







**FILMS CITED**

**IN CINEMARCHITECTURE**

A THESIS BY **CESARE PERPETUINI**

INSTRUCTOR W. FUCHS  
UNIVERSITY OF DETROIT MERCY SCHOOL OF ARCHITECTURE  
MASTERS PROGRAM 2017-2018







# INDEX

7 .....	<b>PREFACE</b>
10 .....	<b>GOMORRAH</b>
11 .....	<b>THE DRAMA OF THE PERIFERY</b>
23 .....	<b>BIRDMAN</b>
25 .....	<b>WHAT IS SPACE IN CINEMA?</b>
37 .....	<b>FRENZY</b>
42 .....	<b>LIFE IS BEAUTIFUL</b>
57 .....	<b>NEOREALISM</b>
60 .....	<b>NEOREALISM MEANS TO CARE</b>





# SOMMARIO

7 .....	<b>PREFAZIONE</b>
10 .....	<b>GOMORRA</b>
11 .....	<b>IL DRAMMA DELLA PERIFERIA</b>
23 .....	<b>BIRDMAN</b>
25 .....	<b>COS' E' LO SPAZIO NEL CINEMA?</b>
37 .....	<b>FRENZY</b>
42 .....	<b>LA VITA E' BELLA</b>
57 .....	<b>NEOREALISMO</b>
60 .....	<b>NEOREALISM VUOL DIRE FREGARSENE</b>

# PREFACE

All of the films cited in this book were crucial to guide my studies. To be clear, this is not a collection of my favourite films. It would be inappropriate for me to focus on the motion pictures that I watched and liked prior to writing my thesis. This is a series of insights and explanations on the side of cinema that influenced my thesis. The films presented here were the inspirations that led my studies on the architecture of cinema. Furthermore, some of them discuss themes related to architecture as a relevant topic that is expressed in a variety of ways: some films are cited in here simply because of one shot of an interior space, some because they simply express the movement of the space in an alternative way, some are here for both.

The reviews of the films listed on here target the concepts that are implemented in my works, in most cases only parts of the film are taken into account. Therefore, this is not a way of critiquing films, but rather a way of learning from them.

Most importantly, it is about what I see: I want to learn from what I see.

# PREFAZIONE

**I** film citati in questo libro sono stati di grande aiuto nel guidare i miei studi. Per essere chiari, questa non è una collezione di tutti i miei film preferiti. Sarebbe inappropriato scegliere dei lavori cinematografici per motivi che non si affiancano alla mia ricerca. Questa è una serie di pensieri e spiegazioni di ciò che è stato citato nella mia tesi, i film citati sono serviti da ispirazione. Alcuni discutono temi rilevanti all'architettura, alcuni sono stati citati solamente per una scena o una ripresa di uno spazio interno, altri lo sono per entrambi i motivi.

Le recensioni dei film citati nelle pagine seguenti si concentrano sui conetti che sono espressi negli studi della tesi, nella maggior parte dei casi solo parte del film viene presa in considerazione. Non è un modo di criticare i film, ma di imparare dai film.

Più che altro è un modo di analizzare tutto ciò che ci viene mostrato: voglio imparare ciò che vedo.



"THE GREATEST MAFIA MOVIE EVER MADE."

STEPHEN SCHAEFER, BOSTON HERALD

**MARTIN SCORSESE** PRESENTS

# GOMORRAH

A **DOMENICO PROCACCI** PRODUCTION + A FILM BY **MATTEO GARRONE**  
BASED ON THE BEST SELLING EXPOSÉ BY **ROBERTO SAVIANO** ABOUT THE NAPLES MAFIA

OFFICIAL ENTRY  
ITALY  
BEST FOREIGN LANGUAGE FILM  
ACADEMY AWARDS®  
2008



TONI SEVIERO - GIUSEPPE DIAMANTO - MARIA BALZANO - SACRILEGIO CANTALIFE - LIGIO MORRA  
SALVATORE ARBUZZESE - MARCO MACI - DINO PERSONE - CAMMIE INTEROSTER

WE FILMS presents a FANTASMI production in collaboration with SAI CINEMA  
story **ROBERTO SAVIANO** screenplay **MARINO BARACCI** **VEIO CRUI**  
**GIANNI DI CRESCENZO** **MARCO GARRONE** **ROBERTO SAVIANO**  
assistant director **DANIELLO TOCCARINNO** production designer **PAOLO BOTTINI**  
costume designer **ALESSANDRA CANTINI** sound director **MARILETTA LONARDI**  
visual effects **LUIGI SMALZ** editing **MARCO SPOLITINO**  
post title music by **ROBERTO DE NARDI** director of photography **MARCO DIAMANTO**  
line producer **GIULIA COZZI** production supervisor **CLAUDIO CAMETTI**  
executive producer **LARBA PRODUCTIONS** produced by **DOMENICO PROCACCI**  
directed by **MATTEO GARRONE**

Produced with the support of Ministero per i Beni Culturali and  
Autoregolazione - Spaziarete delle Spettacolo

Developed with the support of the Media Programme of the European Commission  
Based on the novel **GOMORRAH** by **ROBERTO SAVIANO**  
Published in US by **Simon & Schuster**

© 2008 WE FILMS. All rights reserved. **WE FILMS**  
www.gomorrhah.com





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

# THE DRAMA OF THE PERIFERY

Some films sintetize and denounce the deteriorating social situation in which quarters in modern periferias are in.

