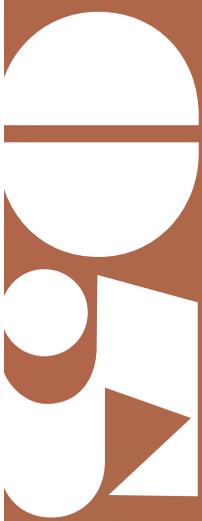
*Ho dovuto percorrere stanze immaginarie, per necessità. Perché nella mia vita ho dei momenti in cui entro in una stanza che non mi è molto simpatica detto sinceramente.*

*E' una stanza in cui mi ritrovo bloccato per lunghi periodi, una stanza che diventa buia, piccolissima eppure immensa e impossibile da percorrere. Nei periodi in cui sono lì ho dei momenti dove mi sembra che non ne uscirò mai.*

*A volte si trova in un ospedale a volte a casa ma diventa sempre la stessa stanza. Mi ha fatto giocare con lei. Mi ha fatto cercare il significato di stanza, mi ha fatto incontrare storie di stanze. E delle stanze dentro al lavoro degli uomini. Che ne condizionano le scelte o ispirano loro malgrado. Quasi tutte le creazioni dell'uomo avvengono in una stanza. Che la vita quindi non è un tempo ma uno spazio. Infinito. »*



**EZIO BOSSO**



MOMENT  
**REVOLUTIONS**  
SCENE  
TRANSITIONAL ELEMENTS  
BEGINNING FRAGMENTS  
**ESSENCE**  
DIAGRAM OF EXPERIENCES  
PLATFORM  
**DIALOGUE** JOURNEY  
INTERACTION  
EMOTION APPROACH  
MEMORIES  
**INTENSITY**  
STRUCTURE  
DOMAIN



Di

~~THE CIRCLE~~







« One night I have a dream. I was walking in the street like a kid who holds the hands of the father and the mother, someone bigger guiding you. And I was asking to this big person “What was the meaning of life?”. He showed me circles. Circles of life. And then he showed me a flower.

Why?

A plant has a circle. A seed becomes a plant that has a flower, transforms into a fruit. The fruit drops. There's another seed... and the seed grows again. This is a circle.

And I said, “I see, I understand. But why did you show me the flower?” And he said, “The flower is the most beautiful moment that we live, the most beautiful moment of the circle.

The most beautiful moment. »

*« E poi una notte ebbi un sogno. Camminavo per strada come un ragazzino che tiene per mano il padre o la madre, una figura piu' grande che ti guida. E chiesi a questa persona “Qual'e' il significato della vita?”. E mi mostro' cerchi. I cerchi della vita. E poi tiro' fuori un fiore.*

*Perche'?*

*Una pianta ha un cerchio. Il seme diventa una pianta con un fiore, il che si trasforma in un frutto. Il frutto cade. C'e' un altro seme... e il seme diventa pianta. Questo e' un cerchio.*

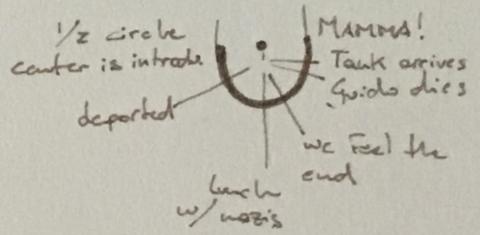
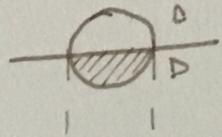
*Ed io risposi “Capisco. Ma perche' mi mostri il fiore?”. E lui disse, “Il fiore e' il momento piu' bello che viviamo, il momento piu' bello del cerchio.*

