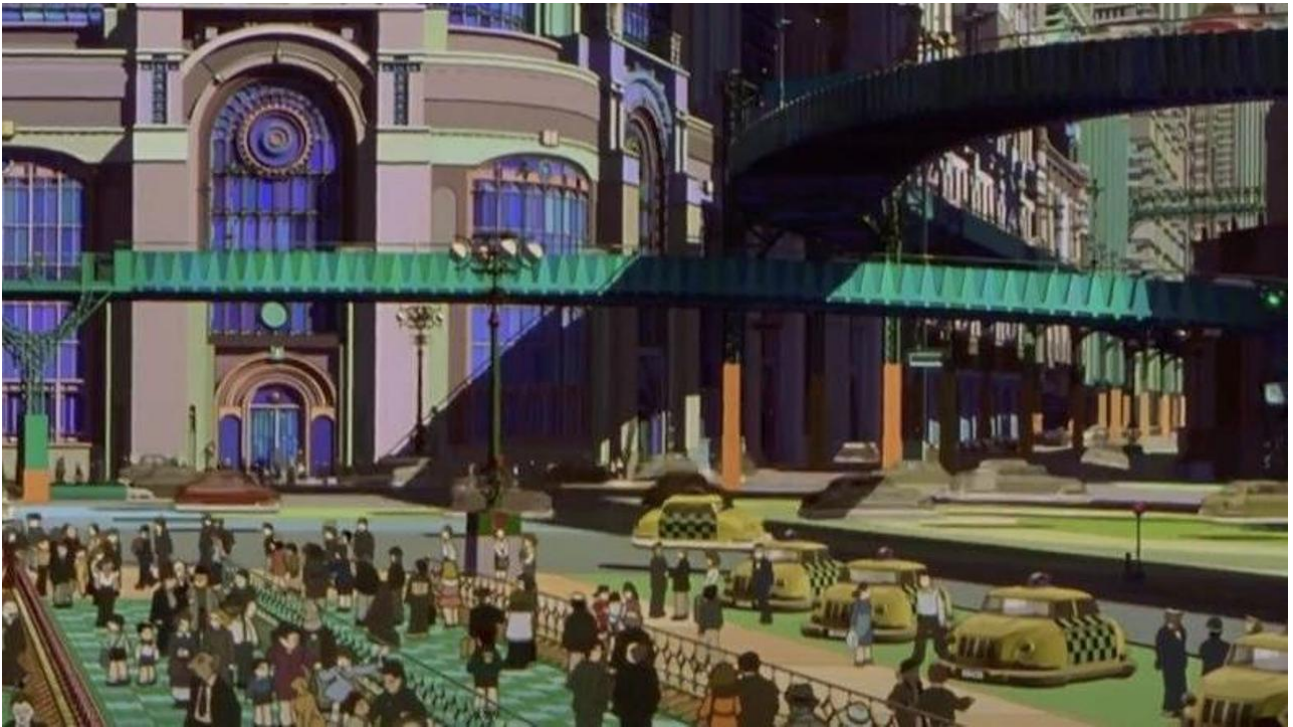


La metropoli nella fantasia cinematografica – l'ombra cupa del potere



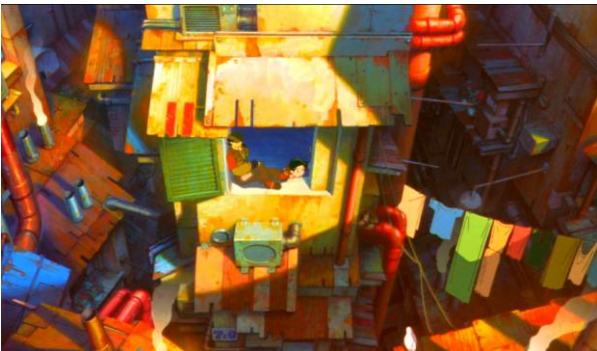
1

Metropolis (Rintaro, 2001). § - 1 Film pieno di citazioni che fanno riflettere, si apre su immagini degli anni Venti, così come il cinema e il fumetto se li sono sempre immaginati. E' l'epoca in cui tanti poteri cercavano di attestarsi creando monumenti o architetture concretamente grandiose. Opere che testimoniassero, prima ancora che il potere si manifestasse in ogni forma, la sua incontestabile grandezza. Con la musica adeguata del tempo, un motivo dixie che si ripete ed è facile da memorizzare, vediamo scorrere la macchina da presa lungo vertiginose pareti finestrate verso l'alto. Ma le finestre sono cieche, e la gente che si muove su corsie scorrevoli è anonima, a capo chino. Le voci che inneggiano alla costruzione della ziqurrat sembrano piuttosto registrate come spot pubblicitari, e trasmesse in ogni dove, come gli applausi e le risate di certi telefilm deteriori. Il racconto che esce dalle riprese è un'azione che mette in evidenza il mistero strabiliante di cui si parla. Metropolis, la città perfetta che vive su più livelli incomunicabili, svetta nella sua parte esterna coprendo il cielo stesso. Udiamo senza pausa discorsi roboanti, applausi, sulla meraviglia delle meraviglie. Un palazzo che arriva al cielo, anzi, lo supera coprendolo. La ziqurrat appunto. Il nome scelto per una struttura strabiliante che inevitabilmente ci riporta alla memoria la storia disgraziata della torre di Babele. Una costruzione ardita, più potente delle montagne nell'intenzione, per raggiungere gli dei, e magari impossessarsi della loro immortalità. L'impossibile a caccia dell'effimero, la follia che indossa gli stracci troppo stretti e inconsistenti dell'immaginazione.

Ma intanto, qua e là, tra architetture ardite che danno il capogiro pur essendo un cartone animato, apprendiamo che l'umanità è in lotta con il potere, perché questo ha creato anche i robot, i quali rubano il lavoro alla maggior parte delle persone, alla manovalanza umana. Quell'umanità che in secoli passati, scacciata da terre incolte, dove in qualche modo sopravviveva, mandata via dalle campagne in favore di un latifondismo che sostituisce l'allevamento lucroso all'agricoltura, si è rifugiata, o è stata spinta verso la città per sempre, stritolata da allora dai suoi ingranaggi.



Dopo che ci è stata suggerita la storia scomoda della torre di Babele, e della sua inevitabile fine, vista attraverso lo scontro di religioni e liturgie complici del potere, con un *déjà vu* ingombrante siamo piombati nella memoria collettiva più sgradevole dell'umanità. La storia dell'infausta torre parte come espressione del cosiddetto dispotismo orientale, ovvero un potere che si regge sulle sottigliezze della conquista, la quale schiavizza le infinite schiere di esseri umani che vi restano impigliati. La stessa forma di schiavismo vissuta in Europa all'inizio dell'evo moderno, quando nacquero gli stati e vennero creati confini. Quando si svilupparono le città, come centri del potere e del commercio, spopolando forzatamente la campagna e le terre prima "incolte"; tutte destinate ad altro, per una speculazione su vasta scala. Così nasce il lavoro più o meno pagato nella città, e il suo ricatto a chi non si sottopone alle sue regole, e viene cacciato nel limbo di una miseria tenuta nascosta. Così era accaduto millenni fa, al tempo della conquista della terra tra i due fiumi. E' successo per la necessità di una manodopera infinita, e rigidamente inquadrata, che non pensasse ad altro, né di conseguenza si ribellasse o avanzasse pretese. La sapienza dell'astronomia/astrologia, filtrò attraverso la religiosità che la distribuì come portento e promessa, la contrabbandò come progresso, ma intanto sclerotizzò la società in gruppi sempre più impermeabili al cambiamento e alla mobilità sociale. Le metropoli da allora, sorgono dove corrono i fiumi, dove arrivano agevolmente le strade, dove c'è incrocio di percorsi e quindi la possibilità di mercato. Ma non per le formiche che costituiscono la massa esclusa dall'élite.



E' sempre il cinema, che con una storia di molto tempo dopo: *Notre Dame* (*The Hunchback of Notre Dame*, William Dieterle, 1939, liberamente basato sul romanzo *Notre Dame de Paris* di Victor Hugo, 1831)¹, ci mette sgradevolmente a contatto con la città. Luogo di incontri, incroci, mercati, ma composta da un livello superiore, rappresentato dall'ardita cattedrale, e dal potere malefico dei religiosi, e dai sordidi quartieri poveri, la Corte dei Miracoli. Ricettacolo malsano in cui la miseria più nera ha aguzzato l'ingegno in maniera perversa - ma attiva - di chi non può più lasciare lo strato più basso della società.

Seguendo la storia di Esmeralda, la zingarella ingenua piena di voglia di vivere, raggiungiamo la città, dove tutti sembrano innamorarsi della donna naturale e libera che è lei. Il capitano delle guardie, uno studente filosofo, lo storpio campanaro Quasimodo, salvato un tempo dal prete che ha la curatela della cattedrale, come schiavo per le campane. Ma anche il torbido religioso, don Claudio Frollo si innamora della luce vitale della fanciulla, e non potendola avere, per voto religioso, e perché il suo potere si regge sul razzismo più completo nei confronti dei miserabili e degli stranieri liberi come gli zingari, fa in modo di uccidere il capitano quando si avvicina ad Esmeralda. Farà cadere la colpa su di lei, accusandola di stregoneria, e toccherà a Gringoire, lo studente, aiutato dai poveri della Corte dei Miracoli, cercar di fare qualcosa. Ma l'unico che rischierà tutto, sarà il povero Quasimodo, il quale riuscirà a rapire Esmeralda, mettendola al riparo grazie al diritto d'asilo della chiesa. Gli toccherà uccidere il religioso in un gesto disperato, quando questi in seguito farà di tutto per far morire Esmeralda.

La città attira la gente, col mercato e con la fiera, con la bellezza delle sue architetture di potere e religiosità, ma lo fa come una mantide religiosa: divora chi si fida a entrarvi attratto dalle possibili ricchezze, convinto di poterne poi anche uscire. I *gargoiles* che costellano le guglie più alte della cattedrale parlano chiaro.



¹ La storia, inquietante e piena di elementi capaci di scatenare ricordi sgradevoli e pensieri universali angoscianti, è finita più volte al cinema. *Esmeralda* (Aice Guy-Blachè e Victorin-Hyppolite Jasset, 1905); *Nostra Signora di Parigi* (*Notre-Dame de Paris*, o *Esmeralda*, Albert Capellani, 1911; *The Darling of Paris*, (J. Gordon Edwards, 1917, con Theda Bara nel ruolo di Esmeralda); *Il gobbo di Notre Dame* (*The Hunchback of Notre Dame*, Wallace Worsley, 1923, con l'interpretazione di un maestro dell'orrore come Lon Chaney nel ruolo di Quasimodo); *Notre-Dame de Paris* o *Il gobbo della cattedrale* (*The Hunchback of Notre Dame*, Jean Delannoy, 1956, con Anthony Quinn nel ruolo di Quasimodo, e Gina Lollobrigida in quello di Esmeralda). Dagli anni Ottanta la storia approda nel cartone animato, in numerose produzioni e serie televisive.



La città, nella cultura moderna occidentale, non è diversa, pur avendo un'infinità di mezzi tecnici a disposizione. Migliorie tecniche che rendono sempre più impermeabile il confine esterno delle classi più potenti, le quali possono usufruirne effettivamente per evitare il lavoro umiliante che sfinisce, svuota, ma non paga. Allo stesso tempo, la città riduce la necessità di lavoro umano, mandando le persone ad alimentare lo strato più basso e fragile della popolazione. Quello povero, oscillante tra la rabbia e la rassegnazione, e finisce per vedere gli eletti in cima alla ziqurrat come l'incarnazione del male. Una maledizione che desiderano distruggere ad ogni costo; o almeno bloccarla, modificarla verso un atteggiamento di maggiore umanità. Oppure semplicemente desiderano attaccarla per non sapere che altro fare, trasformandosi in un terreno di coltura di ogni male e di ingestibile amarezza che diviene caratteristica di ogni abitante di quella società.

Le due città (*A Tale of Two Cities*, Charles, Dickens, 1859. *Racconto di due città*, prima traduzione italiana 1923).