Usually, the reason these quarters are unsuccessful is due to the lack of services and collective buildings that if it wasn't for them the quarter is destined to a slow death which attracts crime and expels its inhabitants.

The sails of Scampia (pictured) are made of two linear, parallel bodies which interact through the use of extended hallways; the intention being the re-proposition of the space between volume, of a neapolitan vicolo, expressed through staircases and paths suspended where life and its inhabitants should rather pass by.

This site was filmed in various scenes of the film, but kept a close relationship to the remaining scenes filmed elsewhere to highlight the contrast between the two different environments. This environment in particular, showcases the deteriorating condition that these quarters are facing and their repercussions on the inhabitants.

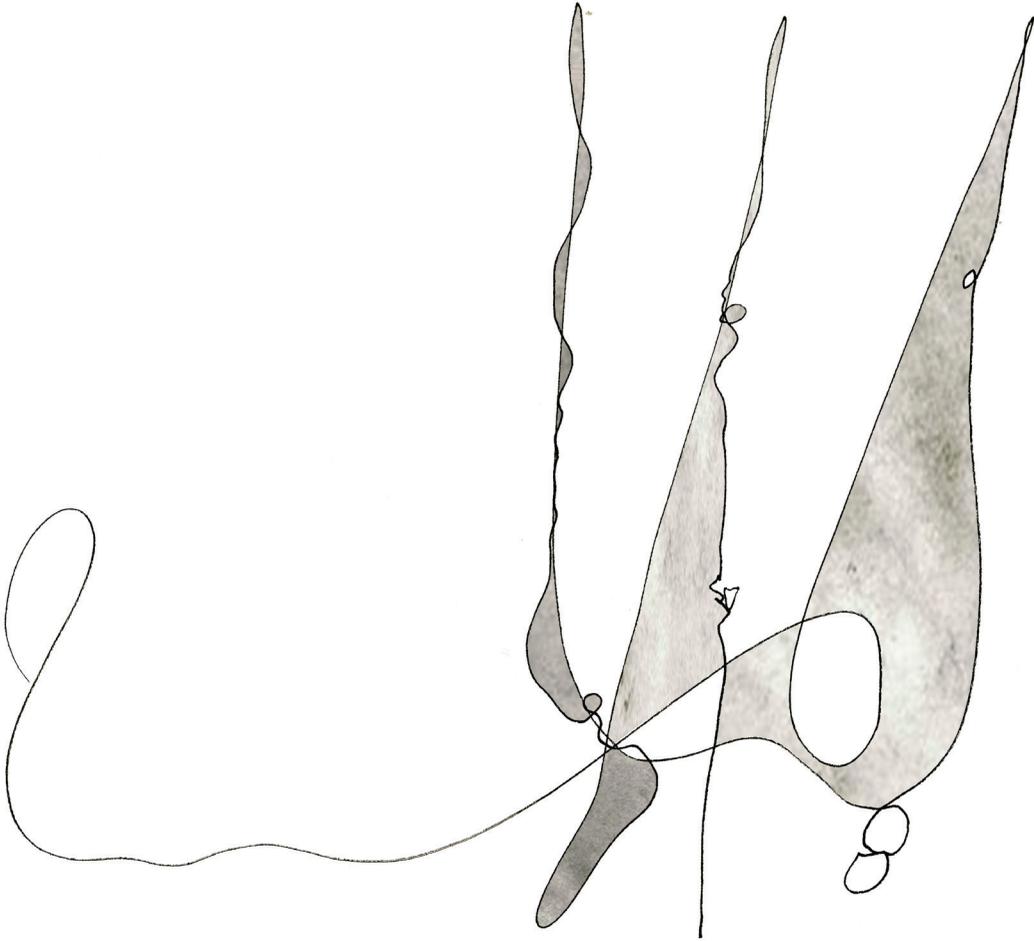
# IL DRAMMA DELLA PERIFERIA

*Alcuni film emblematici sintetizzano e denunciano la devastante situazione sociale nella quale versano quartieri periferici moderni in alcune città.*

*La maggior parte dei fallimenti di un numero di quartieri periferici è costantemente dovuto a realizzazioni difformi e soprattutto alla totale mancata realizzazione di servizi di quartiere ed edifici collettivi senza i quali qualsiasi quartiere è destinato a una morte lenta che attira la malavita e trascina gli abitanti verso un abisso spesso incolmabile.*

*Le vele sono costituite da due corpi in linea paralleli e accostati con volumi e terrazzamenti che digradano in lunghezza; l'intento è costituito dalla riproposizione, nello spazio tra le lame, di un vicolo napoletano attraversato da scale, percorsi e ballatoi sospesi lungo i quali dovrebbero scorrere gli abitanti e la vita.*

*Questo sito è stato filmato in alcune scene del film, mantenendo una relazione con le scene che la precedono per evidenziare il contrasto tra i due scenari. Questo scenario in particolare, evidenzia la situazione in cui gli abitanti di questi quartieri si trovano e come reagiscono alle condizioni attuali.*



« Dissi di una simil setta. La camorra infatti, nel significato generale del vocabolo, designa ben altro che l'associazione [...] Il vocabolo si applica a tutti gli abusi di forza o di influenza.

