

# ROOM N. 1

## MASSIMILIANO GIBERTI

Progetto indagato

Joseph Hurley, Robert Clarworthy (direttori artistici), George Milo (decoratore degli interni), *Bates Motel*, 15 miglia da Fairvale, 1960

421

ROOM N. 1

Siamo tutti nelle nostre trappole private, bloccati in esse, e nessuno di noi può mai uscire. Noi graffiamo e graffiamo, ma solo all'aria, solo l'uno all'altro. E per tutto questo, non ci muoviamo mai di un centimetro. †

La stanza n. 1 del *Bates Motel*, realizzata presso gli Universal Studios di Los Angeles nel 1960, è la location del film *Psycho*, diretto da Alfred Hitchcock e tratto dall'omonimo romanzo di Robert Bloch pubblicato l'anno precedente<sup>8</sup>. L'interno, allestito presso lo studio 18 e curato da Joseph Hurley, Robert Clarworthy (direttori artistici) e George Milo (decoratore degli interni), è organizzato in quattro ambienti principali: la reception dell'hotel, l'ufficio-salotto retrostante che confina con la stanza da letto e il bagno. In questi quattro volumi parallelepipedi caratterizzati dal tipico design nato e cresciuto lungo le autostrade americane, prende forma il conflitto tra ordinario e straordinario, convenzionale ed eccezionale, che materializza in modo tangibile l'inesorabile orrore della quotidianità.

Hitchcock era inequivocabilmente interessato alla banalità del tipo di edificio. Il *Bates Motel* ha lo stesso grigiore della vita da segretaria della classe medio-bassa di Marion, la vittima del massacro che si compie nel bagno della stanza n. 1<sup>9</sup>. Un luogo desolato, anonimo, neutro, proprio perché costruito rispettando tutti i canoni tipici dell'architettura per l'automobile, i cui codici linguistici e funzionali sono espressamente pensati per rendere l'esperienza del soggiorno nel motel, esattamente identica a quella che si potrebbe vivere in altri luoghi, omologhi, che sorgono lungo la rete viabilistica degli Stati Uniti. Il regista di *Psycho* ricerca esattamente questa atmosfera priva di ogni possibile enfasi per potervi innestare una classica reazione horror. Un evento esterno, tragico e inaspettato, interviene a ribaltare la realtà ordinaria: la ragazza ospite della camera n. 1 viene pugnalata a morte nella doccia. L'ordinario diventa straordinario nel momento in cui lo spazio della normalità si trasforma nella scena di un crimine e, soprattutto, quando questa scena è osservata attraverso una crepa sottile: il buco di una serratura, un foro nel muro nascosto da un quadro, lo schermo di una televisione o di uno smartphone. Il voyeur Norman Bates è a sua volta osservato da milioni di voyeur invisibili, gli spettatori del film di Hitchcock, la cui presenza è ancora più sinistra e inopportuna di quella del protagonista che spia la giovane Marion attraverso un piccolo foro nel muro. Le possibilità di visione dello spettatore sono condizionate dalla tecnica di ripresa e dai tagli nel montaggio, così come il campo visivo di Norman è vincolato dal diametro del buco dal quale osserva Marion e dalla posizione che il suo corpo mobile occupa nella stanza adiacente.

Ma la tecnica cinematografica di Hitchcock non si limita solamente a selezionare punti di vista parziali con il fine di aumentare la tensione e la curiosità nello spettatore; la sua narrazione si arricchisce di una serie di dettagli che spesso restano relegati sullo sfondo della scena ma che, ripetuti ossessivamente, finiscono per indirizzare le reazioni emotive del pubblico. La bestia in *Psycho* non è solo la stanza n. 1 ma sono soprattutto gli uccelli selvatici che la abitano: impagliati, riprodotti in quadri e stampe, o addirittura reincarnati nei caratteri dei personaggi. Paradigmatica in questo senso è la scena del salotto tra Norman e Marion. Questa sequenza si svolge nel retro della reception, un piccolo ambiente living abitato da numerosi uccelli impagliati. Norman spiega che la tassidermia è il suo hobby e che è stato lui a impagliare gli uccelli. Quando Marion nomina per la prima volta Norma, la madre di Norman, la macchina da presa cambia improvvisamente angolazione, inquadrando il protagonista dal basso, sovrastato da un grande gufo reale con le ali dispiegate. Ancora una traccia nascosta: quando Marion pronuncia il suo cognome Crane, che in inglese significa gru, come una specie di uccelli tipici delle zone umide, la macchina da presa la inquadra di fronte a un corvo impagliato, montato sulla parete e il cui becco sembra puntare proprio al suo collo, evocando il coltello di Norman che presto la ferirà a morte.

