

*Metropolis, apparato del Novecento*¹

FABIO CIRACÌ

Di notte sogno città
che non hanno mai fine.
Stadio, *Chiedi chi erano i Beatles*

Le città del futuro: mappatura dinamica e topografia dell'immaginario

L'idea di città utopiche in cui sia possibile praticare esperimenti sociali o immaginare scenari futuri ha sempre rappresentato una caratteristica della letteratura filosofica di ogni tempo: *La nuova Atlantide* di Francis Bacon, oppure *La città del sole* di Tommaso Campanella o *Christianopolis* di Johann Valentin Andrea e non sono pure fantasie ma *Gedankenexperimenten*, esperimenti mentali di città-stato utopiche. Lo sono anche *Le città invisibili* con le quali Italo Calvino ricorre all'elemento spaziale come principio ordinatore ed estensione fisica delle relazioni², che possono reificarsi magicamente nella città incantata di Isidora oppure diventare una suburra maleodorante come Leonia, un vero inferno immanente³.

I romanzi sci-fi – la letteratura postmoderna più rappresentativa del mondo cyberpunk – hanno raccolto questa eredità filosofica e declinato le immagini delle città in rappresentazioni che sono diventate icastiche, ridisegnando l'immaginario contemporaneo, influenzando e lasciandosi a loro volta influenzare da arti e scienze, in un gioco di riscrittura continua e vicendevole. Questo rapporto simbiotico fra letteratura sci-fi e cultura scientifica si è esteso anche al mondo del cinema, come dimostrano le

* Salvo diversa indicazione, tutte le traduzioni dei testi sono di chi scrive.

¹ Il presente saggio è una versione ridotta e parzialmente rimaneggiata del *paper* pubblicato per «H-ermes. Journal of Communication H-ermes», 12 (2018), 35-62 ISSN 2284-0753, DOI 10.1285/i22840753 n12 p. 35.

² I. CALVINO, *Le città invisibili*, Milano, Mondadori, 2012, formato Kindle, pos. 719: “Non di questo è fatta la città, ma di relazioni tra le misure del suo spazio e gli avvenimenti del suo passato”.

³ Si veda la conclusione de *Le città invisibili* di Calvino con l'apologo finale di Marco Polo con il Gran Khan.

numerose città descritte dalla fantascienza contemporanea, letteraria e filmica, con una prevalenza dell'indirizzo distopico: lo *Sprawl* del *Neuromancer* (1984) di William Gibson, la Los Angeles piovosa, tetra e fumigante di *Blade Runner* (1982), le enclavi suburbane (sempre di Los Angeles, dette "Burbclaves") in *Snow Crash* di Neal Stephenson (1992) oppure la olografica "città delle macchine" di *Matrix* (1999). Ognuna di esse illustra una diversa nozione di città, un modello progettuale del futuro urbano e, a un tempo, indica come essa sia ridisegnata continuamente dalle acquisizioni tecnologiche e i cambiamenti sociali, secondo un processo di "mappatura dinamica", ovvero secondo una dimensione topografica che è modellata e al contempo modellante la realtà. Si tratta di un rapporto osmotico inclusivo, che fa convergere il patrimonio immaginativo delle scienze con quello delle arti.

Fra il XX e il XXI secolo, un contributo fondamentale a questo scambio è apportato dalle nuove teorie nel campo dell'architettura dell'inizio del XX secolo.

A partire dagli anni Venti, l'architettura rappresenterà il *trait d'union* fra cultura umanistica (compresa la fantascienza) e cultura scientifica, una relazione costante messa in crisi solamente dall'avvento delle tecnologie digitali e dalla costruzione virtuale dei luoghi⁴. Rimanendo però agli anni Venti, oltre a Hannah Hoch e a Paul Citroën, un particolare contributo alla nuova visione giunge dallo svizzero Charles-Édouard Jeanneret, meglio noto come Le Corbusier, in cui confluiscono il funzionalismo del movimento modernista e una certa forma di espressionismo, con la realizzazione di strutture innervate da acciaio e cemento armato, interni a pianta aperta e forme geometriche, che danno realtà al concetto di arredo urbano. Le sue teorie, esposte già nel *Vers une architecture* del 1923, si riflettono nella *Metropolis* di Fritz Lang, che assumeremo a modello di riferimento della nostra riflessione sulle distopie metropolitane. Si pensi ad alcune massime teoriche di Le Corbusier, come "*Une maison est une machine-à-habiter* (una casa è una macchina per l'abitare)".

