

# LA CITTÀ NEI FILM DI FANTASCIENZA

di Ghisi Grütter

## La città come referente

Molti critici hanno rilevato che l'ambiente urbano ha svolto un ruolo specifico nell'universo ideologico di tanti autori e la città, un ruolo di basilare importanza sia nella letteratura sia nella cinematografia. Scriveva John Ruskin a proposito del *Père Goriot* nel 1885: «Questa storia è tale che i suoi violenti contrasti e le peculiarità del suo intreccio drammatico potevano essere ambientate e concepite solo in una grande città»<sup>1</sup>. A sua volta, la città va considerata metafora spaziale del rapporto tra individuo e società per l'alternanza di spazi pubblici e privati, per la distribuzione territoriale delle classi sociali e per il proporre luoghi-simbolo all'identificazione collettiva. Il cinema, come la letteratura, contribuisce sia ad assolvere la funzione di specchio del sociale, sia a creare mondi diversi mostrando i territori dell'utopia o della distopia.

*Utopia urbana disegnata da Möbius*





### Le città del futuro: alcuni esempi

Le città immaginarie e le città reali sono soggetti fondamentali della cinematografia che non sempre riesce a tracciarne un confine: la città reale si carica di forti connotazioni immaginarie e, a sua volta, la città immaginaria si costruisce basandosi su elementi presenti nella realtà urbana sensibile. In alcuni film, come ad esempio in *Edward mani di forbice* del 1990 e in *Big Fish* del 2003 - entrambi di Tim Burton - il modello urbano proposto dal cinema assomiglia molto a quello immaginato da Frank Lloyd Wright già negli anni '30. Wright per il suo progetto urbano di *Broadacre City* aveva ipotizzato un acro di terra (corrispondente allo iugero romano cioè 4046,72 mq) per ogni insediamento abitativo unifamiliare contribuendo alla formazione dell'*imagerie* americana. Mentre Le Corbusier, con la *Ville Contemporaine* del 1922, supposeva una città di torri disposte in un parco razionalizzando i trasporti privati, la città di Wright presentava un'espansione prevalentemente orizzontale, decentrata e vicina alla natura, con una mobilità individuale pressoché illimitata.<sup>2</sup> Così ha scritto lo stesso Wright "*let the auto take the city to the country*". Nel 1934 Frank Lloyd Wright espresse la sua sfiducia nei confronti della città tradizionale nel libro *The Disappearing City*<sup>3</sup> presentando al pubblico il progetto di *Broadacre City*. In esso è definito un sistema di superstrade a dodici corsie che forma una griglia di 3,2 km. di lato e che accoglie tutto al suo interno: le fabbriche, le attrezzature collettive e le residenze, con una densità abitativa che varia dai cinque ai sette abitanti ad ettaro.<sup>4</sup> Oltre alla tipologia della casa unifamiliare si trovano anche delle torri residenziali, ben distanziate tra loro, di quindici o venti piani su piastre attrezzate per i *garages* e i servizi.<sup>5</sup>



Un esempio di film fantascientifico costruito su basi suburbane, è *The Truman show* di Peter Weir del 1998, con la città di Seaheaven palesemente ispirata a Seaside, la cittadina circondata dal mare, nata nel 1983 in Florida, fiore all'occhiello del *New Urbanism*. Infatti, negli Stati Uniti si era sviluppato, già negli anni '80, un movimento così chiamato e definito dal "New York Times" "il più importante movimento di riforma nel campo dell'architettura degli ultimi vent'anni". Tra i teorici del movimento, Andres Duany e Elizabeth Plater-Zyberk che hanno realizzato Seaside. Da allora sono stati progettati e costruiti centinaia e centinaia di villaggi, quartieri e distretti, e recuperate o riurbanizzate molte aree degradate. Contro il diffondersi dell'*urban sprawl* il *New Urbanism* propone la riscoperta dei valori della città tradizionale, con la sua mescolanza delle funzioni e la sua maggiore densità abitativa, in una sorta di pensiero neocon in cui "piccolo è bello". Particolare attenzione è posta nei confronti della progettazione di spazi collettivi per incoraggiare lo spostamento a piedi e l'incontro degli abitanti. Sono spesso prese a modello le piazze italiane, in quanto spazi a scala umana, per valorizzare o recuperare le aree marginali ossessivamente mono-funzionali e trasformarle in quartieri urbani integrati dove, oltre ad abitare, si possa fare *shopping*, lavorare e passare il tempo libero in aree pedonali e piste ciclabili.