Far la camorra, nel linguaggio ordinario, significa prelevare un diritto arbitrario e fraudolento. »

Marc Monnier

## GOMORRAH

Gomorrah is a film inspired by the book written by author Roberto Saviano, filmed in 2008 by Matteo Garrone: dry and distressing, its a true punch in the stomach.

Majority of the motion picture is filmed in the neighborhood of Scampia, among its sails reduced to a post apocalyptic scenery surrounded by total anarchy. The paths suspended in the central "vicoli" are characterized by a devastated structure, abandoned units or even robbed and burnt.

Throughout the motion picture there are a few scenes depicting families of inhabitants moving away due to the war; a surreal wedding with a ceremonial walk down the central aisles of the building in a dreamy atmosphere.

Even the worst examples of periferias are not ugly, but rather offer possibilities which should be turned into opportunities to connect paths and add spaces and services for the rehabilitation of its buildings.

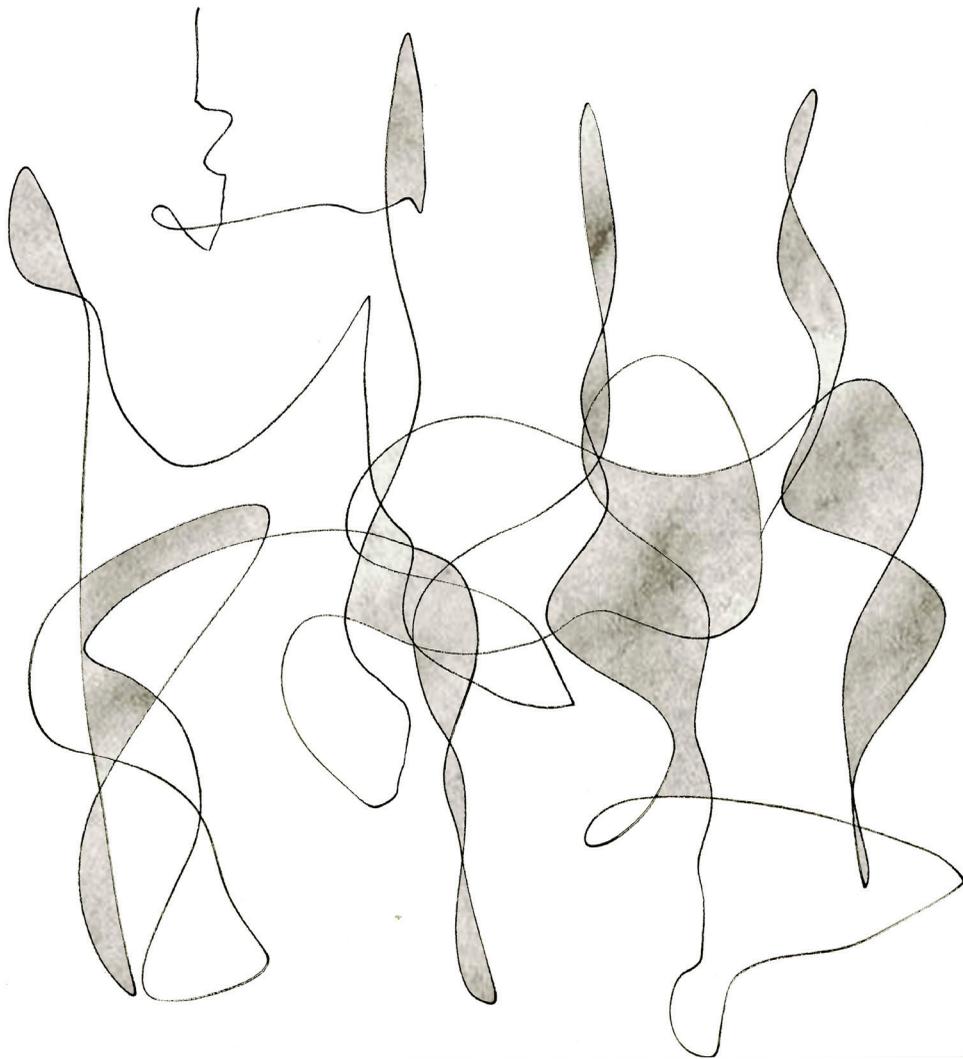
Gomorrah clearly highlights this feeling of being trapped into this never-changing world that is impossible to escape.