Al cinema: *A Tale of Two Cities* (Charles Kent, William J. Humphrey, 1911).

Il marchese d'Evremonde (*A Tale of Two Cities*, Frank Lloyd, 1917).

A Tale of Two Cities (Walter Courtney Rowden, 1922).

The Only Way (Herbert Wilcox, 1926).

Le due città (*A Tale of Two Cities*, Jack Conway, 1935).

Verso la città del terrore (*A Tale of Two Cities*, Ralph Thomas, 1958, con l'interpretazione profonda di Dirk Bogarde).

A Tale of Two Cities (film americano per la tv diretto da Jim Goddard, 1980).



5



Siamo alla fine del Settecento. Il dottor Alexandre Manette viene liberato dalla Bastiglia dopo 18 anni di ingiusta prigionia. Viene alloggiato nei primi giorni presso la taverna parigina dei Defarge, Ernest e Therese, finché la figlia, con l'aiuto di un banchiere, riesce a portare il padre in salvo a Londra.

Dopo alcuni anni il nobile francese Charles Darnay, emigrato a Londra subisce un processo per tradimento secondo l'accusa di due spie. Gli avvocati dimostreranno facilmente l'errore indotto dalle spie, e Darnay, libero, torna in Francia al castello dello zio, il marchese di Saint Evremonde. Questi, per arrivare in tempo, attraversando Parigi in carrozza non si è curato di passare al galoppo strade affollate nei quartieri poveri, uccidendo un bambino. Ha gettato con disprezzo una moneta al disperato padre del piccolo, ma la moneta gli è stata lanciata indietro. Darnay, il nipote, che ha cambiato cognome per orrore dell'inguaribile crudeltà dello zio, si è recato da lui per lasciarlo definitivamente, rifiutando l'eredità di tutti i suoi beni. Ma quella stessa notte, il padre del bimbo travolto, si introduce nel castello e assassina il marchese. Fuggirà inutilmente per venir preso e condannato a morte dopo un anno.

A Londra, Sydney Carton, l'avvocato che aveva difeso Darnay, è innamorato di Lucie, la figlia Manette, ma ella ama Darnay, per cui Carton, cinico e stanco delle menzogne della gente, davanti alla semplice bontà della ragazza si ripromette di restarle vicino e proteggerla da lontano. Il giorno del matrimonio, Charles Darnay confida al dottor Manette la sua vera identità, rivelazione che fa vacillare la mente dell'uomo già tanto provato, il quale chiede al genero di non palesare mai alla moglie la propria vera discendenza. Lucie e Charles metteranno su felicemente famiglia, e Sydney Carton sarà loro devoto amico.

Si arriva al luglio 1789, quando i tavernieri Defarge saranno nelle prime file dei rivoltosi che prendono la Bastiglia. Ernest riesce a raggiungere la cella che era stata del dottor Manette alla ricerca di misteriosi documenti di cui non parla con nessuno.

Qualche anno dopo, i banchieri che avevano aiutato nella liberazione del dottore riportandolo dalla figlia, devono recarsi in Francia per importanti documenti. Anche Darnay dovrà partire, perché, morto ora lo zio crudele, un suo servo, accusato ingiustamente di complicità gli ha chiesto aiuto. Una volta a Parigi però, l'uomo viene arrestato, per cui subito Manette, Lucie con la bambina, la bambinaia e l'inviato della banca tornano nella capitale francese per darsi da fare e liberare Charles. Dopo molti mesi, grazie alla testimonianza del dottor Manette, Darnay viene liberato, essendo il suocero ormai una specie di eroe nazionale, ma appena uscito dal tribunale, l'uomo viene arrestato di nuovo. Mentre tutta la famiglia si dà da fare per cercare aiuti, l'avvocato Carton incontra casualmente una delle spie che avevano tentato un tempo di incastrare Darnay. A quel punto, vista la nuova identità sotto cui si nasconde la spia, Carton può ricattarlo.

Il processo contro Charles Darnay questa volta è intentato dai Defarge, che hanno ritrovato il diario di Manette alla Bastiglia. Il dottore era stato imprigionato per aver cercato di denunciare lo spietato zio e il padre del giovane, dopo che essi avevano rapito una fanciulla del villaggio abusandone fino a ucciderla. Il fratello di questa aveva cercato di farsi giustizia, ma era stato ucciso da Evremonde. Tuttavia, aveva messo prima in salvo la sorella minore con l'aiuto del dottore, il quale aveva scritto frasi di disperata denuncia contro gli Evremonde e tutta la loro stirpe. Carton scopre che la bimba messa a suo tempo in salvo è ora madame Therese Defarge, una delle più accanite accusatrici nelle condanne emesse dal già poco serio tribunale rivoluzionario. Non solo è divenuta crudele per quell'antico torto subito dai suoi, con un'invidia che rasenta la follia, ma non ha perdonato Manette né nessuno per non aver fatto di più, secondo lei. Tanto che ora, invidiosa di Lucie e della sua bella famigliola, ha giurato di rovinarla, fino a far morire anche lei e la sua piccina.

Il tribunale di sempliciotti curiosi della rivoluzione, è disposto ad ascoltare senza riserve la donna che millanta un'esperienza tanto terribile, per cui ella fa condannare tutti quelli che ritiene opportuno, sostenuta da altre comari dei quartieri poveri, che come lei si sono arrogate il diritto di vita e di morte su tutti. Carton prende allora una decisione drastica. Fa preparare la carrozza e i documenti per un rapido ritorno a Londra della famiglia di Lucie di lì a un giorno, quindi costringe Barsad, la spia, ad accompagnarlo alla prigione dove Darnay è in attesa della ghigliottina. Lì,

approfittando della somiglianza tra i due, drogherà il marito di Lucie, e con l'aiuto della spia gli metterà addosso il suo mantello, facendo in modo che Barsad esca con lui tranquillamente, mentre egli resta nel carcere al suo posto.

La carrozza parte in tempo con la famiglia sana e salva, e quando Madame Defarge si reca alla casa con una pistola per assassinare Lucie e la bimba, trova solo la bambinaia, rimasta indietro per le ultime faccende. Ne segue una colluttazione, a seguito della quale la Defarge resta uccisa. Carton, per quanto spaventato, trascorrerà le ultime ore cercando di consolare una sartina, condannata dalla testimonianza della Defarge perché aveva lavorato per i nobili. I suoi amari pensieri sull'abisso di perdizione in cui gli uomini trasformano il mondo in cui vivono gli fanno compagnia, e si consola sperando di venir ricordato per quell'unica azione buona di tutta la sua vita. Gli orrori che si consumano in quelle due capitali, indipendentemente dagli aneliti politici o dalle evoluzioni economiche, che fin lì non lo avevano mai toccato, ora spera che muoiano con lui. Ogni forma di macchinazione può prendere vita nella metropoli, come aveva ben imparato Carton. E non ha alcuna importanza che si tratti di un regno solido, o di un paese rinnovato da una rivoluzione. Gli esseri umani aggregati nella città fanno le stesse cose, come animali in gabbia.



Storicamente, la città, frutto della rivoluzione industriale, attira/accoglie chi viene da fuori. Offre opportunità, ma in realtà il mondo fuori è già stato lottizzato, e i non-proprietari possono solo spostarsi nella città per vendere l'unica cosa che loro resta: loro stessi, la loro forza lavoro. Ma se nella città tutto appare portentosamente veloce, facile, le macchine – o le macchinazioni dei potenti? - distruggono inesorabilmente gli esseri umani spendibili, gli stessi che costituiscono la forza lavoro. Forza che è l'unico bene di quegli abitanti venuti da fuori, ben integrati nel tessuto urbano, che scoprono ben presto di essere soltanto schiavi come prima. Così che quando non trovano di che vivere, o subiscono ingiustizie, diventano mala-vita, come la terribile Defarge.

GOTHAM CITY²

E' probabilmente inevitabile, che nei momenti di crisi, gli eroi amati dei fumetti cedano il posto ai supereroi. Creature non completamente umane, come allettanti dolci gommosi e coloratissimi, a compensazione del senso di inadeguatezza, del disagio di non capire bene, della sgradevole impressione che qualcosa stia sfuggendo al controllo di tutti anche nelle città supermoderne del mondo. I supereroi, da Superman (1933), all'Uomo Ragno (1962), epigoni erculei e agili dei forzuti cinematografici hanno tenuto banco per decenni, e ancora lo fanno, perché la società non raggiunge mai la stabilità promessa nei momenti di crisi. Essi passano dal fumetto a ciclici ritorni cinematografici, serializzazioni televisive, cartoni animati. Specchio di una società in cui aleggiano elementi di disagio, che fanno desiderare ancora dei salvatori supereroici esotici, venuti da lontano, dal mondo della fiaba, ma nascosti in mezzo a noi nella vita di tutti i giorni, lungo le strade piene di rifiuti, umani e non.



Gotham è una città inventata situata nella parte orientale degli USA. Creata come luogo in cui vive Batman nel 1940, vuole riprendere le atmosfere più cupe di New York. Gotham è il nomignolo dato a New York nel XIX secolo da Washington Irving, per ironizzare sulle sue stranezze sgradevoli. Il nome deriva dall'antico villaggio di Gotham, nel Nottinghamshire, dove gli abitanti, per evitare che il sovrano facesse passare una grande strada per il villaggio, si finsero tutti malati di mente,

² Basato su: Anna Spinelli, *Orientwood 2, L'oriente, l'altro, l'alieno nel cinema occidentale – 2. Eroi ed eroine tra cinema e fumetto*, Ravenna, Fernandel, 2004, pp. 63-67.

dedicandosi ad azioni assurde, di modo che gli araldi incaricati di visitare il luogo lo descrissero come inappropriato. Così i pazzi di Gotham, passarono alla storia come saggi. Perciò Irving, nel suo periodico *Salmagundi*³, quando ironizzava su New York, usava il nome di Gotham.



L'aderenza alla visione del sociale dei supereroi è percepibile per esempio nelle opere dedicate a Batman. Egli, è un raddrizzatorti nei confronti di un male sui generis, che lo ha toccato nel privato: i genitori ricchissimi e generosi sono stati assassinati di notte al rientro a casa per le strade della città che hanno tanto beneficiato, e la polizia di Gotham non ha letteralmente indagato. Il male poi, ha coinvolto il mondo in cui vive. In versioni recenti Batman diventa, al cinema, un eroe newagista. In un Oriente immaginato, lontano dalla città maledetta in cui è cresciuto, egli va non solo ad incontrare il male, ma anche i mezzi per imparare a combatterlo. Il miliardario Bruce Wayne che scivola in Batman (Christian Bale), si ritrova sostenuto da figure esotico-letterarie di contorno quando è in procinto di diventare il difensore della "società" contro il male che la corrompe, a partire da *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005). Egli avrà il supporto nientemeno che di un perfetto e ubiquitoso maggiordomo inglese, dalle doti straordinarie, succedaneo del genio della lampada (Michael Caine), e di un geniale ingegnere di colore – frutto delle pari opportunità di impiego nei ruoli cinematografici, oltre che dell'orientalismo – (Morgan Freeman). Questi, come uno schiavo perfetto dell'epoca cibernetica, vive relegato in un sotterraneo – e vedremo anche, come gli altri scienziati pazzi delle metropoli cinematografiche del cui genio si servono i potenti - e mette a disposizione del protagonista ogni sorta di macchina o materiale utile a farlo diventare il "mostro" di perfezione che poi sarà. Eroe dai principi sani e molto vaghi, Batman ha una scialba eroina benpensante, come una casalinga frustrata, per riempire il capitolo striminzito degli affari di cuore. Condizione tipica dell'eroe muscoloso e possente, a suo agio più coi cattivi da picchiare piuttosto che con i sentimenti. Batman ha anche un supporto nella legalità. Viene aiutato da un ispettore di polizia un po' limitato, ma buono, perfetta vittima designata per il sistema. Ancora, i quartieri dei poveri rimangono il bersaglio favorito del male in una visione decisamente espressionista, sul tipo del classico *Metropolis* (Fritz Lang, 1926). Questo, nonostante il duro apprendistato di filosofie universalistiche in improbabili monasteri himalaiani da parte di quel miliardario, giovane fortunato e sfortunato insieme, dalla mente tormentata. Ma l'approccio a tali filosofie serve soprattutto per arrivare alla potenza, utilizzata attraverso le arti marziali orientali, per una squisita vendetta universale, come sistema di difesa. Nel successivo e amaro *Il cavaliere oscuro* (*The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008), Bruce Wayne farà la conoscenza del suo arcinemico,