Il personaggio di Marion è associato a diverse figure di uccelli. Una di queste è un usignolo. Durante il pasto frugale consumato nel salotto della reception, Marion sgranocchia un piccolo pezzo di pane. Di conseguenza, Norman dice che lei “mangia come un uccellino”. Questo sgranocchiare il pane fa pensare a un piccolo e docile uccello; in effetti ci sono piccoli usignoli impagliati accanto alla donna seduta. Hitchcock trasmette il pericolo in cui si trova Marion nel momento in cui è seduta nella stessa stanza con l'uomo che ha ucciso gli usignoli a cui è associata.

Due quadri che ritraggono altrettanti piccoli uccelli sono l'unica altra cosa che Bates riesce a vedere della stanza n. 1, mentre spia Marion che si sta cambiando d'abito. Il buco nel muro, nascosto a sua volta da un quadro che rappresenta un uccello, seleziona la vista della ragazza associandola arbitrariamente a quella di un uccellino selvatico<sup>1</sup>.

Il *Bates Motel* è un'architettura della visione, costruita per mostrare e nascondere, attraverso geometrie precise e trasparenze mediate. Un luogo che detta i comportamenti dei suoi ospiti, attraverso le regole non scritte dell'abitudine e dell'assuefazione a gesti, posture, modalità di interazione tra individui, ma che ne rivela la natura nascosta nel momento in cui questi vengono spiati nella loro solitudine<sup>2</sup>.





Il giornalista e scrittore Gay Talese racconta nel libro *Motel Voyeur*<sup>1</sup>, la storia del suo lungo e complesso rapporto con Gerald Foos, titolare del Manor House Motel, alla periferia di Denver, nel quale per circa trent'anni ha spiato i suoi ospiti attraverso finte griglie per l'aerazione ricavate nel controsoffitto delle stanze. Foos, dopo aver contattato Talese in forma anonima ne diventa, col tempo, amico e confidente, invitandolo addirittura a visitare insieme a lui l'intercapedine nel tetto dell'hotel, condividendo l'esperienza dell'osservazione con il giornalista. Gerald Foos consegnerà a Talese una serie di diari collezionati nell'arco degli anni, nei quali sono riportati minuziosamente i dettagli di ogni sessione di osservazione, come se il voyeur stesse in realtà svolgendo una ricerca scientifica sulla socialità dei suoi ospiti. Proprio come accade per Norman Bates, anche Gerald Foos inizia progressivamente ad interagire con i clienti dell'hotel, seppure in modo indiretto, lasciando oggetti sotto al letto o nei cassetti, per osservare come le persone avrebbero reagito nel trovarli: piccole somme di denaro, riviste pornografiche, sex toys, che diventano strumenti di interattività tra l'osservatore e gli osservati.

Il processo di trasformazione da osservatore passivo a soggetto attivo nelle vite delle persone spiate si compie quando Foos sottrae una partita di droga nascosta da uno spacciatore in un condotto di aerazione presente in una delle stanze dell'hotel; questa azione produce una serie di reazioni che portano lo spacciatore ad uccidere la fidanzata, accusata ingiustamente della sparizione della droga. Tutto sotto lo sguardo nascosto di Foos.

Man mano che la sua misantropia si approfondiva, il linguaggio che usava sui clienti del motel sembrava sempre più una descrizione involontaria della sua stessa coscienza. Scrisse che si sentiva "sopraffatto dalla fantasia, dalla recitazione e dal gioco del mondo reale". Continuava: "le persone sono fondamentalmente disoneste e impure; imbrogliano e mentono e sono motivate dall'interesse personale". Sosteneva di essere diventato estremamente asociale e, quando non era in soffitta, evitava di vedere i suoi ospiti.\*

La realtà che Foos osserva dal sottotetto del suo hotel non è la realtà che conosce. Le persone, nel chiuso delle quattro mura della loro stanza, si manifestano per quello che sono effettivamente; spesso questa natura originaria e selvaggia ha caratteristiche socialmente censurabili. Più Foos osserva la reale natura del genere umano che si esprime nella sua crudezza solo in un ambito apparentemente protetto e invisibile, più il suo disprezzo nei confronti del prossimo aumenta.