*Il momento piu' bello. »*

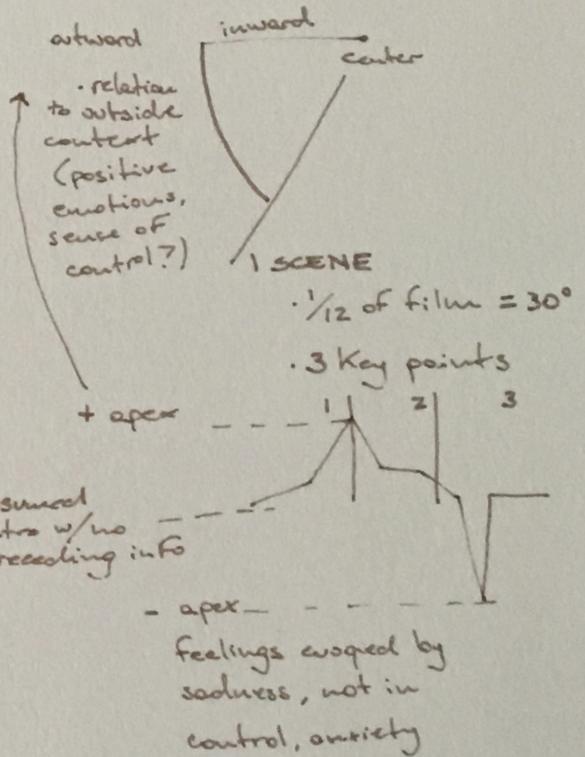
Alex Atala

The most beautiful moment

*Il momento piu' bello*



### STUDY OF INTESITIES



The circle ends when we seize to be Maybe.



## THE ~~CIRCLE~~

**T**hesis is not a linear process, nor is cinema, and even less architecture. There's a back and forth dialogue between these chapters, there isn't a clear ending or beginning. This doesn't mean that there is a lack of organization, but it can rather be seen as a platform to experience a narrative under a variety of different ways which all rely on the motion of our body through the space.

It is through this principle that we can truly understand and appreciate a dynamic approach to a scenery. Much like Ezio's paraphrasing of life and its rooms, cinema and architecture can both be diagrammed and structured based on this notion of following a *circle*, a loop, revolving around a center. Because, a beginning isn't necessarily just the beginning. It doesn't happen at one point in time and then disappear, but some works of cinema implement the beginning sequence in other fragments of the motion picture. In some, the beginning of the narrative isn't found in the beginning of the film.

In a *circle*, zero degrees is also three hundred and sixty degrees. Films cited in this thesis such as *Life is Beautiful* build their narrative around this concept by the nature of the tragicomedy, that is, to show different sides of a narrative following the same theme (the center). What the audience saw as a comedy is now a tragedy that has yet to unfold itself in order to transmit the essence of gratitude and happiness

## IL ~~CERCHIO~~

**L**a tesi non è un processo lineare, non lo sono neanche il cinema e l'architettura. Esiste un dialogo tra questi capitoli, senza un inizio o una fine ben chiari. Ciò non vuol disorganizzazione di informazioni, ma può essere vista come una piattaforma per esprimere una narrativa in un modo alternativo basato sul movimento del corpo nello spazio.

Attraverso questi principi possiamo capire ed apprezzare un approccio dinamico alla scena. In un certo senso è simile alle parole di Ezio riguardo le stanze. Il cinema e l'architettura possono entrambe essere strutturate e rappresentate in modi basati sul concetto del *cerchio*, una rivoluzione attorno ad un centro. Perché a volte l'inizio non è necessariamente soltanto l'inizio. Non succede in un attimo e poi scompare, in alcuni film si può notare il modo di incorporare l'inizio in scene che avvengono prima o dopo il fatto attuale. In altri casi, l'inizio non viene mostrato nei primi minuti della pellicola.

In un *cerchio*, zero gradi sono allo stesso punto di trecentosessanta gradi. Film citati in questa tesi come *La Vita è Bella* costruiscono la narrativa attorno questo concetto, mostrando entrambi i lati del genere tragicomico. Ciò che l'audienza vedeva come una commedia, è ora una tragedia che aspetta solamente di trasmettere allo spettatore il centro del film. L'essenza, la felicità che viene trasmessa all'inizio come alla fine, passando per la tragedia. È un *cerchio*. Il movimento delle nostre emozioni, l'alternare della nostra percezione quando si

all over again. It's a *circle*. It's the motion of our emotions, the altering of perception upon observing an element of the film undergo its full cycle of life.

Through this process we carry memories, and most films take advantage of this function of our brain by partially calling our attention to a re-proposition of those memories. Flicks of frames that resemble what we have already seen prior to the scene, what we see is what the director wants us to remember. And usually this can be seen in a different variety of interpretations.

A simple reasoning behind the director's intention in re-proposing a past memory can be explained by the intent of announcing what is about to develop within the structure of the film. It's an element that takes part of a transition, it's an alarm to warn us about the upcoming events. It's a ceremonial approach of to a scene. But it can also be seen as a simple way of recalling what a character might have said in a previous scene that applies to the current set of events we are experiencing.