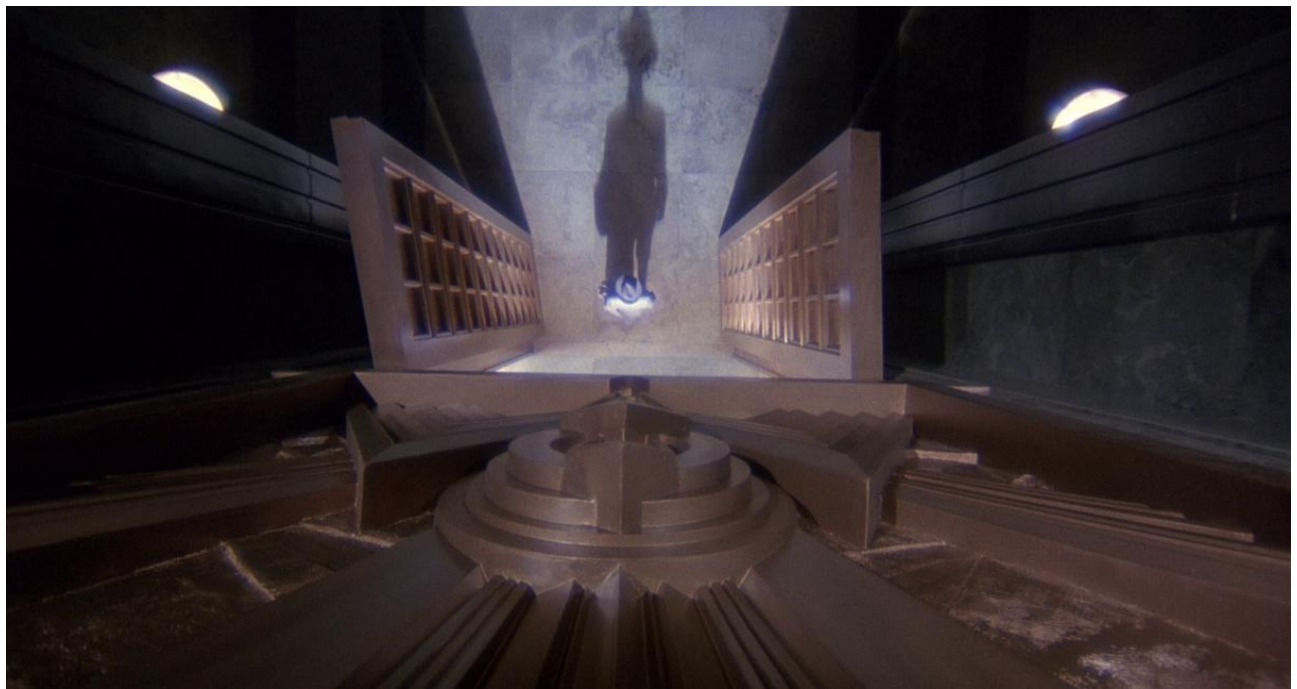
³ Il *salmagundi* era una ricetta tipica del mondo dei bucanieri e dei pirati, che aveva tante varianti per quante varietà di cibo si potevano trovare. Una versione è a base di riso, frutta, avanzi di carne, inventata dal celebre pirata Bartholomew Roberts. Un'altra, diffusa soprattutto dai pescatori francesi passati alla pirateria, comprendeva cibi conservati sotto sale o in salamoie varie, messi insieme. Per difendersi dalle malattie intestinali in tali condizioni, si aggiungevano alcolici, spezie, sale, vino. In sostanza, nella povertà più assoluta di quelle classi di diseredati che furono i bucanieri e i pescatori, la ricetta nacque mettendo insieme quel poco che ciascuno poteva avere nelle isole e sulle coste di quei mari che stavano di fronte alle colonie americane sulla costa occidentale. Cfr.: Anna Spinelli, *La cucina dei pirati*. Marosi, amaretti, marasche e mariuoli. Ravenna, Fernandel, 2009, pp. 49-50.

perversamente crudele, che gli farà perdere la donna che ama segretamente, ma dalla quale non è ricambiato, alimentando la parte più distruttiva della sua rabbia. Apprenderà ciò nel terzo episodio della trilogia, *Il cavaliere oscuro – Il ritorno* (*The Dark Knight Rises*, Christopher Nolan, 2012), ma dopo infinite drammatiche peripezie, troverà la donna giusta in un'antagonista, insieme alla quale sparirà dalla circolazione per una vita normale. In effetti, dover salvare il mondo da catastrofi ecologiche, nucleari, mafie inarrestabili, opinione pubblica troppo facilmente manovrabile, mette a disagio anche lo spettatore più affezionato, il quale si merita la gratificazione del “e vissero felici e contenti”. E poi, per sopravvivere nella metropoli totale, bisogna essere davvero esseri superiori, o si affoga nella Corte dei Miracoli.



Brazil (Terry Gilliam, 1985). L'impiegato Sam Lowry (Jonathan Price), in una metropoli enorme, verticale, cupa e buia, riceve dal ministero dell'informazione il compito di rettificare un errore amministrativo. Contemporaneamente cerca di trovare una donna che compare spesso nei suoi sogni. Vive in un appartamento angusto, in una metropoli che si regge su macchine obsolete, ma che nessuno tiene in ordine. La città è super inquinata, dal consumismo intollerabile come la burocrazia di un governo totalitario che spia i suoi abitanti. Sam sogna spesso di salvare una ragazza in pericolo. Intanto, per via di un insetto che si è intrufolato in una stampante, un mandato di arresto che Sam deve riscrivere, ha già avuto effetto, portando alla prigionia, tortura e morte di un certo Archibald Buttle, catturato al posto di un vero terrorista dal nome simile (Tuttle). Quando Sam va a portare documenti alla vedova dell'uomo ucciso ingiustamente, vede nel suo vicinato la ragazza del sogno, che si chiama Jill Layton (Kim Greist), la quale cerca di aiutare la povera vedova per l'ingiustizia subita dalla burocrazia. Così quando Sam, tornato in ufficio, cerca informazioni su di lei, scopre che per quel suo aiuto è già stata etichettata come filo terrorista.

Nell'appartamento di Sam c'è un guasto al condizionatore, la cui richiesta di riparazioni da tempo sta esasperando l'uomo. Si presenta così da lui un tecnico riparatore clandestino che aggiusta davvero il sistema, e poi si dilegua, fuggendo nei meandri della metropoli. E' lui in realtà il terrorista Tuttle (Robert De Niro) ricercato, che si muove allegramente a proprio agio nella metropoli disfatta eludendo ogni controllo, un poco come un Super Mario. Quando i veri tecnici arriveranno finalmente sul posto, scoprendo la riparazione già fatta, cercheranno di devastare l'appartamento col pretesto di una procedura di emergenza, ma Tuttle aiuterà di nuovo Sam.



A quel punto Sam, per riuscire a rintracciare la ragazza dei sogni, accetta una promozione consistente che la madre gli ha fatto avere. Si tratta di una ricca signora di mezza età che sta sperperando denaro con operazioni e medicinali che dovrebbero farla ringiovanire, e si sta letteralmente scavando la fossa, peggiorando di operazione in operazione. Sam, ora nell'ufficio recupero informazioni, si destreggia al meglio per trovare quel che gli serve, e riesce anche ad incontrare la ragazza alla quale si dichiara. Quindi, per aiutarla a sottrarsi alla burocrazia, dall'ufficio del vice ministro accede al database principale, modificando il dossier di Jill, che dichiara morta, in tal modo ella è libera di muoversi.

Quando Sam e Jill finalmente possono trovarsi da soli, finiscono vittime di un'irruzione di polizia. Sam viene arrestato, e apprenderà che Jill è stata uccisa perché ha resistito all'arresto. Quindi l'uomo verrà legato a una sedia sul pavimento della ciminiera di una centrale nucleare per essere torturato. Ma Tuttle arriva piombando dalla sommità della ciminiera insieme ad altri ribelli. Porteranno in salvo Sam, facendo strage di torturatori e agenti, fino far esplodere il ministero della burocrazia. Durante la fuga Tuttle resta soffocato dalle carte del palazzo, mentre Sam va dalla madre, in quel momento al funerale di un'amica che aveva subito i suoi stessi trattamenti estetici, e la scopre di aspetto ora identica a Jill. Gli agenti tuttavia non demordono, e raggiungono di nuovo Sam, il quale finisce per cadere dentro la bara della morta, mentre continua a scappare, finché giunge Jill a portarlo via su un mezzo militare, via dalla metropoli oppressiva, e dalla burocrazia dittatoriale, verso una campagna ideale, dove potranno vivere felici.

In realtà Sam è ancora legato alla sedia sulla centrale nucleare, e ha letteralmente sognato tutto il proprio salvataggio. Ormai perduto in sé, canticchia la canzoncina *Aquarela do Brasil*⁴, mentre i suoi torturatori lo abbandonano perché si sono resi conto che è impazzito, e a loro non importa niente in sostanza.



Storia cinematografica fantastica *Brazil*, che si commenta da sola. La metropoli, che si regge su grandeur fittizia, tiene controllati tutti i suoi abitanti, soprattutto i lavoratori. Senza di loro la macchina si incepperebbe, e se si inceppa ugualmente, la colpa ricade su di loro. La metropoli è un

⁴ Canzone composta nel 1939 da Ary Barroso, il cui testo è una celebrazione della grandezza del paese. Sarebbe diventata famosa grazie alla sua inclusione nel film della Disney *Saludos Amigos* (Bill Roberts, Hamilton Luske, Jack Kinney, Wilfred Jackson, 1942). Fu questo uno dei film commissionati come forma di cortesia con i paesi sudamericani, che a quel tempo avevano stretti legami con la Germania nazista, per una prudente politica di buon vicinato.

alveare mortifero che distrugge le stesse creature che la tengono in piedi, così come la burocrazia kafkiana tortura ogni essere vivente che ha la ventura di finire nella sua trappola, mascherata da unica sopravvivenza possibile, dignitosa attraverso il lavoro. Un'amara parabola, che attraverso immagini e vicende surreali quanto inquietanti, mostra i difetti di tutto quanto sostiene la società industriale e post-industriale. Una società le cui stesse idee di crescita e grandezza sono malate alla radice e hanno già in sé il germe dell'autodistruzione attraverso un declino schizofrenico. Inevitabile, poiché tengono conto solo di uno stretto percorso evolutivo senza soste, ma senza una reale comprensione dell'ambiente e dell'umanità, e delle ciclicità che intervengono nella natura. Ci vuole l'arte del cinema per farlo presente qua e là, con un poco di fantascienza per superare le censure.



*L'uomo ombra*⁵ (*The Shadow*, Russel Mulcahy, Stati Uniti, 1994; dal lavoro letterario di Walter B. Gibson, passato alla radio e poi come romanzo a puntate, intitolato *The Shadow*). Nel 1923 Lamont Cranston (Alec Baldwin), per i danni subiti durante il primo conflitto mondiale, è diventato un ladrone in Tibet, col nome di Ying Ko, Aquila Oscura. Catturato dagli uomini di un santone, Tulku, gli si offre di redimersi compiendo, rigorosamente di nascosto, azioni meritevoli. Dopo un primo rifiuto, Cranston viene attaccato da Thurba, un coltello magico, e a questo punto accetta. Apprenderà come agire sulle menti umane come se fosse invisibile, diversamente dalla sua ombra. Ritroviamo Cranston a New York nel 1930, dove vive da ricco playboy. In realtà è un vigilante, l'Uomo Ombra, *The Shadow* in originale, che viene aiutato a individuare i crimini per tempo da una squadra di ex delinquenti che egli ha redento, uno alla volta. Deve solo tener d'occhio lo zio Barth (Jonathan Winters), che come commissario di polizia qualche volta rischia di arrivare a capire cosa succede.