Esiste quindi un rapporto strettissimo fra azioni umane e luoghi dell'abitare, una relazione che con la civiltà delle città è codificato attraverso il rapporto sussistente fra uomo e tecnologia. Già nel 1903 in *Le metropoli e la vita dello spirito*, Georg Simmel aveva analizzato la società contemporanea ricorrendo all'idea di un'azione reciproca (*Wechselwirkung*) fra le relazioni individuali e le forme di vita reificate: sia le cristallizzazioni sociali sia le scoperte scientifiche e tecnologiche. Lo sfondo scenografico di fine Ottocento era rappresentato da fluorescenti centri urbani, illuminati a

⁴ Cfr. G. WESTFAHL, 2005, v. 1, § "Architecture and interior design", Discussion, p. 53.

gas (*la ville lumière*) e brulicanti di vita, distinti dalle periferie proletarie annerite dal *carbon coke* delle fabbriche (si pensi alla Londra dei racconti di Charles Dickens o alle pagine autobiografiche di Karl Marx), in un rapporto piuttosto definito fra centro e periferia. Il Novecento, invece, si apre con uno sviluppo urbano sempre più caotico, non arginabile, che comincia ad inglobare i quartieri operai e le periferie; la città prende una direzione verticale grazie all'utilizzo intensivo del cemento armato e dell'acciaio (i primi grattacieli di Chicago sono del 1885). Inoltre, le città degli anni Venti sono il teatro dell'*età del jazz*, ovvero formicai umani traboccanti di vita, strombazzanti di clacson e di charleston, ritratti con forza espressiva dai quadri di Otto Dix e dalle musiche di George Gershwin.

È in questo nuovo contesto che va collocata l'America che ha conosciuto Fritz Lang, giungendovi via mare. Secondo il racconto dello stesso regista viennese⁵, l'idea di *Metropolis* (1927)⁶ nasce nel 1924 mentre arriva su una nave a New York City con il suo amico, il produttore Erich Pommer, per promuovere il suo film *Siegfried* (1924), prima parte del programmato ciclo dei Nibelunghi. La visione della *skyline* di Manhattan all'alba⁷ spinge sua moglie, l'attrice e scrittrice Thea von Harbou, a lavorare per una novella fantascientifica sicché, come di consueto, i due coniugi firmano assieme la sceneggiatura del film ambientato in una città disumana e gigantesca⁸, posta in un futuro che è ad un tempo utopico e ucronico.

La città immaginata da Lang è una *Sklavengesellschaft*, società schiavistica meccanizzata, caratterizzata però da segmenti di strutture (fisiche e sociali) arcaici, come dimostrano alcuni suoi edifici interni (torri medievali, chiese gotiche, tuguri medievali, catacombe etc.) situata temporalmente nell'anno 2026. Si tratta di una città divisa verticalmente da grattacieli e livelli urbani, ovvero tra gli operai (impegnati nelle fabbriche sotterranee) e la classe dirigente (che vive in cima a giganteschi e assolati grattacieli, assorbita in una frivola *Belle Époque*). Nella realtà storica del 1927, i grattacieli cominciano già a popolare l'orizzonte di New York, ma in Europa ancora non si vedono (il primo grattacielo europeo è il

⁵ Secondo Patrick McGilligan si tratterebbe di un'invenzione, un racconto romanizzato di Lang. Cfr. P. MCGILLIGAN, *Fritz Lang. The Nature of the Beast*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London, 2013.

⁶ Della vasta letteratura critica su Lang e su *Metropolis* si veda P. BERTETTO, *Fritz Lang. Metropolis*, 2° ed. riveduta e aggiornata, Torino, Lindau, 1997. In lingua straniera, cfr. TH. ELSAESSER, *Metropolis*, British Film Institute, London, 2010. Una rassegna completa della bibliografia si può consultare all'indirizzo <http://www.lib.berkeley.edu/MRC/lang.html>, (data ultima consultazione: 6 maggio 2018).