These memories form part of the scene, or better, help the transition between scenes. They act as a connector to the beams of the structure of the film, the *circle*. And they can be diagrammed by intensities, positive or negative.

As previously mentioned in here, I began this thesis with a line. For a long time I viewed cinema as a line, the journey from point A to point B and everything happening within that line could be a fragment of a sequence that belongs to a bigger system.

In this non-linear journey I have come across many ways of looking at architecture and cinema, many ways to critique them and at the same time praise them. Closer to the end of this journey, I've found the *circle* to be the way I ultimately

*osservano gli elementi del film scorrere nel loro ciclo.*

*Attraverso questo processo ci portiamo con noi i nostri ricordi, e su questo aspetto del nostro cervello molti film ci lavorano sopra affinché possano chiamare alla nostra attenzione ricordi passati per introdurre un qualcosa di nuovo. Immagini che durano un attimo ma rimangono impresse nella mente, ciò che vediamo è ciò che il regista vuol farci vedere. E, come al solito, può essere analizzato sotto molti punti di vista.*

*Per spiegare certi gesti bisogna guardare nelle intenzioni del regista: riproporre un ricordo passato può essere visto come un annuncio a ciò che si sta per sviluppare nell'andamento del film. È l'elemento che fa parte al movimento tra una scena e l'altra, come se fosse un allarme per lo spettatore. È un approccio cerimoniale alla scena. Ma allo stesso tempo può anche essere visto come un modo di richiamare l'attenzione ad eventi passati che possono influire il presente.*

*Questi ricordi formano parte della scena, ed agevolano il modo di transitare attraverso le scene. Sono ciò che connette la struttura del film, il ~~cerchio~~ che rappresenta l'andamento degli eventi. E possono essere rappresentati sotto forma di diagramma caratterizzato da una serie di intensità, che siano positive oppure negative.*

*Come detto prima, ho cominciato questa tesi con una linea. Per molto tempo vedevo il cinema come una linea di eventi, il tragitto da punto A a punto B e tutto ciò che avviene all'interno può essere rappresentato come un frammento di una sequenza che torna a far parte di un sistema più grande.*

*In questo tragitto non-lineare ho imparato che esistono molti modi per guardare cinema e architettura, molti modi per criticarli e per lodarli. Alla fine di questo breve tragitto durato solamente un anno, ho scoperto che il ~~cerchio~~ è il modo più efficace per vedere cinema e architettura sotto il mio punto di*

see cinema and architecture. The best way for me to express what I feel when I experience both of these artforms. The most proper way for me to appreciate and study what we become exposed to and interact with on a daily basis. But most importantly, the way I can diagram and organize on a platform these emotions of experiencing the artform. The intensity of emotions that undergo the course of a film, both tragedy and comedy.

*Il miglior modo per esprimere cio' che sento quanto interagisco con entrambe le due forme d'arte. Il modo migliore per apprezzare e studiare cio' a cui veniamo esposti ed interagiamo giorno dopo giorno. Ma piu' fondamentale, il modo in cui possiamo raccogliere ed organizzare su una piattaforma comune le nostre emozioni quando interagiamo con il cinema o con l'architettura. L'intensita' di emozioni che vengono trasmesse attraverso la durata del film, che sia tragedia o commedia.*



## INTENSITIES

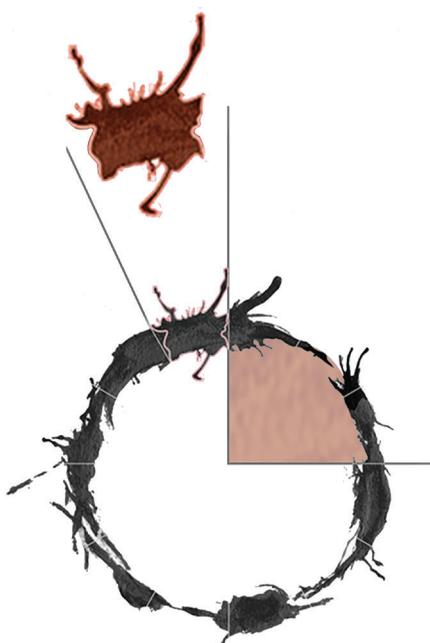
One way to diagram an emotion when looking at the structure of film, is by analyzing it as an intensity. That intensity is a fragment that belongs to the structure of the film, which is located on a circle of fragments of intensities.