### La densificazione urbana nei film fantascientifici

L'invenzione urbana al cinema, in questi ultimi anni ha avuto un'accelerazione grazie alle nuove risorse tecnologiche e allo sviluppo della scienza. Tutto questo ha segnato il passaggio da un mondo in cui tutto era visibi-



*Seaheaven, la città di Truman Show di Peter Weir del 1998, palesemente ispirata alla cittadina di (sotto) Seaside in Florida.*

*Alla pagina precedente dall'alto: la città di Edward Mani di forbice di Tim Burton del 1990, Anville la città de Il Gatto e il cappellaio matto di Bo Welch scenografo di Tim Burton del 1998 e un disegno di Frank Lloyd Wright per Broadacre City.*



*Blade Runner 2049 di  
Denis Villeneuve del 2017*

le, tangibile e misurabile, a un mondo in cui è l'immaterialità a dominare, come nel caso dei *billboard*-ologrammi del recente *Blade Runner 2049* di Denis Villeneuve.

L'apparato scenografico del cinema fantascientifico attinge al presente per creare mondi immaginari o futuri possibili. In questo genere cinematografico il più delle volte è la città a essere elemento fondamentale della storia. Le città della fantascienza possono essere rappresentate come piccoli villaggi contaminati da *virus*, o come periferie di una città post-industriale, o basi spaziali, oppure ancora come città reali proiettate in un futuro inquietante, o ancora come megapoli. La città del futuro c'è in quasi tutti i film tratti da fumetti - *Superman*, vari *Batman*, *Sin City*, *Dick Tracy*, *Catwoman* - e in tutti quelli di fantascienza - come *Brazil*, *Big Fish*, *A.I. Intelligenza artificiale*, *Il quinto elemento*, *Gattaca - la porta dell'universo*, *Minority Report*, *Zootropolis*, *Blade Runner*, *The Zero Theorem* - che sia inventata *ex novo* o che sia una trasfigurazione del reale.<sup>6</sup>

Vorrei prendere in considerazione quattro film: *Il quinto elemento*, *Gattaca – la porta dell’universo*, *Brazil* e *The Zero Theorem* a titolo d’esempio come dimostrazioni di immaginario urbano nel cinema di fantascienza. Gli autori di questi film o hanno attinto a un repertorio iconografico tratto dal mondo dell’illustrazione, o hanno utilizzato architetture considerate, all’epoca, futuribili. Ciò che a mio avviso contraddistingue la maggior parte della fantascienza è che, se anche c’è un impianto urbano avveniristico, l’ipotesi della struttura sociale è sempre retrograda, di tipo tribale. In molti di questi film si trova una sorta di dittatura, vige uno stretto controllo poliziesco e le libertà sono molto limitate. In vari interni si ritrovano oggetti o mobili *demodé*, spesso Ottocenteschi o dei primi del Novecento; basti pensare al pianoforte con gli spartiti cartacei di musica, che si trovano sia in *Blade Runner*, sia nel suo *sequel Blade Runner 2049*. Sembra che non si possa proprio immaginare un futuro fatto di persone libere e che non ci si scrolli mai di dosso il passato. Ma analizziamo di seguito, in dettaglio, i film scelti.