## GOMORRA

*Gomorrah, film tratto dal romanzo omonimo di Roberto Saviano che ha collaborato alla sceneggiatura, è girato nel 2008 da Matteo Garrone. Asciutto e angosciante, è un vero pugno nello stomaco.*

*Buona parte del film si svolge presso il quartiere Scampia, tra le vele ridotte a un paesaggio post-apocalittico di totale disfacimento in preda all'anarchia. I percorsi sospesi nei "vicoli" centrali sono caratterizzati da impianti devastati, alternanza di alloggi abbandonati e bruciati. Si osservano veloci traslochi di intere famiglie a causa degli scontri tra bande, un surreale matrimonio con sposi e seguito che percorrono i percorsi sospesi in un'atmosfera onirica.*

*Anche i peggiori esempi di periferie non sono superficialmente brutti, ma offrono potenzialità che dovrebbero essere riconosciute con interventi finalizzati a riallacciare percorsi e aggiungere spazi e servizi per riqualificare gli edifici residenziali stessi.*



The manipulation of the space through the scenes successfully transmits this essence to the audience, and the only way they are able to move through the narrative of the film is by transitioning from a character to the next; moving through a vast setting with no specific transitory gesture.

The sails of Scampia throw you into this agonizing social paradox: the camera walks through the empty vicoli, you hear the noise but it's from the vicolo above. There is this way of perceiving unaccessible sources from a different site that is within the setting of the scene. In a way, the architectural program is being re-purposed to serve in an alternative matter under different types of condition. This successfully transmits the sense of fear: being touched by what we can't control.

The uncontrolled abusivism brought to a failure of the living experiment, that is the Sails of Scampia. The interior spaces will never portray/perform like a vicolo, but rather an infinite alley.

*Il film Gomorra esprime in molte circostanze la sensazione di essere intrappolati in questo mondo in suo. La manipolazione dello spazio attraverso le scene trasmette con successo l'essenza, e l'unico modo di muoversi attraverso la narrativa avviene da un protagonista all'altro muovendosi a lunghe distanze senza una transizione ben definita.*

*Le vele di Scampia ci catapultano in questo agonizzante contesto sociale: la telecamera cammina per i vicoli vuoti e si possono percepire rumori che avvengono al vicolo di sopra. C'è questo forte modo di percepire sorse da un posto al di fuori della scena. In un certo senso, il programma architettonico è stato ripensato per servire apposta in un modo diverso sotto diverse circostanze.*

*L'abusivismo non controllato ha portato al fallimento dell'esperimento abitativo. Lo spazio interno non può e non potrà mai assomigliare a un vicolo, ma a un budello infinito.*







A black and white photograph of a dilapidated urban courtyard. The scene is characterized by a complex network of concrete beams and pipes, some of which are exposed and appear to be in various states of decay. The buildings are multi-story and show signs of significant wear and tear, with many windows missing or boarded up. In the foreground, a metal gate is partially visible, and a sign is attached to it. The sign contains the Italian text "QUESTO POSTO NON DEVE MORIRE" written in a bold, hand-painted font. The overall atmosphere is one of urban decay and neglect.

**QUESTO  
POSTO  
NON DEVE  
MORIRE**





# **BIRDMAN**

**OR THE UNEXPECTED VIRTUE OF IGNORANCE**





# 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

# COS'E' LO SPAZIO NEL CINEMA?

*Nel libro intitolato L'espace au cinéma (1993) 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*

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. Basically what that means is we should question not only what we see, but what we've seen while getting here. Our perception of a space can be easily bound to the action of getting to the place that we know by manipulating the approach to it.

*Birdman, or The Unexpected Virtue of Ignorance* was brought to my attention while studying these cinematic phenomena. The film perfectly emphasizes on these transitions that happen within the changing of the environment in the ceremonial approach of a targeted space, hence stimulating our memories of how we are brought to that space.

A way to achieve this is through doors, because doors carry a profound meaning in how we perceive the act of passing through them. The physical act of passing through a door

*notato nella Birdman Sequence nel primo capitolo, dove l'insieme e' diviso in tre sequence, 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 puo' 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 e' solamente importante per comprenderne l'architettura mostrata nel film, ma l'architettura del film in se stesso. In poche parole, dovremmo valutare non solo cio' 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 e' influenzata dal modo in cui viene rivelato a chi ne fa uso.*

*Il film Birdman, or The Unexpected Virtue of Ignorance e' particolare nel modo in cui approfondisce sugli studi dell'approccio alla scena. Il modo di transitare tra le scene e' fortemente influenzato dal cambiamento di atmosfera che avviene durante il movimento della telecamera, creando in noi ricordi degli spazi tra cui passiamo.*

*L'elemento principale utilizzato per questi cambiamenti di atmosfera e' la porta. L'atto fisico di passare attraverso una porta e' il motivo per cui a volte entriamo in una stanza ed*

is the reason why we often walk into a room and completely forget what we were doing. Because going through a door signifies the beginning or end of something, this creates an event boundary within our mind. Basically, every time we go through a doorway, our brain starts filing away thoughts from our previous location to make room for a new group of memories for the next.

It is extremely important to the director that these doors must be as transparent to the audience in order not to be noticed. Broadway is the perfect stage for this, with its narrow hallways that lead the audience from a scene to the next. The absolutism behind every single movement.