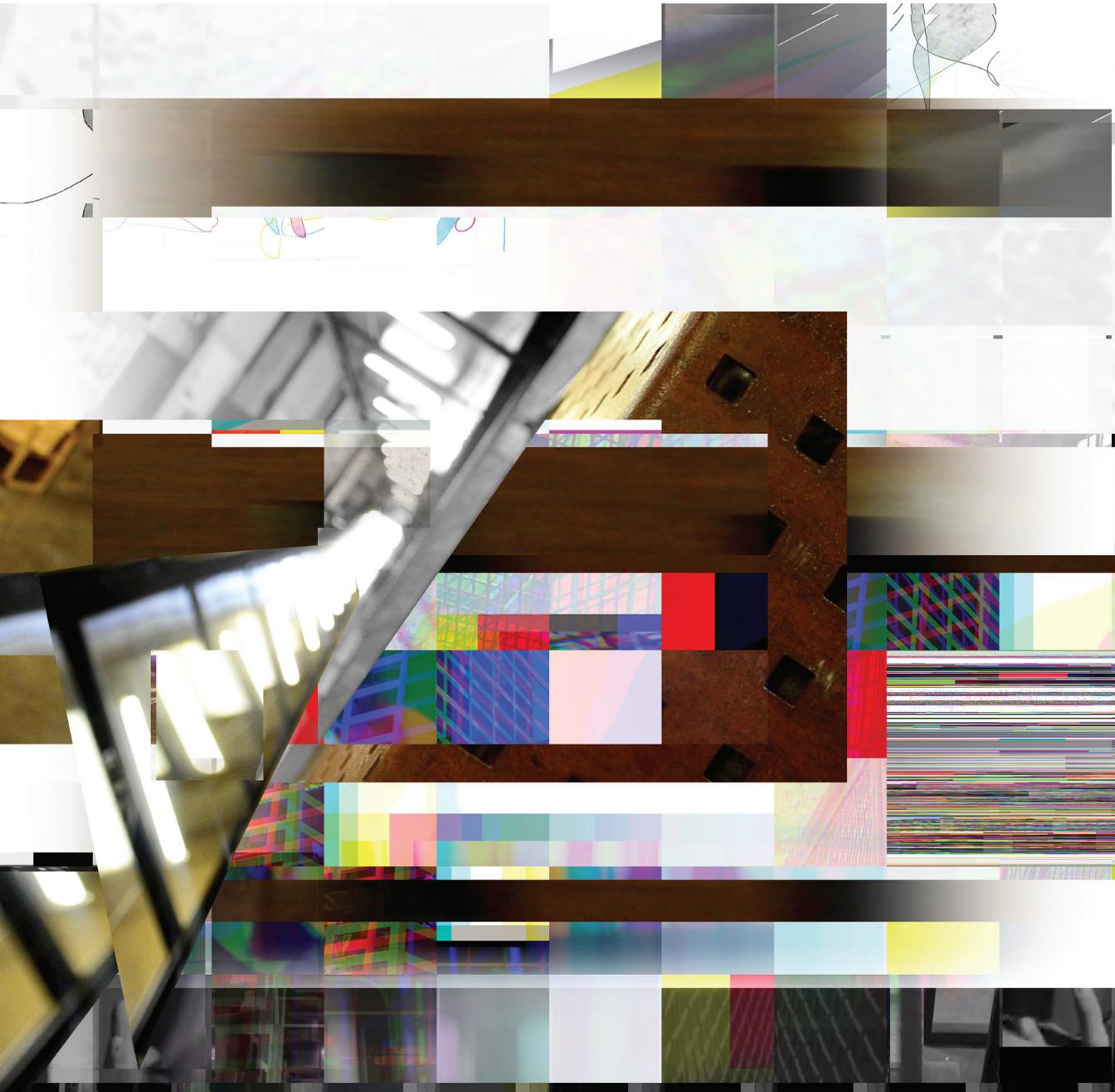
An intensity can vary based on the mood of the scenery, or a dialogue amongst characters, or a sudden change in atmosphere. It is a moment in which the user absorbs and memorizes what is being shown to them. And the response is the intensity, the motion of our emotions that interacts with

## INTENSITA'

*Un modo di rappresentare un'emozione nel corso di un film, sarebbe quello di analizzarla come una intensita'. Questa intensita' e' un frammento che fa parte della struttura del film, formata da un cerchio di frammenti di intensita'.*

*Un intensita' puo' variare in base alla sensazione che riceviamo durante una scena, o dialogo. E' un momento in cui lo spettatore assorbe e memorizza cio' che gli viene mostrato dalla telecamera. E la risposta e' l'intensita', il movimento delle nostre emozioni che interagisce con lo spazio.*







the space. This is where the element of dynamism can be formed within an architectural context by utilizing cinema as its intermediary to achieve such effect. Specifically, the way cinema helps us look at architecture and shape our perception of a space.