*Il quinto elemento* di Luc Besson del 1997 è un film francese di fantascienza all’epoca il più costoso mai prodotto in Europa. La scenografia è stata realizzata da Dan Weil sulla base dei disegni dell’illustratore Jean-Claude Mézières, creatore del fumetto *Valérian e Laureline*, e del talentuoso Möbius, al secolo Jean Giraud. La città è una New York proiettata in un prossimo futuro e di cui è rimasto ben poco di riconoscibile. In *Quinto elemento* tutti i

*Disegni di Jean-Claude Mézières per Il Quinto Elemento di Luc Besson del 1997*





grattacieli sono altissimi, collegati tra loro da ponti pedonali e con strade su vari livelli. La fine dei grattacieli non si vede mai fatta eccezione di un solo edificio, quello di Zorg, l'industriale che possiede la maggior parte della città e delle sue aziende. Il film è stato girato in Inghilterra nei *Pinewood Studios* (famosi per essere il set dei film della serie di *James Bond* e delle serie televisive *UFO* e *Spazio 1999*). Da un'intervista a Jean-Claude Mézières: «*Domanda*: Per la realizzazione del film ha collaborato anche con architetti oppure ha lavorato da solo? La sua immagine fantastica di città è nata nel confronto con altre persone che, nella realtà, costruiscono davvero le città? *Risposta*: Assolutamente no. Per la maggior parte i miei disegni iniziali si basavano sulla lettura della sceneggiatura di Besson, quindi sulle mie idee, sul mio sentimento, sul modo in cui immaginavo la realizzazione della scena. *Domanda*: Lei come immagina la città del futuro? *Risposta*: Credo che un disegnatore di fantascienza, almeno per quanto mi riguarda, si diverta a sognare un futuro, un mondo possibile e non si curi di sapere se la realtà che verrà sarà così o no. Il fatto che un illustratore disegni una bicicletta con le ali non significa che creda che in un futuro esisteranno degli oggetti simili. Rendere straordinario ciò che è ordinario. *Domanda*: Molti architetti si sono dedi-

cati a immaginare città del futuro. Lei forse conosce William J. Mitchell, un americano che ha parlato di città dei *bit* e ha scritto un libro su questa città del futuro. Ci sono molte altre persone che hanno immaginato città dominate dalle reti informatiche, dove non ci sarà un centro e una periferia, ma tutto si troverà al centro. Lei cosa ne pensa? Non è questa anche la sua idea? Quale uomo abiterà queste città, secondo lei, e cosa farà? *Risposta:* La differenza fra l'idea di quell'architetto, che non conosco, e le storie che racconto o i disegni che realizzo è che ciò che mi interessa di più sono sempre i personaggi. Nel

fumetto il mondo esterno è molto importante, ma ciò che conta è in ogni caso quel che accade ai personaggi, e al cinema è lo stesso. In fondo, se per due ore si vedesse il protagonista che guida il suo taxi e avanza a zig-zag per le strade, in capo a un quarto d'ora ci verrebbe il latte alle ginocchia. Invece, ci interessa sapere se si innamorerà della ragazza, e cosa succederà dopo. Sono sempre le storie d'amore che rappresentano in fondo l'interesse principale nel cinema, e così penso che quando si narrano storie, sia con i fumetti che con i film, ciò che conta è anzitutto la vicenda dei personaggi, mentre la scena non è che una specie di cornice, importante sì, ma non essenziale. Un film o una striscia di fumetti incentrati esclusivamente sui problemi dell'architettura possono forse somigliare a un saggio molto interessante scritto da un architetto, ma non fanno certo un romanzo avvin-



*Qui sopra Il Quinto Elemento di Luc Besson del 1997, che riprende palesemente l'ambientazione urbana dei due illustratori francesi.*

*Alla pagina precedente un'utopia urbana disegnata da Möbius (in verticale) e un disegno di Jean-Claude Mézières per il fumetto Valérian e Laureline*



*l'Ente spaziale nel film Gattaca – la porta dell'universo è nel Marin County Civic Center di Frank Lloyd Wright a San Rafael in California del 1957*

*Qui sotto un fotogramma di Gattaca – la porta dell'universo di Andrew Niccol del 1997*



cente, e se non succede nulla ai personaggi per i fumetti è una vera catastrofe»<sup>7</sup>.