⁷ Cfr. TH. ELSAESSER, *Metropolis* cit., p. 9.

⁸ TH ADAM., *Germany and the Americas: Culture, Politics and History: a Multidisciplinary Encyclopedia*, Volume 1 "ABC-CLIO", 2005, p. 637.

Boerentoren di Anversa, costruito tra il 1929 e il 1932). È in questo periodo, racchiuso fra le due guerre mondiali, che si sviluppa la “scalata verso il cielo” della moderna urbanizzazione occidentale, in linea con l’idea di un *homo novus* e di una nuova epoca di pace e felicità, sogno destinato però a infrangersi con la guerra del 1939.

Il passato del futuro: La città verticale di H. G. Wells

Ma quali sono i precedenti letterari⁹ della distopica città futura ideata da Lang, che influenzano il progetto di *Metropolis*?

Sicuramente fra le fonti di ispirazione di Lang si possono annoverare i racconti di Herbert George Wells, come *The Time Machine* del 1895, in cui la gerarchia del “mondo di sotto” degli Eloi e del “mondo di sopra” dei Morlock si rispecchia perfettamente nella verticalità dei palazzi di *Metropolis*. Ma da un punto di vista relativo alla progettazione della città, alla sua dimensione e struttura urbanistica, un ruolo fondamentale è svolto sicuramente dai *Tales of Space and Time* (1899), in particolare da *Una storia dei giorni a venire*, racconto caratterizzato da una marcata carica politica e sociale (di orientamento socialista), in cui Wells rappresenta la “civiltà della città”¹⁰, come scrive, attraverso una megalopoli urbana suddivisa in rigide classi sociali¹¹. Come in *Metropolis*, anche nel racconto di H. G. Wells la narrazione si svolge secondo il classico canone della combattuta storia di amore di una coppia di amanti, Elizabeth e Denton, reinterpretata però alla luce del conflitto sociale fra benestanti borghesi e “tute blue” operaie, umiliate dal lavoro e collocate sul gradino più infimo della scala sociale, quello della *Labour Company*: non già un falansterio à la Charles Fourier, come suggerirebbe il nome, ma una struttura repressiva in cui gli operai sono costretti a lavori pesanti e meccanici per pagare il loro sostentamento, e dove addirittura “i bambini erano presi a credito, da riscattare in lavoro quando fossero cresciuti”, come delle vere e proprie

⁹ Secondo A. Roberts vi è una linea di continuità ideale fra le visioni distopiche proposte da *R.U.R.* (1921) di Karel Čapek, *We* (1920; poi in inglese nel 1924) di Yevgeny Zamiatin, *Metropolis* (1927) di Fritz Lang, *Brave New World* (1932) di Aldous Huxley, *Ravage* (1943) di René Barjavel, *Die Stadt hinter dem Strom* (1946) di Hermann Kasack, *Seven Days in New Crete* (1949) di Robert Graves, *Nineteen Eighty-four* (1949) di George Orwell e *Gläserne Bienen* (1957) di Ernst Jünger. Cfr. A. C. ROBERTS, *Science fiction*, Taylor & Francis, London – New York, 2006, p. 188.

¹⁰ “Ma il mondo è troppo civilizzato. La nostra è l’era delle città. Qualcosa in più di questo genere ci ucciderà”. H. G. WELLS, *Racconti dello spazio e del tempo*, Edizioni Grenelle, 2017 formato Kindle, pos. 2319,.

¹¹ Id., pos. 2106.

merci¹². Le classi sociali inferiori sono a tal punto chiuse e isolate dai piani alti della città che non solo vivono negli strati più bassi della stessa città, ma addirittura pensano diversamente, utilizzano un proprio gergo per comunicare – tema del linguaggio che sarà ripreso con il *nadsat* (russo-inglese) di *Arancia Meccanica* oppure con il *cityspeak* (*melting pot* di lingue orientali ed europee con l'americano) di *Blade Runner*¹³. Fra l'altro, Wells opera una critica (che si potrebbe dire marxista) all'idea robinsoniana di un ritorno alla vita dei campi, facendo fallire il tentativo, romantico e basato su illusioni, attuato dai due amanti, di sfuggire alla città per un ritorno alla vita nei campi e a una dimensione bucolica. I tempi sono oramai mutati irreversibilmente per un cambiamento radicale¹⁴.