Cranston si innamora di Margo Lam (Penelope Ann Miller), segretamente sensitiva, figlia di uno scienziato eccentrico, proprio mentre un nemico terribile, Shirwan Khan (John Lone), discendente di Gengis Khan, si è fatto trasportare a New York in un sarcofago per risvegliarsi e conquistare il mondo. Anche lui è stato allievo di Tulku, ma l'ha ucciso restando malvagio. Shirwan vorrebbe

⁵ Cfr.: Anna Spinelli, *Orientwood 2, L'oriente, l'altro, l'alieno nel cinema occidentale – 2. Eroi ed eroine tra cinema e fumetto*, Ravenna, Fernandel, 2004, pp. 114-16.

convincere l'Uomo Ombra a passare dalla sua parte, poiché sa che in fondo al cuore egli ha ancora qualcosa della sua vecchia anima perversa.



14



L'assistente dello scienziato, Claymore (Tim Curry), innamorato di Margo, è una preda più facile per Shirwan, poiché aspira a sua volta al potere. Grazie a lui Shirwan riuscirà a mettere le mani su una bomba atomica che intende usare contro New York, se gli Stati Uniti non si arrenderanno a lui. Intanto Margo viene ipnotizzata, in modo da spingere Cranston a ucciderla e a tornare dalla parte del male. Mentre egli tenta di salvare lo scienziato, viene catturato, ma riesce ad avere un contatto mentale con Margo che salva lui, poi, insieme al suo autista fidato (Peter Boyle), riesce a trovare il luogo in cui Shirwan si nasconde: un terreno abbandonato in cui ha costruito un hotel invisibile. Mentre Margo e il padre disattivano la bomba, Cranston entra nel Moonlith Hotel, riesce ad uccidere Claymore, a sconfiggere il pugnale leggendario di Tulku, e riesce, mandando in frantumi una vetrata, a far penetrare una scheggia in testa al nemico, tramortendolo. Questi si risveglierà in un manicomio - gestito segretamente da Cranston - dove verrà operato al cervello e reso innocuo. L'Uomo Ombra e Margo ora potranno agire insieme contro il male.

L'eroe deve dunque agire nella fredda megalopoli che fa da contorno a tutte le storie del fumetto dei supereroi; il preludio a Gotham City. Figlio di un fumetto e di una trasmissione radiofonica degli anni Trenta, interpretato in origine anche dal giovane Orson Welles, il film – ingiustamente per questo penalizzato dalla critica – ricopia tutte le atmosfere, i dettagli delle strisce a fumetti, e riesce a farlo senza annoiare. Quando il guru finalmente sveglia il nostro, ci mostra che nell'Oriente non

tutto il male vien per nuocere, ma può essere usato a fin di bene: le doti fisiche superlative acquisite possono servire anche a ripulire il mondo urbanizzato dai malviventi, non solo a proteggerli.



15



Non a caso il viaggio verso il guru e la sua sapienza è un mito tutto occidentale, alla ricerca di un'anima che sia compatibile con la sete di potere, e che abbia un potere "vero", come quello di dominare le menti inferiori. La bella della storia coniuga in sé l'esotismo e l'esoterico (unico guizzo di intelligenza che le è permesso). Ella è costruita come una donna uscita da un'immagine di Mucha, con abiti incredibili e assolutamente importabili che vanno bene giusto per svestire nudità appetibili in una stampa. Eterea come un sogno, superficiale come deve essere una donna cinematografica, non può che conquistare con la sua fragile inconsistenza un eroe possente uscito

dal fumetto e migrato momentaneamente sulla celluloido, e conquistare anche il pubblico. Lo sfondo della metropoli corrotta richiede una storia privata lineare per l'eroe. Egli, da cattivo frutto della civiltà che ha creato le città, attingendo alla saggezza di un passato non del tutto dimenticato, può redimere anche il mondo corrotto della stessa metropoli.



Ci sono dunque elementi comuni sempre uguali in tutte le storie del male ambientate nella città, che appare sempre come pericolosa e tentacolare. New York, meta di migrazioni di massa, è condannata ad albergare miserie “internazionali” e malavita organizzata, che di quelle si nutre, divenendo inestirpabile. Una specie di virus che, attraverso i miasmi di un’umanità schiacciata, raggiunge le leve del potere, le solletica, le fa letteralmente sue.

Il concetto della metropoli che fagocita o schiaccia persone e buone azioni si fa strada ampiamente nel periodo tra le due guerre mondiali. A nulla sono serviti i lavori di Dickens, di Hugo e di tanti altri autori che attraverso la letteratura, hanno messo in guardia verso le idiosincrasie della città-rifugio/prigione sovrappopolata. Anni ‘20 e ‘30, il tempo in cui sembra che si voglia o si riesca a rivoluzionare la società. Cambiano le mode, l’arte tutta. Nascono falsi miti come quello che la

donna emancipata sia un po' mascolina: gonne corte, capelli corti, automobili e sigarette. La donna vera resta inguainata in abiti lunghi di seta, vive protetta dagli uomini della sua vita come Margo Lam.



E' anche un'epoca di grandi costruzioni in cui i dittatori del tempo – ma non solo – cercano di lasciare un'impronta volutamente inconfondibile nella città. Accade nella Roma di Mussolini, nella Berlino hitleriana. Ma accade anche negli Stati Uniti, per esempio con l'Empire State Building (1939), e, con identiche caratteristiche prospettiche, con il di poco posteriore elemento centrale dell'università Lomonosov a Mosca (1949). Sembra che in quel periodo, grazie all'eredità non ancora smaltita del concetto di *grandeur*, conquista, civilizzazione (da leggersi come colonialismo), i nuovi poteri vogliano tutti gareggiare nella costruzione di torri di Babele. C'è una volontà di sopraffazione che sfrutta l'inganno dei già potenti mezzi di informazione, sia quelli elevati dalla cultura accademica, che quelli per il "popolo", come fumetti e cinema. C'è un concetto distorto di ascesa verso il non ben identificato meglio che procederà col lancio delle V2, delle bombe atomiche, con la corsa alla conquista dello spazio. Sempre più su, perché sembra un destino inevitabile, mentre la maggior parte dell'umanità resta schiacciata sempre più giù. Condannata a sguazzare nel male, rassegnata, bisognosa di conseguenza di eroi o di guide. In realtà basterebbe qualcosa come la scuola e la capacità di sviluppare senso critico, ma l'argomento viene accuratamente sempre evitato, magari fatto scivolare in una teologia di mite rassegnazione e attesa, affinché sembri che non ci sia scelta.

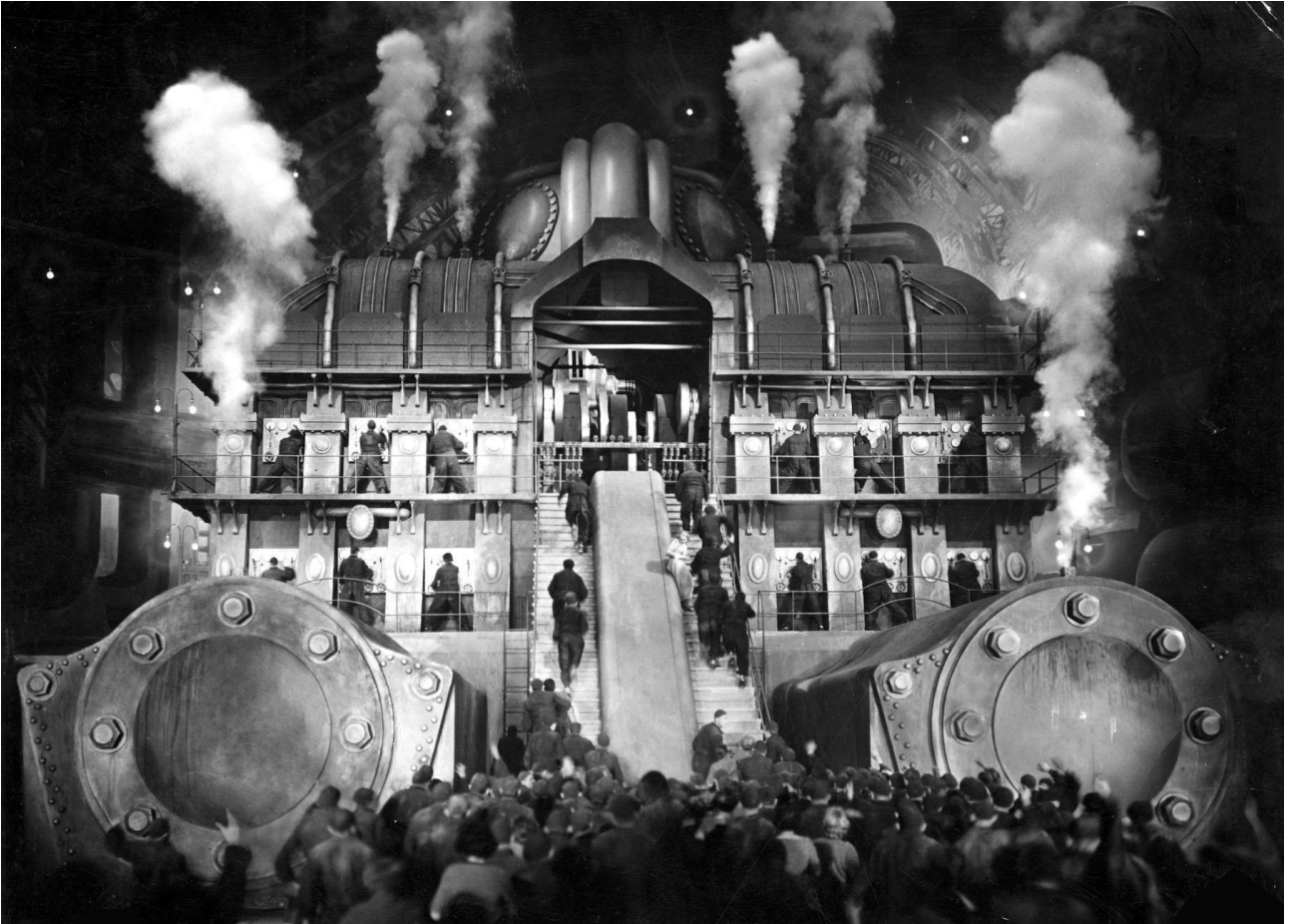
L'ombra elusiva e castigatrice del potere, si stende ovunque. L'affanno dato dal lavoro e dalla sopravvivenza impedisce di pensare. Nell'ombra del potere, come ombre nascono eroi ideali, destinati a restare nell'ombra per agire e dare l'ombra di una speranza di sopravvivere per un qualcosa di meglio, sempre inconoscibile e vago come un fantasma nell'ombra. E' il destino di chi è costretto a vivere nell'ombra delle città, fari di civiltà.

L'ombra del *reich*, delirante stagione di potere concupito con ogni mezzo attraverso varie parti del mondo, è presente nel film per eccellenza dedicato alla follia della città assoluta: *Metropolis* (Fritz Lang, 1927). Opera quintessenziale al genere, citata più o meno apertamente in tutti i film che toccano l'argomento fin dalla sua comparsa.



Siamo in un XXI secolo immaginato cento anni prima nella città di Metropolis. Luogo dalle vertiginose architetture che accarezzano il ricordo della torre di Babele, mettendo a confronto in

maniera drammatica l'essere umano e la macchina, il potere e le classi più umili su cui esso si regge. Il paesaggio trae ispirazione anche da scorci visti da Lang a New York, descrizioni che H. G. Wells ha lasciato nel suo celebre *La macchina del tempo* (*The Time Machine*, 1895). E poi dettagli Art Deco, ispirati a visioni orientali, orientalistiche e archeologiche; e anche dalla storia della cattedrale e della Corte dei Miracoli dal romanzo di Victor Hugo (*Notre Dame de Paris*, 1831), e dalle sue trasposizioni cinematografiche. Ogni architettura inneggiante alla grandeur di stato, che in quel tempo segnava un po' tutti i poteri occidentali, lo faceva già da alcuni secoli. Non ultimo, il richiamo alla follia del dottor Frankenstein, e alla condizione miserabile dei poveri, rappresentati proprio dal mostro, divenuto tale poiché non gli è permesso di lasciar esprimere l'anima che ha in sé. Non gli è permesso morire.