*Gattaca – la porta dell'universo* del regista Andrew Niccol del 1997, è un film di fantascienza accostabile al filone *bio-punk*.<sup>8</sup> La vicenda, legata ad aspetti sociologici e psicologici, è ambientata in un futuro prossimo in cui sono emerse nuove "lotte di classe" tra chi è nato programmato geneticamente (i *validi*) e chi è venuto al mondo con un

patrimonio genetico naturale (i *non validi*). Lo stile degli abiti e delle acconciature, l'architettura degli edifici e le carrozzerie delle automobili, si rifanno ai primi anni Sessanta del secolo scorso, con qualche richiamo al film *Agente Lemmy Caution, missione Alphaville* di Jean-Luc Godard, con cui *Gattaca – la porta dell'universo* condivide anche alcune tematiche sul contrasto fra sentimenti e fredda tecnologia. Quest'ultimo settore, attorno al quale ruota

la storia del film, è invece avanzatissimo: il contrasto fra questi due elementi ha le caratteristiche del genere *steampunk*.<sup>9</sup> L'edificio in cui si svolgono gran parte delle scene, ossia la sede dell'Ente Spaziale Gattaca, è il *Marin County Civic Center* di Frank Lloyd Wright a San Rafael in California del 1957. Per gli esterni di casa di Vincent (il vero *validi*



do) è usato, invece, Il *CLA building complex* di Antoine Predock ad Albuquerque in New Mexico, del 1993.<sup>10</sup>

*Brazil* di Terry Gilliam - uno dei fondatori del gruppo teatrale dei Monty Python - del 1985 è un film molto amato dagli architetti. Il film può essere considerato come una metafora contro le dittature in nome della libertà. La vicenda tratta di Sam Lowry, un semplice impiegato che accetta una promozione al Dipartimento Informazioni solo per rintracciare una donna di cui si è innamorato, che gli era apparsa in sogno. La identificherà in una camionista, con la quale avrà una serie di disavventure. L'intenzione del regista è stata quella di creare un luogo che evocasse un passato e nello stesso tempo indentificasse un futuro, dando vita a un inquietante effetto-città in stile espressionista. Questo ambiente urbano distopico mostra reperi del passato, da alcune facciate *Art Nouveau* ai cartelloni pubblicitari degli anni '50 per arrivare a case post-moderne. Così scrive Gianni Canova: «La fantasia visionaria di Gilliam ricostruisce in *Brazil* un universo urbano nel quale è difficile districarsi e dal quale è impossibile uscire. Un'opprimente tonalità cromatica plumbea segna un *continuum* semantico tra le verticalità soffocanti degli innumerevoli grattacieli, la straniante enormità degli interni di alcuni edifici del potere e l'assoluta dimensione claustrofobica degli uffici e delle abitazioni».<sup>11</sup> Gli edifici residenziali sono fabbricati anonimi tutti uguali, alti e massicci, che hanno preso spunto da qualche paesaggio industriale o proto-industriale. In *Brazil*, come in moltissimi film di fantascienza, sembra non si possa uscire da quel contesto urbano. Non c'è modo di proget-

Fotogramma tratto da *Brazil* di Terry Gilliam del 1985.