In questa cornice si fa largo una rappresentazione spazializzata della realtà: le classi superiori hanno ancora il privilegio di vivere sotto il cielo stellato (Wells guardava alle stelle e non al sole), mentre le classi inferiori sono recluse nei budelli claustrofobici e metallici della *Labour Company*. In tal modo, H. G. Wells sembra costruire il canone delle città dei romanzi di fantascienza, evocando città globali (*la ville mondiale* o *ville globale*), le future gigantesche metropoli che fagocitano interi mondi in fauci di asfalto e acciaio. Nella storia della sci-fi si tratterà di realtà urbane che conteranno miliardi di abitanti, estese su tutto il pianeta Terra; poi sarà la volta di colonie su pianeti e galassie lontane (si pensi al *Ciclo della fondazione* di Asimov) che, con il progredire della tecnica, non saranno più caratterizzate solamente da una struttura industriale ottocentesca, ma governate dall'elettricità (come nel mondo descritto in *Le meraviglie del 2000* di Emilio Salgari, in cui alcuni uomini dell'Ottocento si risvegliano nel futuro ma finiscono per impazzire a causa della "grande tensione elettrica"), infine da un fitto e pervasivo sistema di computer, cavi e droni, come nella città delle macchine di *Matrix*. Oppure di uomini che vivono fisicamente in suburre (come nel recente *Ready Player One* di Spielberg del 2018) ma con la mente in un limbo generato da una realtà parallela virtuale (il cyberspazio di *Neuromante* di William Gibson del 1984), cadendo in uno stato di alienazione letargica e di narcosi sociale. Si tratta di un controllo tecnologico (già paventato da Orwell in *1984*) determinato da forze cieche e totalitarie che provocano l'assoggettamento dell'uomo, con miracolosi ribellioni¹⁵ guidate da semioi assediati da dubbi, talvolta non completamente umani. La nuova società pone così, sin dall'inizio, il

¹² Id., pos. 2470.

¹³ Id., pos. 2679.

¹⁴ Id., pos. 2103.

¹⁵ Cfr. H. LEFEBVRE, *State, Space, World: Selected Essays*, University of Minnesota Press, 2009, specialmente il cap. 2 su *Space, State Spatiality, World, § Worldwide Experience*.

problema dello statuto identitario dell'uomo, del suo posto nel mondo e della sua evoluzione, con un cambiamento sintomatico da questioni in cui il ruolo della scienza e della tecnologia è fondamentale, come in Asimov, a uno scivolamento sempre maggiore verso questioni ontologiche e metafisiche con il Philip K. Dick degli anni Sessanta, in cui scienza e tecnologia sono strumentali alla riflessione globale sull'uomo.

Mondo della letteratura sci-fi e mondo del cinema sono quindi fra loro strettamente correlati e interconnessi, sin dall'esordio della letteratura fantascientifica. Non va certo dimenticato che, durante il periodo in cui *Metropolis* era in produzione, la fantascienza divenne un genere popolare e commerciale attraverso la pubblicazione delle *Amazing Stories* di Hugo Gernsback pubblicato a partire dal 1926. Fu la prima di una pletera di riviste di fantascienza e fantasy (i due generi si distingueranno sempre più, fra varie ibridazioni, con futuri e passati paralleli, *sci-fi* e *steampunk*) che promuoveranno il ricorso a un linguaggio iconico, ammiccante al moderno e alla scienza¹⁶.

Come nel racconto di H. G. Wells, *Metropolis* è una città sotterranea a più livelli, popolata nelle sue viscere¹⁷ da lavoratori che forniscono l'infrastruttura per la città emersa della borghesia, sui cui palazzi è situato una sorta di Eden soleggiato per aristocratici capitalisti. In *Metropolis* vi è una chiarezza spaziale quasi didascalica, che sembra fare gioco all'architettura socialista, sia essenzialista tedesca sia delle nuove avanguardie russe¹⁸.