*improvvisamente ci dimentichiamo quello che stavamo facendo. Perché attraversare una porta significa l'inizio o la fine di un qualcosa, cioè crea un blocco nella nostra mente. In un certo senso, ogni volta che attraversiamo una porta, il nostro cervello comincia a mettere da parte i pensieri che appartenevano alla stanza precedente per far spazio ad un nuovo gruppo di ricordi per la prossima.*

*Diventa, dunque, di estrema importanza per il regista di mantenere queste porte il più trasparente possibile dagli occhi dell'audience, per non essere notate. Broadway è lo stage perfetto per questi movimenti, con i suoi stretti corridoi che portano gli spettatori da una scena all'altra. L'assolutismo espresso in ogni movimento.*











# BIRDMAN, OR THE UNEXPECTED VIRTUE OF IGNORANCE

Headaches.

Watching this film can be considered a challenge. Similar to Hitchcock's camera movement in the film *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. 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. Interestingly enough, this last one reflects the same qualities expressed

*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 tralasciando 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*



Colors alternate from scene to scene, following a specific code that pairs each type of color to a specific theme, or "mood".

*I colori si alternano da scena in scena, seguendo un codice specifico. Il motivo è quello di mettere assieme un tipo di colore ad un modo di essere, un sentimento.*



Blue, in this case, is not only used in the cinematic effect of the play to signify that it is night time. But it also signifies for the cold and heart-breaking way the character feels in that moment. On the other hand, yellow is a warm color representing heat. A heated conversation happening between father and daughter.

*Il blu in questo caso, non rappresenta solamente che è notte. Ma sta a significare lo stato d'animo che il protagonista sta attraversando in quell'istante, freddo e solo. Il giallo, invece, è un colore caldo che rappresenta la conversazione "infuocata" che avviene tra padre e figlia.*



in Hitchcock's sequence by emphasizing on the on-going everyday life happening contemporarily to the plot of the story focused on by the camera.

Color palette of the rooms are picked based on specific sets of principles (illustrated). Warm colors are used in scenes with a heated dialogue between two characters, while cold colors are predominant in scenes where the character experiences sadness and loneliness. This attention to detail, which can be seen as an effort from the director to "activate" in a way our senses and subconsciously trigger our perception of a space, can become the tool that architecture needs to be re-invisioned within the domain of cinema.

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.

*solamente a cambiare il colore delle pareti, cambiare l'altezza dei soffitti, ed introdurre piu' attori. Quest'ultima riflette le stesse qualita' citate nella sequenza di Hitchcock, evidenziando di fatto la vita che si sviluppa nel mondo al di fuori della scena. I colori che si alternano di scena in scena sono molto importanti in questo film (illustrati). I colori caldi sono predominanti in certe scene del film, mentre quelli freddi lo sono in altre. Questa attenzione al dettaglio del direttore e' un modo di attivare i nostri sensi e manipolare la nostra percezione di uno spazio.*

*Non avevo mai prestato cosi tanta attenzione al movimento della telecamera tra l'architettura della scena. Dopo aver visto Birdman mi e' 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 e' 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.*

**FRENZY**





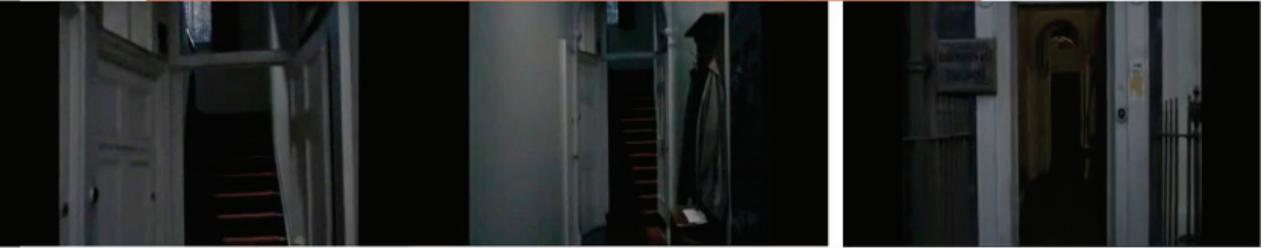
## THE STAIRWAY IN FRENZY

*Frenzy* is one of those films that are cited in here because of that one scene.

In this particular work, the scene that Hitchcock guides us out of the apartment building after the two main characters walk out of the scene by going into the apartment. The camera here is used to move the audience from one scene to the next without any sort of cut or transitional effect. It simply leaves the scene where it was filming the two characters, and goes down the staircase without ever turning around like we would normally do. This movement allows for our attention to be shifted towards elements that we would never experience by walking down the stairway the normal way. The window becomes more than just a frame of a scene. It becomes a distinct feature, almost like a character of the scene, with its presence leading us towards the outside of the building.

## LE SCALE DI FRENZY

*Frenzy* è uno di quei film che viene citati per quella scena là. In questo film in particolare, è la scena in cui Hitchcock guida lo spettatore al di fuori del palazzo in cui si svolge la scena in cui i due protagonisti vengono ripresi entrare nell'appartamento. La telecamera in questa situazione viene utilizzata per muovere l'audienza da una scena all'altra senza nessuna forma di effetto. Bensi, lascia la scena scendendo le scale senza mai girarsi (come faremo noi tutti). Questo movimento ci permette di prestare più attenzione agli elementi della scena che normalmente verrebbero ignorati. La finestra, ad esempio, non è più una immagine che passa per un istante mentre scendiamo le scale. Ma rimane impressa sullo schermo per più tempo, e tutto di un tratto acquisisce un'anima. E' come se fosse un personaggio che ci guida al di fuori del palazzo. La porta, invece, prende il comando quando le scale ci portano al piano terra. La parola porta, che viene dal verbo portare,



Most importantly, the door becomes the transitional element that brings us outward. The root of the word door stands for “to bring”, hence its functional aspect to introduce us to a new scenario.