Nelle prime immagini di *Metropolis* vediamo macchine gigantesche e intricate che si muovono, tutte in funzione di un lavoro incessante, reso visibile dagli orologi a 10 ore che costellano la metropoli: due turni di 10 ore ciascuno, costanti, senza deroghe. Situazione che si materializza in una serie di immagini in cui si vedono, in un sotterraneo opprimente con luci artificiali, file compatte di lavoratori dei due turni che si incrociano. Quelli che smontano, e che devono muoversi allo stesso passo, intruppati come soldatini, senza parlare, a capo chino, rassegnati. Quelli che subentrano: e che devono muoversi allo stesso passo, intruppati come soldatini, senza parlare, a capo chino, rassegnati. Per chi vuol capire, non serve andare a ripescare le *Riflessioni sulle cause della libertà e dell'oppressione sociale* di Simone Weil (1934). Gli operai di *Metropolis* si muovono tra gabbie, cancelli, senza speranza.

Ma la città ha anche altri spazi completamente slegati da quelli appena visti. Nei giardini eterni ai piani superiori, tra i grattacieli vertiginosi collegati da autostrade su arditi ponti, in mezzo a cui volano biplani, c'è Freder (Gustav Frohlich), figlio di un magnate dell'industria capitalistica, che si diletta insieme a fanciulle compiacenti. Egli appare infantile, ignaro di ogni cosa al di fuori dei propri giochi erotici.



E' durante uno di questi, mentre insegue le fanciulle discinte a sua disposizione nel giardino, che da un ascensore dalle porte medievalescanti, esce una visione che ipnotizza letteralmente il giovane. Maria (Brigitte Helm), maestra dei bimbi dei lavoratori, semplice e dimessa, linda e bella come un angelo in incognito, ha condotto i bimbi ai piani alti che sono loro proibiti, e insegna ai piccoli che quelli che vedono, sono i loro fratelli. Non c'è differenza fra gli esseri umani. Se la ragazza e i bimbi verranno fatti sgombrare in fretta, Freder tuttavia per la prima volta ha colto il senso della vacuità della propria vita, e si è innamorato perdutamente della coraggiosa ragazza.





Freder si mette alla ricerca di Maria, e finisce nei livelli sotterranei di Metropolis; là dove il cuore pulsante di tutti i servizi che mantengono grande la città è mantenuto da una macchina servita da decine di lavoratori esausti e disperati, e come un gran Moloch divora, tra le fiamme quelli che si fermano, quelli che crollano sfiniti. Ciascun operaio è addetto a comandi che vanno manovrati

costantemente. Freder, allucinato, perde i sensi, e quando si riprende vuole essere portato al cospetto del padre, nella città superiore, quella dei grattacieli che sembrano infiniti, con le strade trafficate, macchine volanti, ponti ad altezze vertiginose.

Joh Fredersen (Alfred Abel) resta insensibile alle denunce e alle preghiere del figlio. Ha appena saputo del rischio di proteste, e si sfoga sull'assistente Joseph, licenziandolo, quindi assolda una spia che segua il figlio. Freder, infatti, torna nei livelli bassi, e sconvolto, quando un malore coglie un operaio, prende il suo posto. Fredersen scende a sua volta nei livelli sotterranei, raggiungendo la sordida stamberg in cui opera Rotwang (Rudolf Klein-Rogge), un alchimista pazzo che è riuscito a costruire un automa con le sembianze di Hel, la donna che amava, e che invece aveva sposato Fredersen, morendo nel dare alla luce Freder. Rotwang è vicino a dare un aspetto completamente umano al robot.

Freder, ancora impegnato nel lavoro, viene a sapere da un operaio che alle due, al momento del cambio turno, ci sarà una riunione segreta nelle catacombe, antichi sotterranei dimenticati, dove "lei" aspetta tutti. Così rivedrà Maria, che sentirà predicare buoni sentimenti. Ella narrerà la storia della torre di Babele, di come il sogno di uno per la grandezza vagheggiata dell'uomo, abbia dovuto servirsi delle mani di altri uomini che non sapevano capire quel sogno. La preghiera di uno divenne la dannazione degli altri. Parlavano la stessa lingua, ma non potevano capirsi perché tra la testa e le mani mancava una mediazione, che può essere solo il cuore. Perciò chiede agli uomini di pazientare, poiché di certo, l'uomo giusto che saprà porre riparo al loro dolore arriverà.



Quando la riunione finisce, Freder e Maria restano soli, si scambiano sguardi intensi. Lei chiede se sia finalmente lui il mediatore, il cuore che manca all'umanità. Egli, estasiato, risponde che al suo richiamo lui è arrivato fin lì. Dopo lo scambio di un casto bacio, i ragazzi si daranno appuntamento nella cattedrale per il giorno successivo; ignari di essere stati spiati anche da Rotwang e Fredersen. Lo scienziato e l'uomo di potere si ritirano nel laboratorio sotterraneo. Fredersen, senza mezzi termini, ordina a Rotwang di creare un robot con le

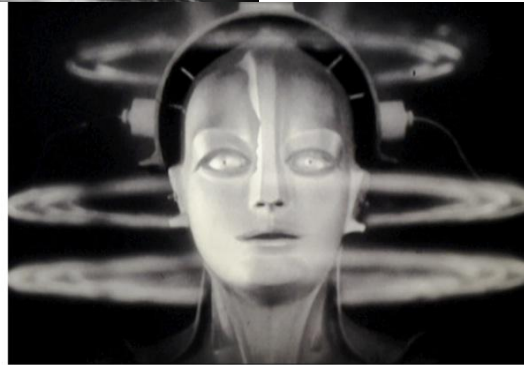
sembianze di Maria, affinché possa seminare discordia, spingere gli uomini a una rivolta che verrà schiacciata nel sangue, in modo che perdano ogni fiducia. Rotwang non ha scelta, ma ormai è conscio che Freder, nonostante il padre, diventerà il nuovo mediatore, e presto non esiterà a ribellarsi al padre. Subito si inoltra nelle catacombe e insegue Maria alla luce di una lanterna. Nonostante la ragazza cerchi di sottrarsi, riesce a prenderla e a trascinarla nel suo laboratorio, dove creerà un suo clone malefico sfruttando il robot che ha già costruito.





Per mezzo di macchinari elettrici che vedremo molto simili in seguito nei film di Frankenstein, Rotwang sobilla il suo robot, prima di trasformarlo, affinché uccida anche Fredersen, in modo da restare solo al potere. Quindi, connettendo Maria, chiusa in un cilindro elettrificato con il robot, dà a

quest'ultimo le sembianze della ragazza, mentre Maria resta incosciente. Freder la attenderà invano nella cattedrale⁶.



Una Maria dai movimenti scomposti si presenta nell'ufficio di Fredersen, il quale le ordina di screditare la Maria originale incitando le masse alla rivolta: “voglio che tu scenda nei sotterranei in modo da distruggere il lavoro della donna di cui ti è stata data l'immagine”. Mentre la abbraccia irrompe Freder che alla vista di Maria tra le braccia del padre ha un crollo psicologico e sviene.

⁶ Ha colpito la fantasia fin dall'uscita del film la dissolvenza che accompagna la trasformazione del robot in Maria. A tuttoggi citata abbondantemente attraverso immagini o sequenze. Da qualche tempo è comparsa in rete una foto scattata durante un fuoricena del fim, in cui si vede il lavoro pesante sostenuto dalla Helm, appena ventunenne per impersonare i tre ruoli, i due di Maria, versione buona e versione cattiva, e quella del robot, che è stata mantenuta in questa pagina.

Quindi, la Maria robotica si esibisce seminuda in una danza erotica di Salomè, per la gioia dei turpi uomini potenti che frequentano un locale notturno. Rotwang e Fredersen osservano il suo potere. Gli uomini si accapigliano per lei.

La vera Maria, prigioniera di Rotwang, riceve dal sadico scienziato notizia di quanto sta accadendo, e il fatto che il robot con le sue sembianze sta andando a sobillare gli operai affinché si ribellino, così da poter essere schiacciati e ricondotti allo schiavismo. Ma Rotwang non sa che Fredersen lo ha spiato. Intanto il robot, impersonando Maria a una riunione, con gesti e parole scombinati convince i lavoratori a ribellarsi. Solo Freder, sopraggiunto d'improvviso, si rende conto che la donna non è Maria, ma non viene ascoltato: gli uomini partono per una rivolta violenta, armati con quel che trovano, per distruggere tutte le macchine di Metropolis. Ignorando che ciò porterà alla distruzione anche dei loro quartieri.



Fredersen, per vendicarsi di Rotwang, libera Maria, la quale corre alla piazza del villaggio sotterraneo per denunciare la falsa Maria, ma arriva troppo tardi, poiché gli uomini stanno già distruggendo la macchina che costituisce il cuore di Metropolis. A quel punto, l'area sotterranea viene allagata, la corrente salta, e a Maria non resta che cercare di salvare i bambini di cui nessuno si è preoccupato, aiutata da Freder. Ma Maria è in pericolo. Gli operai ora vogliono distruggerla, e la inseguono, riuscendo però soltanto a raggiungere la creatura robotica che sta di nuovo animando una festa nel locale notturno dove si era esibita prima. La trascineranno su una piazza legandola a un pilone su una pira di legno per bruciarla, e tra le fiamme, le sembianze umane spariranno lasciando vedere solo il robot originale.





La vera Maria, inseguita ora da Rotwang nella cattedrale – Come a suo tempo Esmeralda da Don Claudio Frolo – viene aiutata da Freder, il quale, raggiunto lo scienziato folle sul tetto della costruzione, lotta con lui, finché il vecchio perde l'equilibrio e precipita.

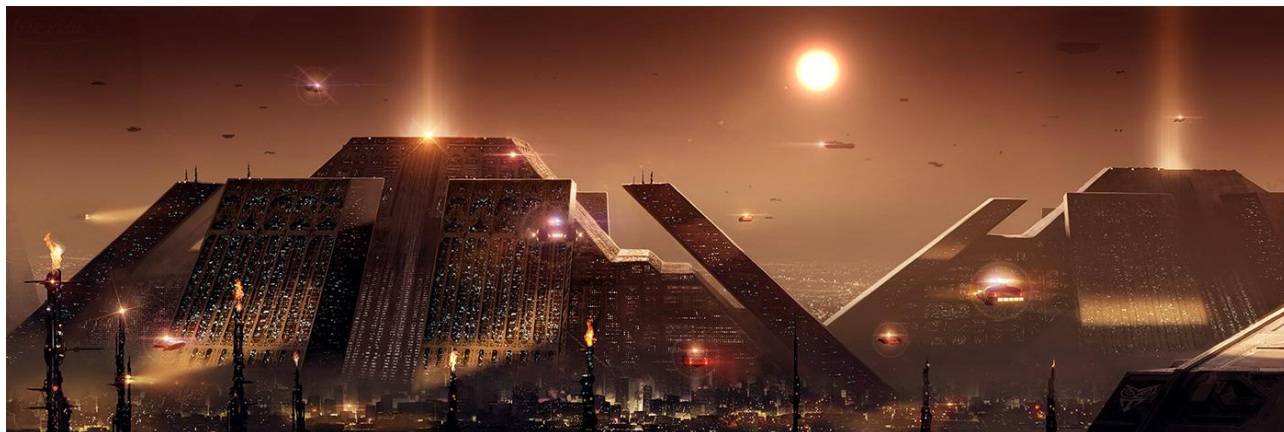
Fuori dalla cattedrale, Fredersen ha visto il valore del figlio, e l'amore che lo unisce a Maria. La donna chiede all'innamorato di diventare davvero il mediatore tra i due mondi, così che il giovane unirà le mani del capo dei lavoratori con quelle di suo padre affinché saldino amorevolmente un nuovo patto di pace, rapporti umani e collaborazione.