Fotogramma tratto da *Brazil* di Terry Gilliam del 1985

Sotto H.G.Giger per *Alien* di Ridley Scott del 1979



tare una fuga verso un luogo, non c'è spazio per progettare un *altrove*. Difficile individuare dove il regista e lo scenografo Norman Garwood, abbiano tratto ispirazione, forse potrebbero aver attinto ai primi disegni di New York elaborati da Hugh Ferriss degli anni '20/'30, dove ipotizzava, appunto, *The Metropolis of Tomorrow*. Lo stesso

Gilliam afferma che, per questo film, non solo si è ispirato a *Metropolis* di Fritz Lang del 1927 e a *Orwell 1984* di Michael Radford del 1984, ma ha anche preso spunto dai film onirici di Federico Fellini. In alcune immagini piene di tubi e cavi aggrovigliati sembrerebbe che il regista si sia ispirato a H.R. Giger, pittore, scultore e *designer* svizzero d'ispirazione surrealista e simbolica che ha lavorato negli effetti speciali del cinema (Oscar 1980 per gli effetti visivi), ad esempio in *Alien* di Ridley Scott del 1979 e ha lavorato alla trasposizione cinematografica del 1975, ad opera di Alejandro Jodorowsky, del romanzo *Dune* di Frank Herbert sulle idee guida di Möbius, mai realizzata.<sup>12</sup>

Per chiudere vorrei citare *The Zero Teorem*, un film del 2013 sempre di Terry Gilliam, che sembrerebbe essere una versione *pop* di *Brazil*. In un'ambientazio-

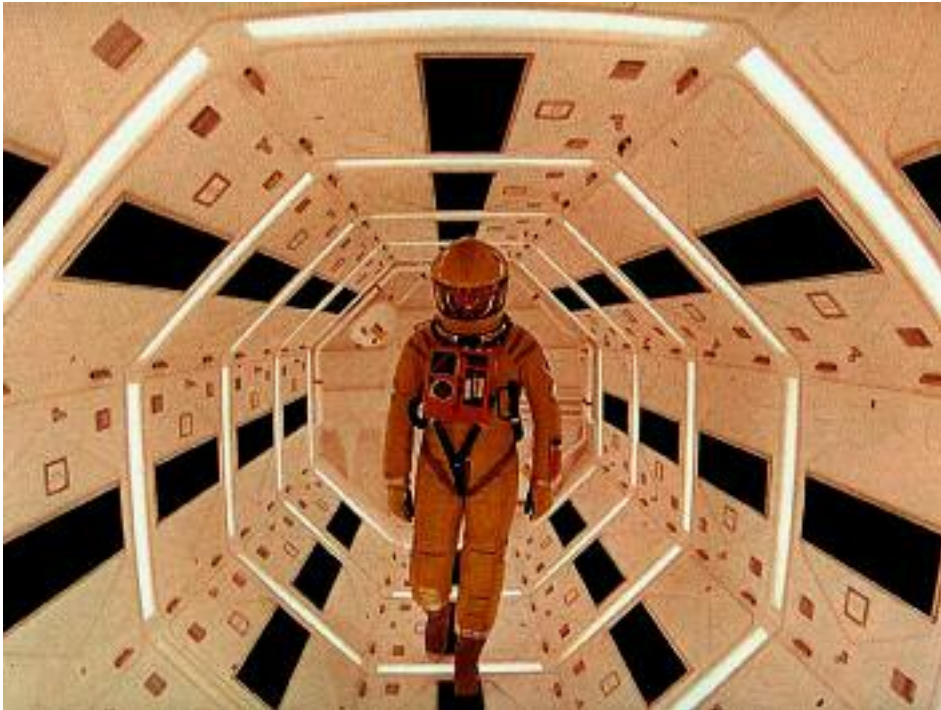
ne distopica, Qohen Leth, il protagonista, vuole a tutti i costi lavorare in casa, perché aspetta una fantomatica telefonata che dovrebbe spiegargli il senso della vita. Così ottiene dal *Management* di poter lavorare alla risoluzione di una misteriosa formula matematica: lo "Zero Theorem" senza dover mai uscire da casa, dotandosi di un super-computer, ma è monitorato da varie micro-spie poste in punti strategici. Ci lavorerà diversi mesi senza arrivare a risolverlo, ma se lui non vuole uscire nel mondo - rappresentato variopinto, allegro e mascherato - il mondo vuole entrare da lui, mediante una deliziosa ragazza (replicante?) che lo vuole aiutare e con la quale nasce un amore reale iniziato come realtà aumentata. Più che *Brazil* il film *The Zero Theorem* evoca *Blade Runner* nell'ambientazione - anche se non ha l'imponente struttura urbana di quel film - ed essendo il protagonista agorafobico, è girato prevalentemente negli interni. È proprio lì che il futuro si mostra pieno di memorie: la casa di Qohen Leth è una vecchia chiesa sconsecrata, mentre gli uffici della Mancom sono situati in una sorta di piccolo *Grand Central* newyorkese. Da un lato c'è il vero e proprio riuso di spazi adibiti a fini diversi, dall'altra ci sono le sovra-imposizioni dell'onnipresente digitale, le pub-