What Hitchcock aims to do, is to bring out the every-day living aspect to the motion picture by revealing to the audience a whole new set of characters performing regular tasks. This way of communicating with the audience can be seen as a manipulation of space, leading the camera movement in a different way in order to achieve a new perception of the journey we take through that space. It's the bonding between architecture and human.

*svolge appunto questa funzione di portarci al di fuori dell' edificio e ci espone al nuovo scenario.*

*Hitchcock in questo caso cerca di evidenziare l'aspetto quotidiano che avviene al di fuori della scena in cui i protagonisti sono presenti. Questo modo di comunicare con l'audienza puo' essere vista come una manipolazione dello spazio, comandando i movimenti della telecamera in modo di percepire diversamente il tragitto quotidiano di fare le scale. E' la comunicazione e la relazione tra architettura ed esseri umani.*











# LIFE IS BEAUTIFUL

Beautifully appeals to the human nature, happiness and sadness: the two masks of the Greek Roman theatrical plays. Arguably one of the best films ever made, not for the storyline or the acting, nor the Oscars and honors received. But simply because it encompasses in its own way a narrative on life and its simple, often unnoticed beauty.

What this motion picture shows so perfectly is the contrast between two, distinctive, realities that are being explored. On one side, the romantic and funny encounters between the two main characters who fall in love for one another, on the other, the agonizing perspective of a father struggling to protect his son's life (the gift of life, beautiful). In this clear transitional shift, the audience can easily perceive the change of time through the architecture of the film. Never mind the actors and new soundtracks being introduced. The architecture of the film itself (not the architecture in the film) is the most crucial of all changes, yet the least noticeable. It's the hand on Mona Lisa's skirt: nobody sees it coming.

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 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. What once used to be a family-owned boutique that expressed a sense of joy and pride, a place of happiness where the little boy Giosue also met his grandma for the first time while he was working, is now seen as a symbol of decay and

# LA VITA E' BELLA

*Sintetizza in se' la natura umana, felicità e tristezza: le due maschere che rappresentano il teatro (commedia e drama). Uno dei migliori film di sempre, non per la sua storia o per gli attori, per lo meno gli Oscar ricevuti. Ma perché riesce ad esprimere in maniera semplice una narrativa sulla vita e sui suoi particolari che spesso vengono dati per scontato.*

*Cio' che viene mostrato e' semplicemente un contrasto fra due distinte realta' che vengono esplorate. Da un lato, le vicende romantiche fra i due protagonisti, da un'altra la agonizzante prospettiva di un padre che cerca in tutti i modi di proteggere la vita di suo figlio (il dono della vita, bella). In questo chiaro periodo transitorio tra commedia e drama, l'audienza puo' percepire lo scorrimento del tempo ed il cambiamento che porta attraverso l'architettura del film (e non l'architettura nel film). Essendo il cambiamento piu' cruciale, e' pero' quello che viene notato di meno. E' la mano sulla gonna della Monalisa: in pochi la notano al primo sguardo.*

*Quello che prima era visto come commedia diventa dunque tragedia che pian piano si dilaga fino a trasmettere un'essenza di gratitudine e felicità alla fine della pellicola. Questo e' un cerchio. E' il movimento delle nostre emozioni, l'alternanza di prospettive quando si osserva un elemento del film ed il suo ciclo di vita. Cio' che prima era un negozio di famiglia, visto come un posto di gioia felicità pieno di memorie, il posto dove il piccolo Giosue incontra la sua nonna per la prima volta, diventa ora un simbolo di decadenza che serve a dare un' introduzione ai fatti che stanno per accadere nella trama del film.*

an introduction for desperate times to come.

In this case, physical architecture changed: the vandalism of the storefront targeting the Jew population transmits aesthetical qualities that highlight this change in time, as well as point out the direction the script is taking. It is the obvious, more specifically, what anyone in the audience is capable of grasping by paying the least amount of attention to the motion picture.

The architecture of the film, on the other hand, takes a major twist once it begins to narrate about family, and not lovers. The shift of attention from the individuals to the center (the unit) is the underlying principle behind this change in the architecture of the motion picture. The storyline does not evolve in favor of a character, but of a multiplicity of characters along with the meaning each one of them express. Sort of like *Gomorra*, now we look at more than just one account of individuals that are touched by the same chain of events.

There is a definition for these gestures. There is a reason why everything happens within the domain of Cinema. That definition is Giosue, and Giosue is strength.