L'attività delle macchine definisce *Metropolis* come un complesso urbano e industriale con una vita propria, anche se mostruosa, con un suo dinamismo meccanico interno, anche se cieco e introflesso. Nel suo romanzo originale, Thea von Harbou descrive il movimento degli operai come uniforme, un riflesso del mondo meccanico da cui sono dominati. Gli operai lavorano fino allo stremo delle forze al di sotto della *New Tower of Babel*, che riproduce la Torre di Babele dei due celebri dipinti di Pieter Bruegel il Vecchio. La gerarchia strutturale di *Metropolis* colloca gli operai anche fisicamente sotto le macchine e rende tutto il processo di produzione una manifestazione meccanicistica, scandita da movimenti sequenziati¹⁹, che si duplica nell'ostinato ritmico della colonna sonora di Gottfried

¹⁶ N. MOODY, *The Gothic Punk Milieu in Popular Narrative Fiction*, in a cura di S. WASSON e E. ALDER, *Gothic Science Fiction 1980-2010*, Liverpool University Press, 2011, cap. 10, pp. 168 ss.

¹⁷ Abruzzese ha riflettuto sulla trasfigurazione del *topos* della caverna nei sotterranei uterini delle ricche e produttive fucine: cfr. A. ABRUZZESE, *Lessico della comunicazione*, Roma, Meltemi, 2003, pp. 59-60.

¹⁸ D. THORBURN, H. JENKINS, E. BARRETT, 2004, p. 333.

¹⁹ Cfr. A. ABRUZZESE, *L'immagine filmica: materiali di studio*, Roma, Bulzoni, 1974, pp. 229.

Huppertz²⁰. Insomma, non solo l'individuo è trasformato in un ingranaggio di una macchina più grande e complessa cui appartiene – ma di cui ignora il funzionamento generale, come avrebbe mostrato Chaplin in *Tempi moderni* del 1936 – ma per Lang è addirittura un organo di un unico gigantesco organismo.

La città come doppio meccanico: dall'androide-simulacro al grande Moloch

Come ha osservato anche Kracauer nel suo classico *Da Caligari a Hitler* sul cinema degli anni Venti, ciò che nel film di Lang è preponderante non è tanto la trama della storia quanto invece “le caratteristiche di superficie nel suo sviluppo”²¹, ovvero la sua dimensione spaziale.

Lasciando da parte la controversia circa le possibili interpretazioni dell'armamentario simbolico di *Metropolis* – a causa del quale il film è stato censurato perché tacciato, di volta in volta, di filocomunismo in America o di filonazismo (con ammiratori quali Goebbels e Hitler) in Europa –, qui interessa ancora una volta porre l'accento sull'organizzazione spaziale attraverso la quale Lang struttura una topografia stratificata della città, corrispondente a categorie metapoietiche ovvero ad archetipi che ordinano e producono il materiale figurativo, come nel mito classico: a partire dalle fondamenta della città, rappresentata dalle catacombe cristiane in cui vige una atmosfera sacrale e si attende il messia/mediatore, passando per l'allegoria del Moloch-Macchina dei livelli inferiori, in cui gli operai sono schiavizzati dal lavoro, alla Torre di Babele di memoria bruegeliana sede del grande e inaccessibile padre, per giungere prima al tugurio medievale e alla chiesa gotica in cui lo scellerato inventore Rotwang conduce Maria, e infine all'Eden veterotestamentario, ad un tempo il luogo della perdita dell'innocenza e terra promessa della redenzione finale.

Non si tratta quindi di una città tutta metallica, omogenea, ma a ogni piano corrisponde uno stadio della fenomenologia umana, semplificata per classi, in senso verticale, fra “testa e mano”, fra forza operaia e mente archetipa e artefice (ma non creativa e divina), che mette in moto la dialettica del conflitto. Tuttavia, la lotta per la sopravvivenza, che vede la

²⁰ Sul tema, si veda L. Izzo, *Metropolis di Fritz Lang: la città del futuro nell'Età del jazz*, in a cura di F. FINOCCHIARO, *Musica e cinema nella Repubblica di Weimar*, Roma, Aracne, 2012, pp. 109-126. Tutto il film – che non a caso si divide in tre atti (*Prologo*, *Intermezzo* e *Furioso*) – è sorretto da una struttura musicale.