L'unico luogo nel quale siamo veramente noi stessi è la nostra casa; non appena qualcun altro entra nella stanza in cui ci trovia-

mo, noi automaticamente assumiamo un ruolo sociale e gestiamo i rapporti secondo convenzioni. Nella privatezza delle nostre stanze, da soli o davanti allo schermo del nostro laptop ci relazioniamo con gli altri mostrando a chiunque un domino privato che nasconde una natura primaria, selvaggia, spesso soffocata.

Anche Jefferson, il protagonista del romanzo *Il terzo occhio* di David Knowles<sup>11</sup>, spia le inquiline del suo appartamento, invitandole a scoprire la loro natura originale. Per farlo utilizza una tecnica analoga a quella di Foos: lascia alcuni oggetti in un armadio, raccomandando alle sue giovani ospiti, di non aprirlo per nessuna ragione. Ovviamente il divieto genera curiosità e spinge le ragazze, che ogni estate affittano il suo appartamento di Manhattan, ad aprire l'armadio e frugare tra le sue cose, scoprendo una videocassetta che prontamente inseriranno nel videoregistratore.

Per i successivi tre anni, il progetto progredì in modo fantastico. A differenza di Maya, ogni inquilina aspettava pronta fino a quando non avevo raggiunto l'oculare della macchina fotografica. Colsi Laura nell'atto di guardare i video con una smorfia di disgusto sul viso. Victoria che guardava fisso fuori dalla finestra per ammirare la sua nuova vista. Per un secondo avevo temuto che avesse notato il cerchio dell'obiettivo della macchina fotografica, che nonostante il filtro rifletteva in parte la luce, poi però si era voltata, e si era lasciata cadere sul letto per fare un pisolino.<sup>12</sup>

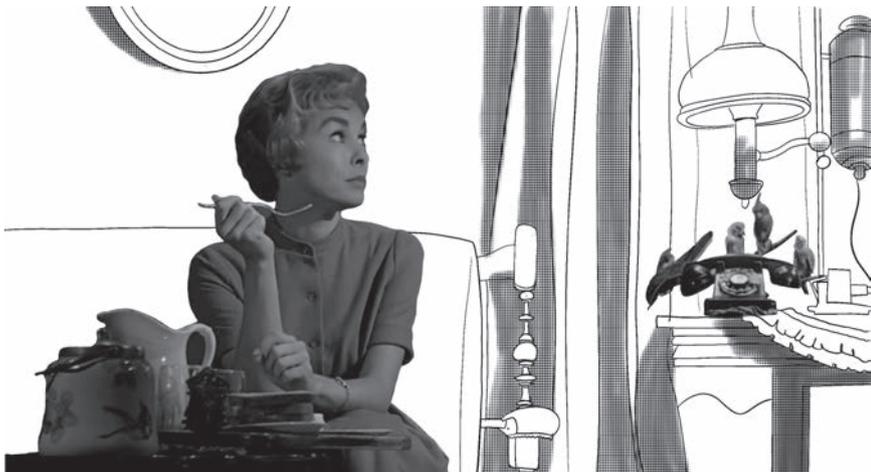
La stanza n. 1 del *Bates Motel*, così come l'appartamento di Manhattan di Jefferson e le camere del Manor House Motel, sono macchine per la visione. Una visione che mette in mostra le persone nel momento in cui credendo di essere sole, esprimono una natura corrotta, viziosa, violenta che è però la vera natura dell'uomo: quella selvatichezza che nell'evoluzione delle culture, abbiamo progressivamente addomesticato.

Per Beatriz Colomina "la vista dalla casa è una vista categorica. La casa è un meccanismo di classificazione. Questa colleziona viste e, facendo questo, le classifica. La casa è un sistema per realizzare fotografie"<sup>13</sup>.

Nel 1928 Adolf Loos disegna a Parigi la casa per la ballerina e soubrette Josephine Baker. Il progetto, mai realizzato, è organizzato intorno ad una piscina centrale, che è simultaneamente il luogo più privato e allo stesso tempo pubblico della casa, perché inquadrato da grandi bucatore che mostrano voyeuristicamente le forme della Baker, ai suoi ospiti e agli osservatori esterni.