In the presence of this boy, called Giosue and played by Giorgio Cantarini, both Mr. Benigni (who plays the character of Guido) and the film's method come into their own. The father's gentle buffoonery and quick-witted fibs are perfectly suited to the child and also to the film's way of reducing the Holocaust to its essential absurdity. Mr. Benigni never trivializes his material, but he lies to the boy with unspoken outrage. Why a "No Jews or Dogs Allowed" sign on a bakery window, the boy wonders? These are just matters of personal taste, his father tells him, explaining that a "No Spiders or Visigoths" sign would make just as much sense. The lavish settings of the film's first half, where Guido serves

*In questo caso e' l'architettura in se stessa a cambiare fisicamente: gli atti vandalici commessi sulla seranda del negozio trasmette qualita' estetiche che mostrano il cambiamento in tempo e la direzione in cui gli avvenimenti stanno per accadere nella trama. E' l'evidente, quello che tutti i membri dell'audienza riescono a capire senza prestare molta attenzione.*

*L'architettura del film, dall'altra parte, cambia drasticamente quando comincia a narrare la famiglia invece dell'individuo. Questo cambiamento di focus alla unita' della famiglia e' il gesto che cambia l'architettura del film. La narrativa non evolve piu' attorno al protagonista, ma a piu' protagonisti ed esprime il loro significato in maniera vaga ma efficace, dato che le loro storie si allacciano in un punto del film. In un certo senso e' simile a Gomorra, molteplici punti di vista su un problema comune, una piattaforma che ospita una catena di eventi che parla dei suoi protagonisti sparsi per le varie scene del film.*

*Si potrebbe dare una definizione per queste gesta. Il motivo per cui tutto cio' accade nel mondo del cinema. La definizione e' Giosue, e Giosue e' la forza.*

*Nella presenza del bambino Giosue, recita Giorgio Cantarini, entrambi Benigni (che recita il ruolo di Guido) e l'architettura del film mostrano un metodo tutto proprio. I modi di essere del padre sono essenziali per entrambi il figlio e l'audienza a calare il dramma dell'olocausto e ridurlo ad un'essenza assurda, astratta e confusa rispetto a cio' che sappiamo. Il ruolo di Benigni dipende fortemente da quello del figlio. Perche' un cartello con scritto "ebrei e cani non possono entrare" si domanda il piccolo Giosue. Sono solo questioni di gusto personale, spiega Guido, dicendogli che un cartello con scritto "ragni e visigoti non possono entrare" sarebbe come dire la stessa cosa. I setting cominciano a cambiare quando entrambi si trovano su una carrozza di un treno diretto ad un campo di*

dinner to elegant patrons, eventually give way to much bleaker ones. "What? Seats on a train?" Guido exclaims when he and Giosue are forced to board a cattle car. "It's obvious you've never been on one!" And when they arrive at a prison camp and are made to join a long line, the father explains that this is because people are so eager to get inside. "Did you see the guy who hands out bread and jam already come by?" he asks another prisoner, when the boy is hungry. When called upon to translate a Nazi officer's commands into Italian, he comes up with: "We play the part of the real mean guys who yell." And: "Don't ask for lollipops. You won't get any. We eat them all."

Mr. Benigni effectively creates a situation in which comedy is courage. And he draws from this an unpretentious, enormously likable film that plays with history both seriously and mischievously. Giosue is the character that introduces the tragedy, while still allowing Guido (the father) who jokes his way through this nightmare for the sake of his loved ones. Giosue is also the reason Dora (the mother) decided to get sent to a concentration camp upon learning that her husband and son were put on a train, even though she isn't of Jewish fate.

There is a definition for these gestures.

Giosue is the Mona Lisa's hand on her skirt. What the audience could never expect the characters of Guido or Dora to do, it happens all because of the character of the son and the film's attempts to manipulate his figure to showcase the beauty in life and how to understand and appreciate this gift we all have.

*concentramento. <<Che i posti a sedere sul treno? E' ovvio che non ci sei mai stato su uno prima!>> e quando arrivano al campo di concentramento e vengono divisi in file, Guido spiega al figlio che il motivo e' dovuto al fatto che tutti non vedono l'ora di entrare. <<Avete visto quello che passa col pane e marmellata?>> chiede ai prigionieri quando Giosue ha fame. Quando chiamato a tradurre ordini dei comandanti nazisti in italiano, si inventa frasi del tipo: <<Noi facciamo la parte di quelli cattivi, cattivi che urlano>> e: <<Non ci chiedete le lecca lecca perche' non ve le diamo. Ce le siamo mangiate tutte noi.>>*

*Benigni e' capace di calare un velo comico sulla tragedia in modo efficace. Crea una situazione dove la commedia diventa coraggio. Ed e' capace di trarre l'attenzione al suo film che gioca con la storia in modo serio e scherzoso allo stesso tempo. Giosue e' il protagonista che introduce la tragedia e allo stesso tempo lascia margine a Guido per farne commedia. Giosue e' anche il motivo per cui Dora (la madre) decide di seguire il marito e figlio ai campi di concentramento per non esserne separata.*

*A me, personalmente, piace trovare e dare una definizione a queste gesta.*

*Giosue e' la mano sul velo di Mona Lisa. Cio' che l'audienza non si potesse mai aspettare da Guido e Dora, tutto accade grazie alla figura del figlio e l'intento del film di manipolare questa figura per far si che la bellezza della vita possa essere espressa al suo meglio ed apprezzarne il valore.*



So how is this helpful in terms of my thesis? So far I have limited myself to believe in the linearity of films, and never really understood the flexibility and complexity of a deeper system that can express the essence of a motion picture.