*Fotogramma di The Zero Theorem di Terry Giliam del 2013*

*Sotto, Fronte del porto a Roma, graffito di Blu del 2014*



Fotogrammi di 2001 Odissea nello spazio di Stanley Kubrick del 1968



blicità mobili e cioè le varie immagini in movimento. Sembrerebbe che la città plurale e post-moderna coincida con quella animata e bidimensionale sopra le vecchie strutture tridimensionali *liberty*, *déco* o in stile eclettico. I temi dominanti sono il *nonsense* dell'esistenza, la fede o l'assenza di essa e cioè "il buco neo", ma la soluzione desiderata è comunque la fuga così come anche per Rachel e Rick in *Blade Runner*.

### Conclusioni

La città storica è diventata – da un punto di vista morfologico – un elemento tra gli altri di un insieme o di un sistema (area metropolitana). La frantumazione del rapporto centro/periferia ha portato alla presenza di nuove realtà multicentriche non programmate. Non esiste inoltre, una pura contrapposizione tra il trovarsi nella città e il perdersi nella metropoli: esiste uno stadio intermedio, quello fatto di uno spazio definito in tanti "centri e periferie" che non riusciamo nemmeno a cogliere e che è una

forma di costante spaesamento. Numerosi studiosi insistono sul concetto di "derealizzazione" e di "mediatizzazione" dell'esperienza metropolitana paragonando, ad esempio, la visione attraverso il parabrezza dell'automobile allo sguardo stralunato rivolto al *monitor* televisivo o al terminale video. Gianni Vattimo già trent'anni fa<sup>13</sup> asseriva che l'esperienza della metropoli viene vissuta prevalentemente come perdita



del centro ed è qui che va rintracciata la morte del pensiero metafisico della rappresentazione in quanto fondamentalmente realistico; la crisi della rappresentazione può, un po' paradossalmente, corrispondere ad un alleggerimento della nozione di reale e ad una conseguente, quasi completa, identificazione tra metropoli e *mass media*. In altre parole la totalità ermeneutica in cui sempre ci muoviamo, o la totalità metropolitana in cui viviamo, ci sono sempre date, eppure non le possediamo "totalmente", quindi ci vengono fornite come immersione in un universo di comunicazione. L'età contemporanea è quella dove tutto tende a diventare simultaneo e questo cambia una quantità di cose; ad esempio nella metropoli si è sempre dappertutto e nel contempo non si è in nessun luogo, in quanto non ci sono movimenti verso il centro ed in tal modo si possono sviluppare nuove analogie tra l'esperienza del tempo e dello spazio.

Zootropolis del 2016 di  
Byron Howard, Rich Moore e  
Jared Bush.

## NOTE

<sup>1</sup> John Ruskin, *On the Old Road* (1885) in *The Works of John Ruskin*, vol. XX, a cura di E.T. Cook, London, 1905.

<sup>2</sup> Vincent J. Scully sostiene che *Broadacre City* fu proprio la risposta di Wright

alla *Ville Radieuse* di Le Corbusier in *FLW and the International Style, Broadacre City*, in "American Architect" n. 146, May 1935, pp. 55/62.

<sup>3</sup> Frank L. Wright, *The Disappearing City*, W. F. Payson, New York 1932.