²¹ S. KRACAUER, *From Caligari to Hitler. A Psychological History of the German Film*, Princeton University Press, 2004, pp. 149-150.

società borghese sfruttare con indifferenza la classe operaia, non si risolve, in senso hegel-marxiano, in un rovesciamento servo-signore, non ha luogo passando dalla rivoluzione del proletariato (che pure è presente) alla società comunista (cui Lang non giunge mai e non sembra auspicare). Lang sembra invece tener presente più il modello organicista dell'apologo di Menenio Agrippa, in linea con un certo socialismo utopico e riformatore, in cui la mano (operai) e la mente (alta borghesia) collaborano al bene dell'organismo generale della società. In tal modo, non si tratta di rovesciare i ruoli ma di armonizzarli attraverso l'opera del mediatore, il cuore, secondo l'intento (retorico e) morale dell'espressionismo langhiano.

La letteratura cinematografica finora si è preoccupata soprattutto di riconoscere nel simulacro *art déco* dell'uomo-macchina Maria il primo modello di androide fantascientifico trasposto su pellicola, non solo come la raffigurazione classica del doppio, da cui la poetica di Fritz Lang è fortemente segnata, ma soprattutto come uno dei primi modelli cinematografici di androide, evoluzione dell'automa Olimpia del *Sandmann* (1815) di E.T.A. Hoffmann, moderna effigie del perturbante freudiano.

Tuttavia, fra l'automa hoffmanniano e l'androide di Lang corre una differenza non del tutto trascurabile: nel primo caso si dà rilievo alla costituzione meccanica che, una volta impostata e avviata, sia in grado di generare autonomamente (da cui automa) dei movimenti programmati. È il caso degli automi di Erone di Alessandria e comprende tutti gli artefatti meccanici non necessariamente antropomorfi: dagli orologi meccanici ad acqua ai celebri automi del Settecento, per es. *Il suonatore di flauto o l'anitra meccanica* del francese Jacques de Vaucanson del 1737, per giungere al modello dell'Olimpia di Hoffmann²². Con il termine androide (reso celebre dal romanzo di Villiers del 1886 *Eva futura*), invece, si intende sì un prodotto artificiale zoo- o antropomorfo (non necessariamente meccanico), solo che quest'ultimo è attivato da energia elettrica e non da una forza semplicemente meccanica. Inoltre, a differenza del *robot* – la cui identità elettromeccanica è sempre palese anche fisicamente e non sempre ha fattezze umane – la natura artificiale dell'androide non è esplicita, né agli altri e talvolta nemmeno a sé stessi (come la *replicante* Rachael di *Blade Runner* che crede di essere umana).

Non a caso Philip K. Dick utilizzerà come sinonimi androide e simulacro²³, mentre il termine *replicante* è introdotto da *Blade Runner* di

²² Il fascino degli automi è stato oggetto anche della produzione filmica contemporanea, per esempio con *Hugo Cabret* (2011) di Martin Scorsese, in cui un automa funge da espediente narrativo, oppure in *La migliore offerta* (2013) di Giuseppe Tornatore, in cui un automa è un elemento centrale della narrazione.

²³ Cfr. PH. K. DICK, *The Simulacra* (1964), tr. it. *I simulacri*, Milano, Nord, 1980.

Ridley Scott, che sottolinea la natura perlopiù organica e potenziata dell'androide, in una direzione che conduce dritta al superamento dell'uomo e al *transhumanism*²⁴. In base a queste labili distinzioni, poiché in *Metropolis* lo sdoppiamento di Maria avviene attraverso la trasmissione di scosse elettriche, sarebbe forse più corretto parlare di androide e non di automa²⁵, come pure è stato scritto.