Esmeralda, Maria, Jill, e vedremo anche Tima nel *Metropolis* di Rintaro, così come Weena ne *L'uomo che venne dal futuro*, sono tutti personaggi femminili umili, ma liberi e innocenti che pagano per il desiderio sotterraneo di acquisizione della loro leggerezza/vita da parte degli uomini sempre in cerca di potere. Anche il mito di Frankenstein si può aggiungere alla lista, come esempio di quanto la scienza venga mistificata e usata come bandiera assoluta di civiltà. E la storia del mostro, ricostruito attraverso un completo disprezzo della vita e della morte, è a sua volta opera di una scrittrice: Mary Shelley, *Frankenstein o il Prometeo moderno* (*Frankenstein or the modern Prometheus*, 1818). Ella, vissuta tra il 1797 e il 1851, conobbe in pieno quella società urbana in pieno sviluppo che le creò non pochi problemi di sopravvivenza. Una società corrotta dalla frenesia

di potere che schiacciava i più deboli, la quale, tra le altre opere, le ispirò anche l'amaro *L'ultimo uomo* (*The last man*, 1826)⁷.



29

Blade Runner (Ridley Scott, 1982)⁸. Siamo nell'ipotetico, per allora, 2019. Una Los Angeles cupa e invivibile, con molte similitudini ai quartieri poveri delle vecchie Hong Kong, è diventata una nuova Metropolis: in alto torri e palazzi perfetti. Sotto, dove non arriva mai il sole, un'infinita Corte dei Miracoli piena di rifiuti umani, violenza e miserie. Il potere che domina l'intero pianeta si serve di replicanti che usa come schiavi su altri pianeti. Sono più forti degli esseri umani e più intelligenti, ma il loro orologio biologico li tiene in vita per soli quattro anni. Sei di questi androidi sono fuggiti tornando sulla Terra con l'intenzione di entrare nell'azienda che li ha creati, e trovare il modo di togliere il limite imposto alle loro vite. Alcuni di loro, scoperti, vengono uccisi, e per gli altri viene ingaggiato l'agente Rick Deckard (Harrison Ford), messo precedentemente a riposo, perché li trovi e li elimini. Per l'ingaggio deve presentarsi dal direttore e fondatore dell'azienda, all'apice del palazzo più vertiginosamente alto, da cui si riesce a vedere il cielo. Il palazzo è una piramide immensa, che come le altre in altri film pesca nella storia della torre di Babele, nella figurazione delle piramidi, anche quelle mesoamericane – non quelle egizie, memento alla morte cristallizzata come viaggio ideale verso un altrove mistico. Ovunque nel palazzo della Tyrell occhieggiano i loghi dell'azienda, che riprendendo un inquietante simbolo preistorico, quello degli occhi della civetta, espongono le scritte: *genetic replicants – more human than human*.

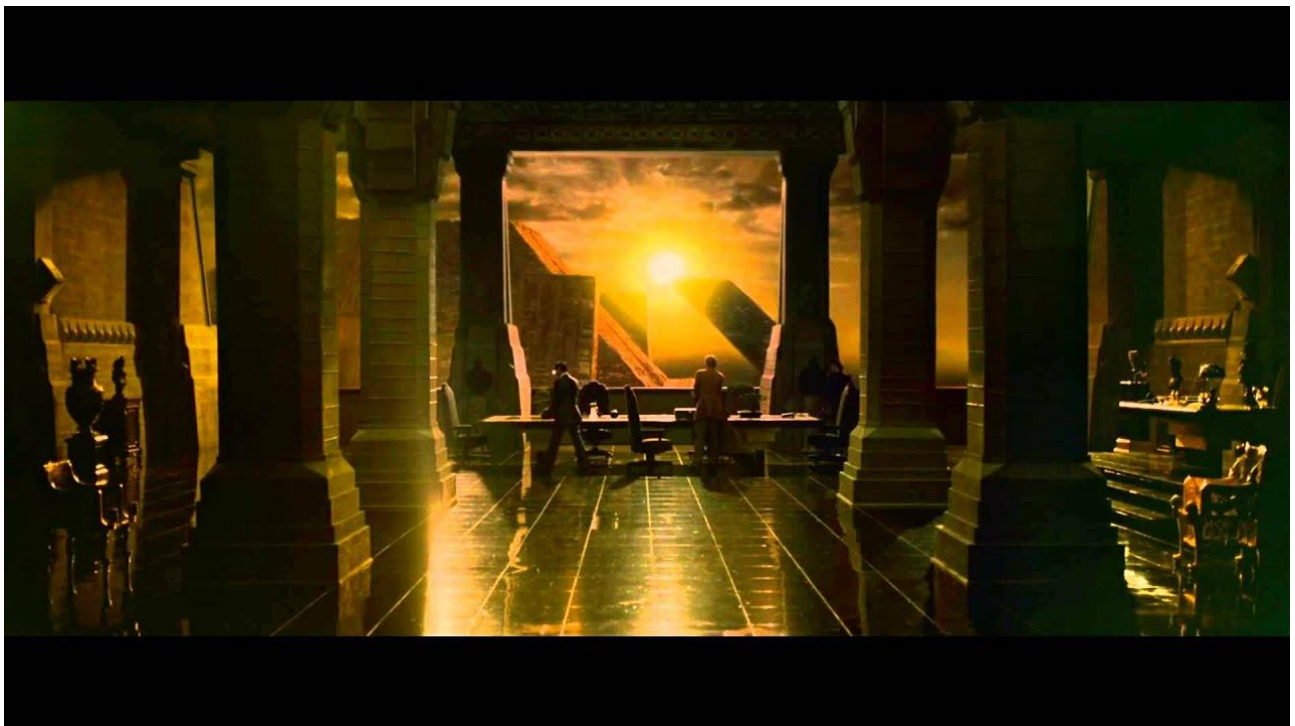


Il resto della città è verticale; un insieme di palafitte sul fango di quel che l'umanità non vuole: gli errori del proprio passato, la violenza del proprio passato, gli squilibri. Come in ogni metropoli che si rispetti, idealizzata dalle arti popolari di cinema e fumetto, le strade ardite sopraelevate, graffiano l'atmosfera in cui passano macchine volanti, e in cui lo smog permette solo una luce indefinibile, destabilizzante. L'umanità abbandonata da dimenticare sta sotto, al buio. Perciò ci sono gli androidi, usati per lavorare. Non sono programmati per pensare fino a ribellarsi. Ma lo fanno. Forse

⁷ Cfr.: Spark Muriel, *Mary Shelley*, Londra, Cardinal, 1989.

⁸ Cfr.: Anna Spinelli, *Orientwood*, Ravenna, Fernandel, 2019, s. v. *Blade Runner*; e in questa raccolta, gli articoli <http://www.endasravenna.it/wp/pagine-di-cinema/breaking-news/>, e <http://www.endasravenna.it/wp/pagine-di-cinema/angeli-con-la-faccia-sporca-o-lo-sporco-e-il-vero-colore-delle-cose/>.

proprio per il protrarsi di quelle condizioni disumane in cui l'umanità è stata incasellata prima di loro. Un medioevo la cui fede, con nuovi orpelli, procede imperterrita.



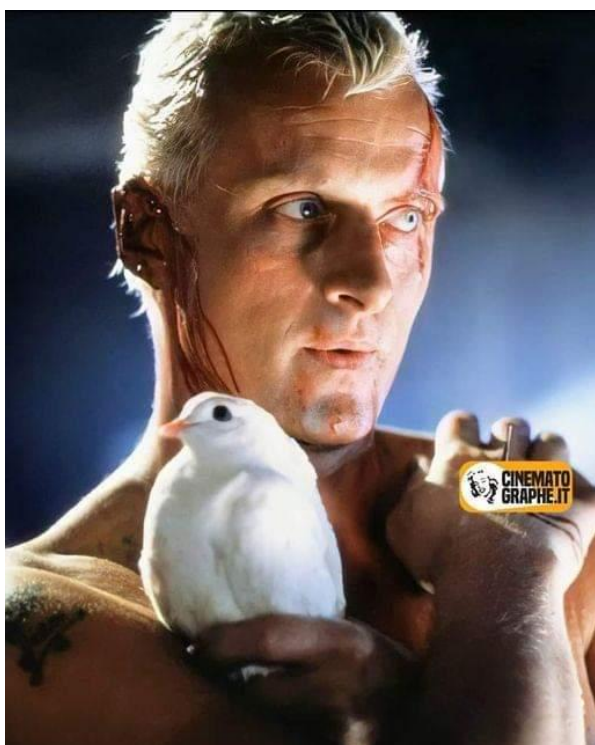
L'ufficio del capo è strutturato infatti come un tempio, ove la luce esterna fluisce da dietro la sua scrivania oceanica, abbagliante fino a rendere eterea la figura di chi comanda. Colui che guarda con gli stessi occhi terribili del logo sopra l'umanità condannata, perché non è perfetta e obbediente come gli androidi.

Tyrell mette subito alla prova l'agente, presentandogli Rachel (Sean Young), la sua splendida segretaria, dalla quale Deckard resta folgorato, anche quando il capo gli dice che si tratta di una replicante di ultima generazione, convinta di essere umana.

Mentre i replicanti ribelli riescono a prendere contatto coi progettisti genetici della Tyrell, Deckard riceve la visita di Rachel che gli chiede di capire se è umana o meno. Deckard le dimostra che è un androide, ed ella fugge sconvolta. Durante la caccia agli ultimi replicanti, Deckard viene salvato proprio da Rachel, per la quale ha ricevuto un ulteriore ordine di uccisione. Invece decide di nascondere la nel proprio appartamento. I due si stanno innamorando. Intanto gli androidi superstiti, raggiunto Tyrell insieme a uno dei progettisti, chiedono di fermare il processo di autodistruzione. Avuto conferma che non è possibile, Roy Batty (Rutger Hauer), che è il più forte del gruppo, uccide miseramente i due, e quando scopre che Deckard ha ucciso la sua compagna (Daryl Hannah), decide di vendicarsi.

Dopo una fuga spericolata attraverso i tetti ad altezze vertiginose, Deckard sta per cadere nel vuoto, ma Roy lo salva, sa che il proprio tempo è ormai alla fine, e aspetta il proprio momento per morire davanti a lui, una colomba tra le mani, parlando delle cose eccezionali che ha visto, e il cui ricordo ora andrà perduto come lacrime nella pioggia. Ricevute le congratulazioni da un collega, il quale lo informa anche che Rachel non vivrà, Deckard si precipita a casa, e fugge con lei. La ragazza, nella fuga, urta con un piede un origami a forma di unicorno che Deckard non ricordava di avere in casa. Ma ricordava di averlo sognato, per cui ora ha il dubbio di essere a sua volta un replicante.





C'è un non troppo velato riferimento al celebre *La fuga di Logan* (*Logan's Run*, Michael Anderson, 1976), ove la società umana è ridotta a vivere in città sotto cupole di vetro, ignara del fatto che il resto del mondo, dopo una guerra atomica, sia in rovina, fuori. Le cupole sono città ergonomiche, spazi in cui le persone, generate in vitro o clonate, sotto la supervisione di un computer onnipotente – sul tipo del classico HAL 9000 di *2001: Odissea nello spazio* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick) - vivono spensieratamente fino ai 30 anni, momento in cui il computer che gestisce il tutto le uccide, per ricavarne proteine per alimentare le nuove vite. Film inquietante, che contiene anche una buona fetta di egiptomania nel momento in cui qualcuno sembra aver fondato un'associazione segreta che mira alla fuga dalla città sotto la cupola, verso un mondo esterno che dovrebbe essere tutto morto e invivibile, ma che forse non lo è⁹.



⁹ Cfr.: Anna Spinelli, *Orientwood*, Ravenna, Fernandel, 2019, p. 283.