<sup>4</sup> Così commenta Paul Golberger in *He Had an Answer for Everything*, in "New York Times Book Review", 19 June 1977: «*a dream of a new settlement spread out across the the landscape in a way that can only be called suburban, although it was socially visionary in a way that contradicts our suburban models...It was a naïve dream, in one sense, based on the assumption that the right (or Wright) architecture would assure the good life for all...*» pp. 4/5.

<sup>5</sup> Cfr. Ghisi Grütter, *Lo stereotipo dell'habitat da "Non mangiate le margherite" a "Lontano dal paradiso"*, in Contributi <http://www.steppa.net/>, aprile 2009.

<sup>6</sup> Cfr. Francesca Moretti, *L'immaginario urbano negli ultimi venti anni*, tesi di laurea in Architettura del 2005, Università Roma Tre, relatore Prof. Ghisi Grütter, correlatore Dott. ssa Barbara Maio, pp. 5/28.

<sup>7</sup> *Sognare il futuro tra fantasia e realtà*, intervista a Jean-Claude Mézières in [www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/m/mezieres.htm](http://www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/m/mezieres.htm)

<sup>8</sup> Il *biopunk* è un sottogenere della fantascienza che utilizza elementi della letteratura gialla *hard-boiled*, dei film *noir*, e delle anime giapponesi in prosa post-moderna. Descrive il lato nichilistico e sotterraneo della società biotecnologica che ha iniziato a evolversi nella prima decade del XXI secolo.

<sup>9</sup> Lo *steampunk* è un filone della narrativa fantascientifica che introduce una tecnologia anacronistica all'interno di un'ambientazione storica, spesso l'Ottocento e in particolare la Londra vittoriana. Diverso dal più diffuso e noto *cyberpunk* che è una corrente letteraria e artistica della fantascienza nata nella prima metà degli anni Ottanta del XX secolo. Anticipato e prefigurato sotto certi aspetti nelle opere di Philip K. Dick, all'aspetto tecnologico tipico della fantascienza il *cyberpunk* aggiunge una forte connotazione politica e sociale. Lo stile narrativo dei romanzi è caratterizzato dall'apparente assenza di un intreccio ben definito – il racconto si concentra sulle azioni dei personaggi – e dall'uso di un linguaggio barocco che mischia tecnicismi informatici ed espressioni gergali della strada, molto difficile da rendere in una traduzione. I protagonisti, sono in costante fuga dalla cupa realtà e trovano la loro ragion d'essere in un mondo virtuale parallelo, il *cyberspazio*, teatro delle loro battaglie.

<sup>10</sup> Questo edificio era già stato usato in passato come *location* per un'altra pellicola di fantascienza, *L'uomo che fuggì dal futuro* di George Lucas.

<sup>11</sup> Gianni Canova, *I luoghi del cinema*, in "Segnocinema" n.78, p.26.

<sup>12</sup> *Dune* sarà poi portato sullo schermo da David Lynch nel 1984.

<sup>13</sup> Cfr. Intervista di Georges Teyssot a Gianni Vattimo, in occasione della XVII Triennale di Milano, nel catalogo *Le città del mondo e il futuro della metropoli*, in Ghisi Grütter, *Metropoli/Linguaggi/Rappresentazioni*, in *Architettura, comunità e partecipazione: quale linguaggio?* Atti del Seminario Internazionale del 4/5 aprile 2002, del DIPSA, Università Roma Tre, Aracne 2003, pp.48/50.

N.B. Questo scritto, in una versione rielaborata e integrata con un testo di Lucio Altarelli, sarà pubblicato nel numero 4 di "XY digitale" del 2018.

*William Gibson ha detto: "Il Giappone moderno è semplicemente cyberpunk" Qui sotto il quartiere Shibuya di Tokyo. Il cyberpunk è spesso ambientato in paesaggi urbanizzati, artificiali, e con luci della città che si allontanano.*