A tal proposito, però, va fatta un'ulteriore fondamentale distinzione: l'androide-Olimpia non è l'equivalente del *Frankenstein* di Mary Shelley (1818), ma piuttosto il suo rovescio: Frankenstein, infatti, è una creatura organica, generata dal fuoco indomabile della scienza sfuggita alle mani di un novello Prometeo: l'elettricità. Frankenstein è affine al golem animato da un sortilegio irrevocabile e rinvia alla *hybris* di un giovane apprendista stregone²⁶. Per quanto artificiale, possiede natura organica e si riferisce direttamente alla tradizione fantascientifica che si fonda sui mondi possibili determinati dalle scoperte scientifiche relative all'elettricità, da Galvani al magnetismo pseudoscientifico di Mesmer, interpretata quasi come un fluido magico. Olimpia-Maria è invece un artefatto tecnologico, una moderna statua di Pigmalione plasmata però con principi meccanici. Inoltre, mentre Frankenstein è vittima involontaria di una scienza superba, l'androide Maria è un ente luciferino, proviene da Babilonia (anche qui ricorre il doppio Torre di Babele/Babilonia), è strumento diabolico, come spiega bene il simbolo della stella rovesciata di Satana raffigurata alle spalle dell'androide (anch'essa un capovolgimento della stella di David raffigurata sulle porte del tugurio che Rotwang utilizza come laboratorio). La base scientifica del suo mondo possibile è la rivoluzione industriale perlopiù siderurgica dell'Ottocento.

E qui, infine, l'androide Maria si ricollega al tema della città che dà nome al film: è la trasfigurazione di *Metropolis*, in un rapporto analogico

²⁴ Della vasta letteratura sul tema, in lingua italiana si possono leggere due ottimi lavori: R. MANZOCCO, *Esseri umani 2.0. Il transumanismo: idee, storia e critica della più nuova delle ideologie*, Milano, Springer Verlag, 2014; A. ALLEGRA, *Visioni transumane. Tecnica, salvezza, ideologia*, Napoli-Salerno, Orthotes, 2017. Quest'ultimo, in particolare, analizza le questioni sollevate dal *Transhumanism* con robusto metodo filosofico.

²⁵ Nel solco della tradizione degli automi, invece, si può collocare con certezza *La bambola di carne* (*Die Puppe*) del 1919, film muto di Ernst Lubitsch, ispirato all'operetta di Edmond Audran, che inverte la storia dell'Olimpia hofmanniana del *Sandmann*, lasciando che una donna si sostituisca all'automata, in un gioco di ambiguità identitaria. Infine, va ricordato che, sebbene il termine *robot* sia stato introdotto nel lessico fantascientifico dal dramma *R.U.R.* di Karel Čapek del 1920, in realtà quelli dello scrittore russo non sono veri e propri robot, ma replicanti, perché generati con materiale organico e non meccanico. La storia del concetto, però, si allontanerà dalla sua origine.

²⁶ Sul tema si veda R. GIOVANNOLI, *La scienza della fantascienza*, Milano, Bompiani, 2015, in particolare il cap. *Il morbo di Frankenstein e la sindrome di Olimpia*.

stabilito fra micro e macrocosmo: così come la vera Maria è stata sostituita da un simulacro tecnologico forgiato in una natura perversa, allo stesso modo l'eden primigenio è stato corrotto da una trasformazione senza cuore della tecnologia (mano) e della scienza (mente). La città di Metropolis è una sorta di macroantropo maligno, perché privo di mediazione fra le parti, un organismo deforme, un Moloch in cui i singoli organi non funzionano in armonia e non si coordinano reciprocamente, mettendo a repentaglio la vita di tutto l'organismo, il consorzio umano.

In questo senso, attraverso l'intervento intenso e pervasivo della tecnologia, con *Metropolis* Fritz Lang estende la semantica degli enti possibili sdoppiandola: da un lato, con la costruzione di un simulacro umano surrogato dalla tecnica; dall'altro lato, con la realizzazione di un macro-organismo identificato nella città moderna, seguendo una certo isomorfismo analogico, un sorta di effetto Droste, per cui alla trasformazione dell'individuo singolo corrisponde il mutamento dell'intera società nella sua specifica forma di civiltà: la città.