Metropolis (Rintaro, 2001). § - 2 Nei chiassosi festeggiamenti generali, spuntano dagli altoparlanti voci che inneggiano al Duca Red come nuovo rappresentante politico. Voci più basse parlano della crisi tra umani e robot. Red intanto, non visto va da Laughton, lo scienziato senza scrupoli, una creatura piena di protesi, che sta creando un androide, una fanciulla dai grandi occhi sognanti – già conosciamo la Maria del *Metropolis* di Lang – e che non è ancora pronta. Rok, il capo della polizia repressiva contro i robot ribelli, si avvicina a Red, gli ricorda che è suo padre, e lui è disposto a fare qualunque cosa per lui, per vederlo trionfare sul mondo intero. Ma il duca Red gli ricorda che è un padre adottivo. Rok vorrebbe che il padre dominasse il mondo dall'alto della ziqurrat, così come lui comanda il corpo di vigilanti di marduk. Nessun androide è degno di sostituire suo padre. Ma il Duca Red è duro e tagliente con lui. La ragazzina nella capsula di vetro dello scienziato è quel che resta della sua amata, vera figlia, morta.



Nel trambusto generale arriva a Metropolis Shunsaken Ban, un investigatore giapponese, mandato ad arrestare uno scienziato criminale accusato di trafficare in organi e praticare esperimenti raccapriccianti. Si tratta di quel Laughton che il Duca Red ha relegato nella protezione anonima dei quartieri bassi. Fatti i documenti necessari, l'investigatore viene affiancato da un robot poliziotto e guida, Pero (un nome da cane), che dovrà accompagnarlo nei vari livelli della città e dargli tutte le informazioni e spiegazioni richieste. Con l'investigatore viaggia il nipote Kenichi, un ragazzino curioso.



Quando il laboratorio di Laughton andrà a fuoco ad opera del geloso Rok, Kenichi salverà la piccola sconosciuta, e davanti al suo mutismo e al suo smarrimento, penserà che si tratti dello shock subito. La ragazzina non ha abiti, e Kenichi la copre col suo cappotto. Ben presto i due, persi nei livelli bassi della città, finiranno sempre più in basso per essere salvati infine da un robot spazzino. La fanciulla indugerà a osservare i raggi di luce che arrivano fino a quegli antri disperati, e più di una volta il suo sguardo cadrà su voli di colombe. Se, cadendo, i due ragazzi si sono trovati a passare davanti a spazi che avevamo già visto in *Blade Runner*, le colombe ci fanno ricordare con una stretta al cuore quella in mano all'ultimo dei replicanti ribelli prima di morire. Un'altra citazione da meditare. *Metropolis* di Fritz Lang era del 1929; *Blade Runner* di Ridley Scott è del 1982. Mezzo secolo tra le due storie, ma nulla dimostra essere cambiato nella follia della cosiddetta civiltà.



Kenichi e Tima (la ragazzina presto prenderà a parlare e ricorderà il proprio nome), sono stati salvati dai ribelli. Questi spiegheranno al ragazzo che il Duca Red vuole dominare come una divinità, perciò ha chiamato il suo torreggiante palazzo ziqurrat, e marduk il corpo di polizia guidato da Rok. Un richiamo esplicito al mondo originario di antiche, leggendarie civiltà, anche se la loro torre di Babele non ha retto. Ma oggi c'è una tecnica più sofisticata al servizio del potere. Ora sappiamo che Red ha fatto clonare/costruire Tima per metterla in vetta alla ziqurrat, da dove potrà governare ogni cosa connettendosi con ogni elemento di Metropolis. Ma né i ragazzi né i ribelli lo sanno ancora.

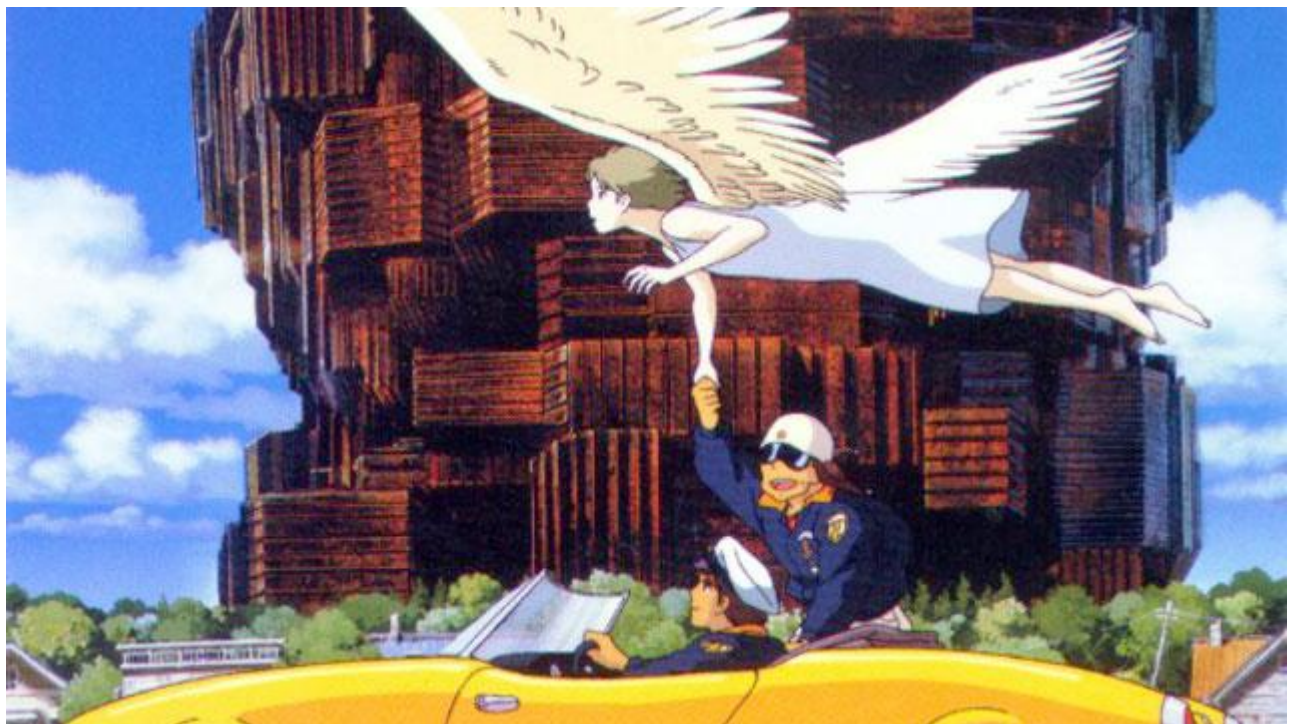
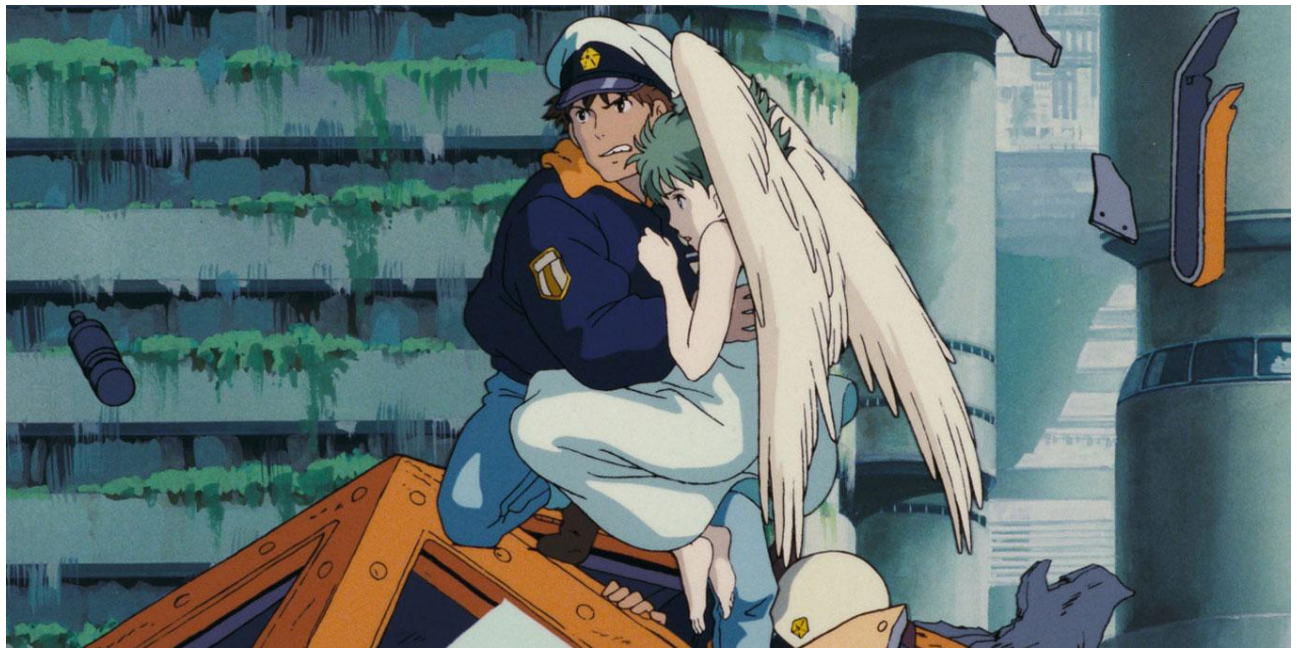


Rok è sempre più furente per la scelta del padre, nonché geloso di quella sorella ignota, e conta di uccidere Tima e distruggere sia i robot che i ribelli in cerca di giustizia. Nella caccia spietata che segue, Rok raggiunge i ragazzi e spara, ma saranno i robot spazzini a proteggerli. Kenichi rispetta la personalità dei robot, e Tima, che intanto ha recuperato la capacità di parlare, leggere e scrivere, è affascinata da loro e altrettanto gentile. L'inseguimento continua, e i due ragazzi finiscono tra i rifiuti, mentre il robot spazzino Albert, che Kenichi ha battezzato Fifi (un altro nome da cane), viene colpito e va in mille pezzi. In un altro tempo, in un'altra galassia, una principessa altrettanto ignara delle proprie origini e destino, era finita insieme a due eroi per caso tra i rifiuti di un pianeta artificiale... *Guerre stellari (Star Wars, George Lucas, 1977)*.



Quando Tima troverà tra i rifiuti una radiolina a transistor, la raccoglierà affascinata. La accenderà inconsapevole, e la radiolina, che funziona ancora, suonando attira verso di loro gli uomini di

marduk, gli squadristi che Rok ha scatenato alla loro ricerca. Ma tutto congiura per salvare i due innocenti. In un momento di serenità presso i partigiani ribelli – pieni di idee, ma in sostanza ignari di quanto spietato sia il potere – Tima sta sui tetti di nuovo a fissare la luce e le colombe, come attratta da un legame ignoto con quelle cose. La gente che la vede dalle strade sottostanti la crede un angelo. Non si può a questo punto non ricordare l’evocazione di *On Your Mark*, il videoclip opera di Hayao Miyazaki, dedicato all’omonima canzone dei Chage & Aska (1995). In una storia di un futuro ancora più sgradevole di quello in cui si trova *Metropolis*, due poliziotti vedono far prigioniera una fanciulla con le ali, destinata ad essere usata come cavia dagli scienziati. Tra brutalità e violenze, paesaggi postatomici e una disumanità ormai universale, i due la porteranno via, fuggendo fuori dalla metropoli, e l’aiuteranno a riprendere le forze per volare, affinché almeno lei possa allontanarsi dal male senza confini del mondo umano.





Tornando nella *Metropolis* di Rintaro, quando, in un altro momento di pace i due ragazzini parleranno tra loro guardando riviste e immagini, Tima, che nonostante la propria natura ibrida ha sentimenti alimentati dall'ammirazione e dagli incoraggiamenti di Kenichi, gli chiederà con un gesto civettuolo inconsapevole, se gli piacciono i suoi capelli. Così viene a galla un'altra citazione: *L'uomo che visse nel futuro* (*The Time Machine*, George Pal, 1960, tratto dal romanzo omonimo di Herbert George Wells del 1895).