The intensities expressed in a scene are completely subjective. The beauty behind these two artforms is that they allow for open interpretations of their concepts.

*Qua e' dove l'elemento del dinamismo puo' essere espresso nel contesto architettonico utilizzando il cinema come intermediario per arrivare a certi effetti. In modo specifico, l'effetto che nasce dal guardare l'architettura con gli occhi del cinema per alternare la nostra percezione.*

*Infine, l'intensita' di una scena e' completamente soggettiva. La bellezza di queste due forme d'arte e' che lasciano libera interpretazione dei loro concetti.*

REPRESENTATIONAL TECHNIQUES  
SOCIAL CHANGE

**ATTENTION**

FORM OF EXPRESSION

**ESSENCE**

CREATIONS

DIALOGUE

**NEOREALISM**



# THE CENTER

To have a center means to have a purpose.  
*Avere un centro significa avere un motivo.*







A shot from the film *The Bicycle Thieves* (1948) by Vittorio De Sica

*Tratto dal film Ladri di Biciclette (1948) di Vittorio De Sica*

## NEOREALISM IN CINEMA

**W**hat spoke to me about this movement was its attention to the lives of the people surrounding the main characters. Neorealism broken down means revival form of (Neo) artistic movement that seeks to portray real life without any sort of artistic touch (Realism).

Italy's main film studio, Cinecittà, had been bombed by the Allies, so directors like Roberto Rossellini and Vittorio De Sica took to the streets, using available lighting, non-professional actors and minimal equipment to capture stories of humble people scratching out a living.

With the help of writers like Cesare Zavattini and Umberto Barbaro the movement continued to bloom long after Fascism was gone, and with it its censorship. Neorealists, some affluent (Visconti) and some born in poverty (De Sica), see cinema as a way to lead social change by depicting the privations of Italian society. Their heroes weren't played by glamorous film stars, but Bicycle Thieves' Lamberto Maggiorani, a steelworker, and first-timer Antonio Arcidiacono in *La Terra Trema*.

Contemporary filmmakers such as Martin Scorsese is one of many with a debt to the movement. The *nouvelle vague*, *cinéma vérité*, the social realism of Mike Leigh and Ken Loach, and the Czech New Wave all took inspiration from De Sica and co. In fact, there are few filmmakers entirely uninfluenced by the Neorealists.

## IL NEOREALISMO NEL CINEMA

**I**l fascino del Neorealismo per me risiede nell'attenzione data ai personaggi attorno ai protagonisti. Neorealismo vuol dire rivitalizzazione (Neo) di un movimento artistico fondato sul ritratto della vita quotidiana senza alcun tocco artistico (Realism).

*Cinecittà fu bombardata durante la guerra, quindi registi come Roberto Rossellini e Vittorio De Sica si misero a lavorare sulle strade, assumendo un personale che non aveva mai lavorato nel modo del cinema come i protagonisti per ritrarre i racconti di ciò che avveniva allora.*

*Con l'aiuto di scrittori come Cesare Zavattini ed Umberto Barbaro, il movimento continuò ad espandersi dopo la dittatura fascista e le sue censure. I neorealisti, alcuni derivanti dalle classi nobili come Visconti, altri cresciuti in povertà come De Sica, vedono il cinema come un mezzo per facilitare il cambiamento sociale attraverso le riprese della vita quotidiana. Gli eroi non erano divi, bensì gente comune come Lamberto Maggiorani (operaio) in *Ladri di Biciclette* e Antonio Arcidiacono, un esordiente in *La Terra Trema*.*

*Alcuni registi di oggi, come Martin Scorsese, sono in debito con il movimento neorealista che ha servito come ispirazione per altri movimenti come il *nouvelle vague*, *cinéma vérité*, il realismo sociale di Mike Leigh e Ken Loach, ed il *Czech New Wave*.*





## THE ESSENCE

The essence of Neorealism is, therefore, the act of caring. The center of the movement relies in the representation of current social conditions that do not only rely on the artistic foundations behind making a film. There is a real devotion towards expressing the real, so far that the characters portrayed are played by those actual characters, and not a paid actor. Enzo Staiola (pictured) was selling flowers in the streets when he was casted by De Sica at the age of nine for the main role in *Bicycle Thieves*.