Tuttavia, la visione mistica di *Metropolis* tende al quietismo: la metropoli è divisa in classi che partecipano distintamente alla vita della città facendo ognuna il proprio mestiere (e dovere), in virtù di un romanticismo del cuore che non si vede come possa giustificare il dolore e la fatica degli operai di fronte alla vita spensierata delle classi superiori²⁷. Nel suo esito ultimo, la città pacificata di Lang è totalitaria perché organicistica: nella *Metropolis* di Lang il problema del conflitto sociale è risolto in nome di una vaga fratellanza fra le classi (che però rimangono distinte). Si giustifica finanche l'esistenza del Moloch meccanico su cui si fonda Metropolis e la sua morale degli schiavi. Forse per questo il film piacque tanto a Goebbels e a Hitler, oltre che per alcuni fraintendimenti dovuto all'utilizzo della stella di David. Forse per questo motivo, l'ottimistica redenzione finale proposta da Fritz Lang, l'idea di una città funzionante come una divina unità organica, basata su di una vaga fratellanza, a noi appare oggi come la giustificazione del tetro spettro del passato e futuro totalitarismo. Se si vuole considerare *Metropolis* come l'esempio del film di fantascienza muto

²⁷ Cfr. A. ABRUZZESE, *Lessico della comunicazione* cit., p. 60: «In questi abissi vengono individuate anche le forme produttive che il potere sfrutta e relega ai margini dell'estetica del bello, dell'etica del buono, dell'educazione del gusto: l'altra parte della città, delle sue istituzioni e delle sue rappresentazioni. Ciò che al cittadino appare barbaro e al barbaro la sua nuda vita, la deriva antropologica cui è stata abbandonata dal sapere dei civilizzati. Su questo versante post-moderno viene meno l'esemplare modernità del film *Metropolis* e dello schermo come linguaggio delle metropoli, territori in cui il retroscena del lavoro è immaginato come inferno dei vivi, cuore di tenebra della tecnica, luogo di sfruttamento del proletariato, ma anche matrice – a immagine e somiglianza delle catacombe – di una nuova solidarietà e salvezza».

esemplificativo del paradigma della “mutazione sociale progressiva”²⁸, lo si può fare a patto di considerarla come una *mutazione sociale incompleta*, poiché essa non mette capo a un mondo mutato nella sua struttura sociale (gli operai rimangono operai, i borghesi rimangono borghesi) ma opera una riconciliazione simbolica, attuata dal mediatore Freder, una mutazione di percezione del valore della società: gli operai non sono più visti come schiavi dei borghesi, ma come loro fratelli, sono salvati da un mediatore/redentore che appartiene alla classe superiore, non si emancipano autonomamente, e il ricorso alla rivoluzione è condannato da Lang come causa di mali maggiori che ricadranno sulle future generazioni (i bambini) e sull’intera civiltà (l’inondazione di Metropolis). In parole povere, il futuro della classe operaia è messo nelle mani di un messia che intercede per via di amore con la borghesia: non proprio un’emancipazione socialista.

Per noi, il futuro dell’uomo e delle città non è un dato destinale, in cui agisce una missione divina e miracolosa, ma è il prodotto della lotta dell’uomo contro il caos e contro la sua stessa volontà di potenza. Per certi versi, continuiamo a preferire il disordine labirintico di Creta: sia perché sappiamo di percorrere vie contorte, di dover seguire il fragile filo di Arianna della ragione; sia perché in ogni città, come in ogni uomo, si nasconde un Minosse, artefice del suo stesso dedalo, per metà ragione calcolante e per metà bestia cieca.

Per concludere, la *Metropolis* di Fritz Lang, la città distopica *par excellence* dalla fantascienza, non è solo lo sfondo scenografico di una cupa fantasia indirizzata all’intrattenimento sensazionalistico; essa è piuttosto la proiezione macroscopica dell’uomo, il suo *doppio meccanico*, l’esteriorizzazione della sua volontà e della sua ragione come specie, la raffigurazione cioè non solo della realtà possibile ma anche di ogni possibile uomo – con tutti i suoi alati sogni e le sue plumbee paure – su cui la fantascienza ci invita, ancora una volta, a riflettere.

²⁸ È la tesi sostenuta da L. BANDIRALI e E. TERRONE, *Nell’occhio, nel cielo. Teoria e storia del cinema di fantascienza*, Prefazione di M. Ferraris, Torino, Lindau, 2008, parte 2.2, § *L’espressionismo di Lang*, pp. 68-70.



Due fotogrammi da *Metropolis* di Fritz Lang (1927)