Il protagonista, nell'ultima notte dell'anno al volgere di secolo tra il Milleottocento e il Millenovecento, riesce a far funzionare una macchina che ha costruito per attraversare il tempo. In quel momento, è da oltre un secolo che il mondo occidentale è proiettato verso il progresso scientifico a tutti i costi, e ogni invenzione appare possibile. L'inventore attraverserà così migliaia di anni seduto nel suo veicolo, assistendo a centinaia e centinaia di guerre devastanti, allo sviluppo di civiltà tutte sempre incentrate su metropoli iperfuturiste dai picchi sveltanti contro il cielo, finché arriverà a un tempo in cui, chi ha il potere, i morlok – tanto simili al mortifero moloch del *Metropolis* di Fritz Lang – è costretto a vivere nel sottosuolo, a causa di degradanti mutazioni genetiche dovute armi delle guerre passate. Fuori, alla luce del sole, in un ambiente naturale e bucolico, vivono altre creature umane, gli eloi. Immemori, quasi albi, bellissimi, giovanissimi e ignari di ogni cosa. Inermi come agnelli, si cibano di frutta procurata loro dai potenti del sottosuolo. Gli stessi che ciclicamente li attirano verso l'ingresso dei sotterranei per ucciderli e cibarsene, senza che questi si rendano conto dell'orrore di tutto quanto li tiene in sostanza prigionieri. Non hanno

sviluppato sentimenti, e l'inventore, quando arriva, salva una fanciulla scivolata in un torrente, nell'indifferenza generale: Weena. Con lei inizierà a parlare, e i due proveranno una forte attrazione. Quando lui le accennerà del mondo da cui proviene, lei civettuola gli chiederà come portano i capelli le donne del suo mondo. Lo stesso gioco di seduzione innocente di Tima con Kenichi. Viene da pensare che, se per *2001 Odissea nello spazio* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968), il terribile computer che prende prigionieri gli astronauti, HAL 9000, ha un nome che è una sigla per celare quella dello IBM (secondo un cifrario che sposta in avanti di una lettera ciascun elemento), con lo stesso gioco, dal nome Weena (che si legge Wina), si arriva, col cambio delle consonanti precedenti, a Tima. La fantascienza che si erge contro il potere si serve di similitudini subliminali per diffondere il proprio messaggio di allarme.

Quanto all'inventore della macchina del tempo, riuscirà, con la sua fiducia ottocentesca illimitata nello "uomo", a svegliare gli eloi, e a spingerli a una rivolta in cui tutti i crudeli e disumani morlok moriranno. Poi rientrerà momentaneamente a casa per cercare qualche libro utile, deciso a tornare per aiutare i giovani inesperti a fondare uno stato, ignorando il fatto che certi errori potranno ripetersi.

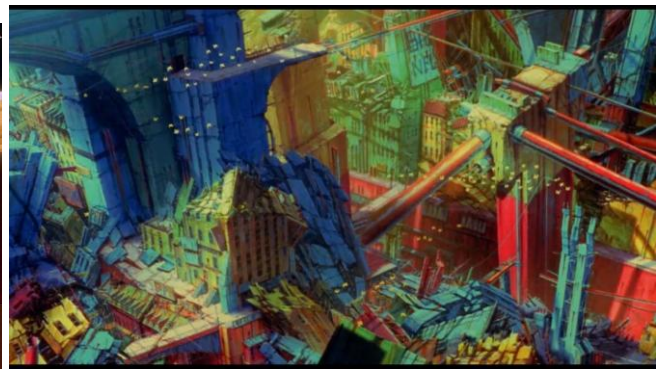
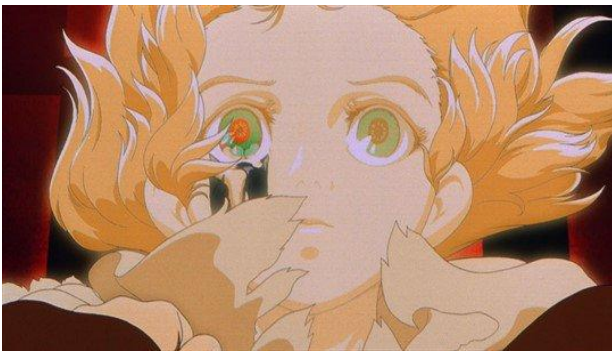
Uno stato ultramoderno è quello che il Duca Red mira a fondare con Metropolis; ma tutto concentrato nelle proprie mani. Sperimenterà macchine mortifere sul pianeta, farà ricadere le colpe su politici che l'hanno aiutato in cambio di potere a loro volta, per eliminarli e sgombrarsi la via, e farà in modo che la rivolta scoppi. Con i poveri disoccupati convinti che il loro male sia dovuto ai robot, e con i robot che sono programmati per non reagire, sarà un massacro programmato a ogni livello. Intanto il Duca cerca e fa cercare Tima e Kenichi, finché la fanciulla non potrà più fuggire, e sarà costretta a salire alla stanza del potere in vetta alla ziqurrat. Rok, che non demorde, cercherà di ucciderla, cieco per la gelosia e per la paura dei robot. Red, che a questo punto lo ha misconosciuto, vuole che Tima raggiunga un livello pari a quello della divinità sedendo sul trono della ziqurrat, collegato a ogni elemento della metropoli. Tima, che da quando ha sviluppato una coscienza di sé grazie a Kenichi si sta chiedendo chi è, quando viene colpita da una raffica sparata da Rok si rende conto che non muore. Lacrime di olio lubrificante inondano il suo viso: "sono un androide allora". E allora la sua disperazione non ha più limiti.



Siede su quel trono trappola maledetto, e si trasforma in un computer distruttivo che devasta ogni cosa, uccide ogni cosa. Solo Kenichi, che ha ancora fiducia in lei, cerca di fermarla, mentre lei castiga ogni essere vivente per aver maltrattato i robot, in un delirio autodistruttivo. Continuerà a chiedersi chi è anche quando deciderà di farla finita uccidendosi, nonostante Kenichi tenti ancora di fermarla.



Metropolis è distrutta, e il Duca Red è morto. Sulle rovine, prive ora di luci artificiali, splende il sole in un giorno sereno. Voli di colombe attraversano l'atmosfera. Kenichi, disperato, ritrova il robot Fifi che gli consegna alcuni frammenti metallici di Tima incoraggiandolo a ricostruirla. Gli altri robot spazzini fanno uguale, rovistando tra le rovine e i rifiuti. Sorridono, con la muta richiesta al ragazzo di non arrendersi e ricostruire Tima, la loro eroina. Kenichi, pur non sapendo che fare, non rifiuta. Da qualche parte, nel baratro più profondo della città distrutta, c'è la radiolina a transistor da cui Tima era stata affascinata. Funziona ancora, ed essendo stata in contatto con lei, qualcosa di lei ha acquisito. Si accende, e la voce di Tima esce con l'angosciosa domanda: chi sono io?



La metropoli è una costante trasformazione rapida, che in meno di una vita umana si evolve in maniera percepibile solo come caos, perché non ci sono mai risposte alle necessità conclamate dell'umanità, né soluzione ai problemi degli abitanti. Gli edifici – anche quelli che diventano sempre più alti e/o inaccessibili – sono tutti provvisori, rinnovabili, sacrificabili.



Le classi dominanti, quelle in vetta alla piramide, non sono al riparo dal frutto malato della svalutazione politica dei piani di controllo: urbanistica, impatto ambientale, sono carte che vengono sempre giocate senza aderenza alla realtà, senza alcuna buona volontà di aderire ai ritmi naturali della vita. Sventolano modernità e progresso, ma non hanno alcuna coerenza con la possibile soluzione dei disagi. La realtà aggressiva si nasconde, si maschera il disagio, che viene rifiutato come presenza assillante e immane, il che porta al rifiuto di mettere le mani realmente ai problemi, al rifiuto di calcolare la reale, possibile correzione dei difetti.

Gli stati, i poteri, vendono i terreni pubblici per pagare i debiti; l'abbiamo visto accadere ne *L'uomo ombra*. Le classi dominanti acquistano e trasformano senza regole, aumentando degrado e disordine urbani: traffico, insalubrità, bruttezza deprimente, abbandono, vanno tutti a carico delle classi disagiate. I progetti di qualche mente illuminata, arrivano sporadicamente e casualmente; creano l'involuzione della città piuttosto che il risanamento della stessa.



Storicamente si vedono svuotarsi i centri, i quartieri di élite, e chi può, si sposta all'esterno per avere spazi più vivibili, ma non essendoci alcuna regola, e pur nascendo con supporti (uffici pubblici, servizi), diventano presto corti dei miracoli sovraffollati, con costruzioni e suddivisioni abusive e insalubri¹⁰. La stessa periferia si sviluppa senza regole, alternando quartieri ricchi e poveri, industrie che creano ambienti malsani e spazi depauperati. Tutti si fondono tra loro senza proporzioni né coerenza: quartieri poveri sporchi, niente spazio all'aperto, sistemi di pulizia carenti, inquinamento, traffico, tutto sovrapposto alla vita privata. Basta andarsi a rivedere *Piove sempre di domenica* (*It Always Rains on Sunday*, Robert Hamer, 1947), film tutt'altro che fantascientifico diversamente da quelli succitati, che mostra uno spaccato di vita in un quartiere povero londinese nel periodo postbellico, dove ciascun abitante agisce in sostanza come un animale in gabbia.

¹⁰ Cfr. <http://www.endasravenna.it/wp/pagine-di-cinema/angeli-con-la-faccia-sporca-o-lo-sporco-e-il-vero-colore-delle-cose/>.

Qualunque legge per regolamentare si scontra con l'interesse immediato di chi costruisce per speculare. La città cresce nei secoli come un alveare, apparentemente protettivo per l'essere umano, tuttavia è disumanizzante, e qui si può citare di nuovo la metropoli in cui si svolge la vicenda di *Blade Runner*, ma soprattutto quell'altro piccolo capolavoro che è *Fuggiasco* (*Odd Man Out*, Carol Reed, 1947), non a caso uscito lo stesso anno di *Piove sempre di domenica*. Qui, un terrorista irlandese, dopo essere rimasto ferito durante una rapina per sostenere il proprio gruppo, è costretto a fuggire e nascondersi da solo attraverso i quartieri degradati dalla guerra - ma non soltanto - di una livida Belfast, in pieno inverno. Tra i crateri delle bombe e i mucchi di rifiuti, tra l'ipocrisia di chi lo dà comodamente per perso e gli aiuti pressoché involontari di chi già sopravvive nel gradino più basso della scala sociale. Tutti quelli che incontrerà, pur tentando debolmente di aiutarlo, faranno a scaricabarile, finché verrà ucciso dalla polizia, dopo un giorno e una notte di agonia, non soltanto fisica, tra le costruzioni e le distruzioni spettrali di una grande città.







BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

Benevolo Leonardo, *Storia della città*, Roma-Bari, Laterza, 1982.

Hobsbaum Eric, *The Age of Revolution. 1789-1848*, Londra, Abacus, ristampa 2005.

Hobsbaum Eric, *The Age of Capital. 1848-1875*, Londra, Abacus, ristampa 1999.

Hobsbaum Eric, *The Age of Empire. 1875-1914*, Londra, Abacus, ristampa 1997.

2019.

Spinelli Anna, *Orientwood 1, L'oriente, l'altro, l'alieno nel cinema occidentale – 1. Dalle fiabe al cinema*, Ravenna, Fernandel, 2023.

Spinelli Anna, *Orientwood 2, L'oriente, l'altro, l'alieno nel cinema occidentale – 2. Eroi ed eroine tra cinema e fumetto*, Ravenna, Fernandel, 2024.

DALLA RETE (Consultati giugno 2024)

Enzo Verrrengia, *Gotham City – Invece di Cicerone ora le istituzioni citano la città di Batman e Joker*.

Alex Jaffe, *A Brief History of Gotham City*.

Ashley Land, *Why Gotham City Is DC Comics' Definitive City*.

Sabrina Crivelli, *Dossier: Metropolis (2001), la città retrofuturista e la I. A. Secondo Tezuka e Ōtomo*.

Land of Obscusion, *Metropolis vs Metropolis*.

RTF, *Architectural Review of Metropolis (1927)*.

Sam Kemp, *Anatomy of a Scene: Maria's transformation in "Metropolis"*.