Revolutions are a part of any profession that lasts throughout time. Neorealism was the movement that revolutionized the industry of filmmaking.

The most interesting factor to consider is that Neorealism did it without any intervention from the professional artistic field, but simply by shaping its center around the real life people of that time. And given the nature of this thesis, I wonder can architecture do such a similar function under the same circumstances that cinema has been shaped by?

If so, it becomes important to represent such a concept in the way that architecture has always been seen.

Making videos during this year allowed me to illustrate and demonstrate a different way to talk about architecture and its powerful influence on our perception of a space.

## L' ESSENZA

*L'essenza del Neorealismo è dunque il fregarsene. Ciò vuol dire l'attenzione rivolta ai personaggi secondari al centro del movimento, che mira a rappresentare le condizioni sociali del dopoguerra in Italia. Si nota una devozione nell'esprimere il mondo reale, e non uno fantastico, che spinge ad un'espressione artistica ambigua. I personaggi vengono ritratti da loro stessi, e non da attori. Enzo Staiola (qua affianco) vendeva fiori insieme al padre per le strade di Roma quando venne assunto da DeSica per il ruolo in *Ladri Di Biciclette*.*

*Le rivoluzioni fanno parte delle professioni che durano a lungo andare. Il Neorealismo era il movimento che ha rivoluzionato il modo di fare cinema.*

*La cosa più interessante da considerare è che ciò è stato reso possibile senza alcun intervento del mondo professionale, ma semplicemente con un cambio radicale del centro in cui il cinema girava attorno. Data la natura di questa tesi, mi domando se l'architettura possa svolgere certe funzioni sotto le stesse circostanze a cui viene sottoposto il cinema.*

*Per rispondere bisogna fare attenzione a come rappresentare i metodi scelti per studiarne gli effetti.*

*Il metodo in cui ho condotto le mie riprese durante l'anno, mi ha agevolato ad illustrare e dimostrare i modi alternativi con cui possiamo parlare di architettura e l'impatto che ha sul*



In particular, the approach we take upon getting to that space. The circle of rooms we pass by, and the doors we open and close which bring us to the next room.

The essence of architecture relies in the driving concept behind the architect's intentions. Design, therefore, is nothing but a feeling. And what the user or spectator experiences within this feeling we create is an opportunity for a dialogue between architecture and human. The response that the architecture ignites is the result of a successful or failed design, and that's where we as the creators grow with our failed creations.

Thesis is not a linear process, although I began by thinking that cinema and architecture were. I also began this thesis by stating that cinema for me has always been a passion, but never an obsession like architecture.

At the end I think I don't know. I am now considered a professional graduate architect, but I will never close the door to cinema. What I ultimately think I learned about myself in this process of writing about cinema and architecture, is the reason why I would care so much about something almost no one would be interested in. What drives my pen is meaning, the essence at the center of all things, existing and not.

*nostro modo di percepire gli spazi interni. In particolare, l'approccio con cui attraversiamo gli spazi e come ci arriviamo. Il cerchio di stanze che passiamo, e le porte che apriamo e chiudiamo mentre entriamo nella prossima.*

*L'essenza dell'architettura si trova nella metodologia di pensare a concetti che rispecchiano le intenzioni dell'architetto. Il design, quindi, non è altro che un sentimento. E tutto ciò che lo spettatore vive in questo sentimento può essere visto come uno sboccio di una conversazione tra architettura ed esseri umani.*

*La tesi non è un processo lineare, anche se ho cominciato con l'assumere che cinema e architettura lo erano. Ho persino cominciato con dire che il cinema per me è sempre stata una passione ma mai un'ossessione come l'architettura.*

*Alla fine comincio a realizzare che forse non so proprio niente. Sono un architetto, ma non chiuderò mai le porte al mondo del cinema. Penso di aver imparato qualcosa su me stesso in questo tragitto, scrivendo di cinema e architettura. Ciò che spinge la mia penna è il significato, l'essenza al centro di tutto quello che esiste e non.*