L'abitante, Josephine Baker, è ora l'oggetto primario, il visitatore, l'ospite, è il soggetto osservante. La piscina in quanto spazio più intimo della casa, paradigma dello spazio sensuale, occupa il centro della casa ed è anche il fuoco principale dello sguardo





del visitatore. Come ha osservato Kurt Ungers, l'intrattenimento in questa casa consiste nell'osservazione 卐卐.

Le pareti della vasca interna sono dotate di "finestre" in cristallo, allineate con le bucatore perimetrali della casa. In questo modo la figura della Baker, immersa nell'acqua e illuminata dalla luce zenitale che proveniva dal tetto lucernaio, sarebbe stata riprodotta in una serie di fotogrammi in movimento, all'esterno, sulla facciata. L'ambito domestico si converte, in questo modo, nella dimensione di un'opera teatrale. I bassi corridoi in cui i robusti cristalli coincidono con le finestre del prospetto su strada, permettono allo spettatore voyeur di osservare una scena in controluce, nascondendo la propria identità alla protagonista della scena 卐♀.

Nel progetto per la casa di Parigi, Loos elegge il semplice passante a voyeur: la vita privata della star viene proiettata sulla facciata della sua abitazione, permettendo a chiunque di spiare i dettagli, perpetuando lo spettacolo della Baker oltre la performance. Anche quando la ballerina non è in scena le sue movenze, i gesti quotidiani, diventano eventi da mettere in mostra trasformando la sua intera vita in uno show infinito. La strada e la casa diventano un nuovo sistema di produzione, diffusione e consumazione di un prodotto di massa.

Hugh Hefner, fondatore di Playboy, nel 1971 acquista la Mansion West di Los Angeles, progettata alla fine degli anni Venti del Novecento, in stile gotico-Tudor, dall'architetto Arthur Kelly. La villa, seconda location, dopo la storica Playboy Mansion di Chicago, per le attività editoriali di Hefner, diventa il simbolo del suo brand e ne identifica lo scenario architettonico. Il modello di maschio post-moderno proposto da Playboy, eterno adolescente e consumatore sessuale attivo, sdogana la pornografia per farla diventare un prodotto di massa. La Playboy Mansion, così come le babeliche architetture della Las Vegas raccontate da Robert Venturi, diventano il set di una vita che da immaginata si trasforma in reale: un parco divertimenti sessuale nel quale, improvvisamente, tutti possono vivere la loro esperienza quotidiana.

Proprio come per la sensualità indiretta proiettata dalla nudità ingenua di Marion, che pervade le scene all'interno della stanza n. 1 del *Bates Motel*, così nella villa di Los Angeles l'ordinarietà dello straordinario diventa lo status mediatico di Hefner: dalle stanze della Mansion, il sogno di vivere nella reggia Hollywoodiana si trasferisce nel canale via cavo di Playboy e nelle migliaia di Club sparsi per il mondo. Come racconta Paul B. Preciado nel suo libro *Pornotopia*: "Playboy rappresenta uno scenario architettonico fatto esclusivamente di interni, isole artificiali climatizzate, spazi confinati, totalmente indipendenti dal mondo esterno, però iperconnessi tramite flussi di comunicazione: nei castelli urbani di Hefner

non solo si produce la rivista, ma si realizzano i suoi servizi fotografici, reti di telecamere filmano le feste e la vita quotidiana in tutti gli ambienti e inviano le immagini ai programmi televisivi sui canali a pagamento”<sup>¶</sup>↓. Ancora una volta sono i gesti quotidiani, altrimenti “normali”, compiuti tra le protette mura domestiche, a diventare oggetto di osservazione morbosa; non serve neanche più il medium fisico dell’architettura che nasconde e mostra allo stesso tempo, per entrare in relazione diretta con i corpi delle ragazze che vivono con Hefner: la televisione via cavo proietta quel mondo virtuale all’interno delle stanze di ogni americano che voglia assumersi il piccolo rischio sociale di abbonarsi al canale di Playboy.