There are many ways to look at architecture, and many ways to look at films. Some might say that a film can be understood in terms of a network, connecting scenes the same way the streets of a city do from building to building. Others might be advocate for the linearity of designing a motion picture, as I was previously. But *Life is Beautiful* taught me that films aren't always best expressed in linear terms. The **circle** is the mechanism that I found to be more effective in analyzing the structure of motion pictures.

This structure can be read the same way a line is, starting from point A, zero degrees, to point B, three hundred and sixty degrees. It can be broken down in the same way as a line, meaning that the scenes which make up the film are located on the perimeter of the circle and each one of them can be measured in units of degrees. The difference relies in the fact that point B ends where point A starts. This doesn't signify that the ending is the beginning, but that there is a connection amongst all the scenes, or sequences, that make up the storyline of the film which revolves around a center. The ending point merging into the initial one simply indicates the commonality that groups together all of the scenes. In *Life is Beautiful*, for example, the comedy turns into a tragedy which ends the film on a happy note, the center and theme of the film that was integrated in every scene.

The importance behind this way of structuring films is due to how it can be implemented in the architectural language of designing and perceiving a space. Cinema and Architecture rely on both the aesthetical qualities of the space they propose, as well as the memory which the users carry along while experiencing the overall building, or film.

*Come e' di aiuto questo analisi alla mia tesi dunque? Fino ad ora mi sono limitato a pensare in termini lineari la struttura del film, e mai notato la complessità in cui un sistema puo' efficacemente esprimerne l'essenza.*

*Esistono molti modi in cui ammirare e studiare architettura e cinema. Alcuni vedono la struttura di un film come un network che connette le sue scene come la mappa stradale di una citta' ne connette le sue infrastrutture. Altri la pensano in modo lineare, come io in precedenza, e quindi esprimono la struttura del film attraverso una line spezzettata da scene che insieme formano l'insieme. Ma La Vita e' Bella mi ha insegnato che i film non sono sempre espressi al meglio quando la si pensa cosi. Il **cerchio** e' il meccanismo che io trovo piu' efficace nell'esprimere la struttura di un film.*

*Questo metodo puo' essere interpretato nello stesso modo in cui la linea viene interpretata, cominciando dal punto A, a zero gradi, il che finisce al punto B, trecentosessanta gradi. Puo' essere suddiviso nello stesso modo in cui una linea viene suddivisa, ogni scena il suo spazio in relazione con l'insieme misurato in gradi. La differenza sta nel fatto che il punto B finisce dove comincia il punto A. Questo non sta a significare che la fine riporta all'inizio, bensì vuol mostrare la relazione tra le scene che crea la narrativa del film, il centro. Il punto finale che rientra nel punto iniziale sta solo a significare le qualita' che accomuna tutte le scene del film. Nel La Vita e' Bella, per esempio, la commedia diventa tragedia che finisce con una nota felice, il centro e l'essenza comunicata attraverso ogni scena del film (persino quelle piu' tristi).*

*L'importanza nello strutturare i film e' dovuta al modo in cui puo' essere tradotta in un linguaggio architettonico capace di trasmettere qualita' che vanno oltre l'aestetica. Cinema e architettura entrambe si basano su qualita' estetiche, ma piu' fondamentalmente sulla memoria che ci portiamo appresso mentre raggiungiamo una scena, una stanza.*















# NEO REALISM





A shot from the film *The Bicycle Thieves* (1948) by Vittorio De Sica | Pictured on the previous page, director De Sica lighting up a cigarette  
Tratto dal film *Ladri di Biciclette* (1948) di Vittorio De Sica | Illustrato nella pagina precedente, regista De Sica che si accende una sigaretta.

## NEOREALISM MEANS TO CARE

Some films sintetize and denounce the deteriorating social situation in which quarters in modern periferias are in, such as the previously cited *Gomorra* by Matteo Garrone. That can be seen as a modern look at Italian Neorealism, a cinematic movement developed in the post Fascist era in the late forties.

What spoke to me about this movement was its attention to the lives of the people surrounding the main characters. 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.

## NEOREALISMO VUOL DIRE FREGARSENE

*Alcuni film emblematici sintetizzano e denunciano la devastante situazione sociale nella quale versano quartieri periferici moderni in alcune città, come ad esempio Gomorra di Matteo Garrone citato precedentemente. Cio' puo' essere interpretato come un approccio moderno al Neorealismo, nel periodo del dopoguerra.*

*Il fascino del Neorealismo per me risiede nell'attenzione data ai personaggi attorno ai protagonisti. 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 cio' che avveniva allora.*

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 *Bycycle 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 del Neorealismo e' dunque il fregarsene. Cio' 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 piu' interessante da considerare e' che cio' e' 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 nostro modo di percepire gli spazi interni.*