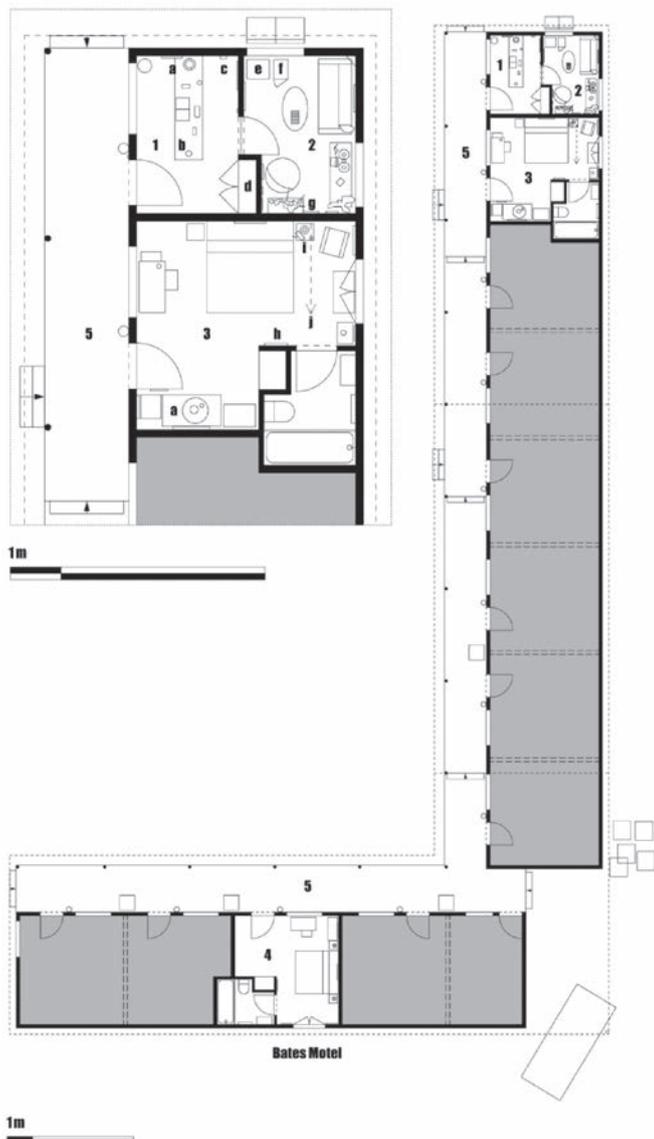
Rispetto alle città fantastiche di Coney Island, descritte da Rem Koolhaas in *Delirious New York*<sup>¶</sup>⌘, o al mondo incantato di Disneyland Orlando, fondata, guarda caso, proprio nel 1971, la novità per Hefner risiede nel fatto che la Playboy Mansion sia veramente casa sua. Le conigliette diventano le sue compagne di vita e trascorrono il loro tempo tra le stanze bomboniera della villa e la mitica grotta piscina: tutto alla luce del sole, in diretta tv o riprodotto fedelmente sulle pagine della rivista. Lo stesso letto rotondo sul quale Hefner in pigiama e vestaglia vive e lavora, riceve gli ospiti e incontra le conigliette, è una postazione supertecnologica, automatizzata e rotante, dotata di centralini, consolle di comando, telecamere, schermi e televisori.

Dalla vera casa di Hefner che viene adattata a set televisivo, alla riproduzione di una casa ad esclusivo utilizzo televisivo il passo è breve. I confini degli avvenimenti vengono spezzati e le situazioni si fondono: argomenti e momenti intimi divengono pubblici e in casa entra la sfera pubblica. Proprio così gli inquilini della casa di Cinecittà (ma non solo) sembrano dimenticare, dopo pochissimo tempo dall’inizio del gioco, di essere seguiti da telecamere e microfoni, mettendo a nudo, senza alcuna inibizione, la propria vita privata in tutti i suoi aspetti. A prima vista sembrerebbe un perfetto esempio di un ambiente riservato in cui un gruppo di persone condivide la propria vita privata in un’atmosfera familiare e domestica chiusa allo spazio pubblico. D’altro canto, quello spazio privato è di proprietà pubblica ventiquattrore al giorno e i suoi abitanti godono di un’attenzione costante e massiccia da parte del pubblico della televisione e di internet<sup>¶</sup>⌘.

Nell’edizione americana del *Grande Fratello* si vede una concorrente che esplora la casa in cui è appena entrata: cammina guardando gli specchi con un fare tra l’incuriosito, l’imbarazzato e il divertito, e chinandosi spesso come per cercare di intravedere il riflesso di una telecamera o qualcuno che spia. Lo specchio è una presenza importante e un simbolo fondamentale nel

*Grande Fratello*. I performer vivono chiusi in una casa di specchi: la superficie che riflette le loro immagini è la superficie che li spia ininterrottamente; se cercano di vedere gli invisibili voyeur, vedono sé stessi. La scena originaria del mito di Narciso, lo specchiarsi, coincide con la condizione tipica del narcisista: identificare la propria vita con l’immagine di sé da offrire agli altri, sentirsi vivere sotto gli occhi degli altri<sup>¶</sup>⌘. Tutto ciò è uno specchio metaforico della nostra cultura con la sua evidente componente narcisistica; e con l’altrettanto evidente ruolo centrale svolto dalla televisione: apparire in tv è una grande, diffusa aspirazione. Ma il “video ergo sum” ha assunto aspetti ancora più sorprendenti con la rete e il fenomeno delle webcam. Sotto questo aspetto, *Grande Fratello* sembra dunque un luogo ideale, un paradiso. Ma c’è anche l’aspetto infernale: il senso oppressivo del *Panopticon* (il carcere “trasparente” progettato da Jeremy Bentham e analizzato da Michel Foucault) e il suo rovescio di onnipotenza del voyeur: una buona mimesi della condizione “paranoica”.

Si usa dire che l’occhio sia lo specchio dell’anima; ma cosa accadrebbe se non ci fosse un’anima dietro l’occhio? Se questo non fosse altro che una fessura attraverso la quale osservare l’abisso degli inferi? Una crepa che mostra l’altro lato, governato da forze oscure che guidano la nostra anima<sup>¶</sup>⌘. La stanza n. 1 del Bates Motel è la soglia tra questi due mondi.



✠ Norman Bates nel film di A. Hitchcock, *Psycho*, United States of America, 1960, 109 min.

∞ R. Bloch, *Il passato che urla*, Garzanti, Milano 1959; ed. or. *Psycho*, Simon & Schuster, New York 1959.

⇓ Si veda S. Jacobs, *The Wrong House. The Architecture of Alfred Hitchcock*, 010 Publishers, Rotterdam 2007.

⋈ Cfr. C. Thallon, *Psycho's birds*, in "Medium", 20 giugno 2017, [www.medium.com/@carterthallon/psycho-birds-2e6b36afca5e](http://www.medium.com/@carterthallon/psycho-birds-2e6b36afca5e), consultato il 29/09/2022.

└ G. Talese, *The Voyeur's Motel*, in "The New Yorker", 4 aprile 2016, [www.newyorker.com/magazine/2016/04/11/gay-talese-the-voyeurs-motel](http://www.newyorker.com/magazine/2016/04/11/gay-talese-the-voyeurs-motel), consultato il 29/09/2022.

└ Id., *Motel Voyeur*, Rizzoli, Milano 2017; ed. or. *The Voyeur's Motel*, Grove Atlantic Inc., New York 2016.

\* Id., *art. cit.*

∥ D. Knowles, *Il terzo occhio*, Fazi, Roma 2001; ed. or. *The Third Eye: A Novel*, Doubleday, New York 2000.

└ Ivi, p. 134.

✠ B. Colomina, *The Split Wall: Domestic Voyeurism*, in Ead. (a cura di), *Sexuality & Space*, Princeton Architectural Press, New York 1992, p. 113.

✠ Lettera di Kurt Ungers a Ludwig Munz, citata in L. Münz, G. Künstler, *Der Architekt Adolf Loos*, Schroll, Wien-München 1964, p. 195.

✠ ∞ Cfr. A.L. Bresnick, *La diva en la casa. Arquitectura para artistas*, Ediciones Asimétricas, Madrid 2012.

✠ ⇓ P.B. Preciado, *Pornotopia. Playboy: architettura e sessualità*, Fandango, Roma 2011, p. 127; ed. or. *Pornotopia. Arquitectura y sexualidad en "Playboy" durante la guerra fría*, Editorial Anagrama, Barcelona 2010.

✠ ⋈ R. Koolhaas, *Delirious New York. Un manifesto retroattivo per Manhattan*, a cura di M. Biraghi, Electa, Milano 2000; ed. or. *Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan*, The Monacelli Press, New York 1978.

✠ └ Cfr. S. Daniele, *Il Grande Fratello: i contenuti della realtà e i contenuti della televisione*, Saggi e studi di pubblicistica, Roma 2017.

✠ └ Cfr. J. Meyrowitz, *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna 1993; ed. or. *No Sense of Place. The Impact of Electronic Media on Social Behavior*, Oxford University Press, New York 1985.

✠ \* S. Žižek, *The Pervert's Guide to Cinema*, regia di S. Fiennes, United Kingdom, Austria, Netherlands, 2006, 150 min.