

***Metropolis*, apparato del Novecento. La distopia come oggettivazione delle paure urbane**

Fabio Ciracì

Metropolis, 20th century apparatus. Dystopia as objectification of urban fear. *Metropolis (1927) by Fritz Lang represents the first urban dystopia in the history of 20th-century movies. The archetype of the city comes from cultural exchange between the representations of sci-fi literature and the scientific discoveries of the early 20th century: the vertical city by H. G. Wells Tales of space and time, the second industrial revolution, the so-called machine civilization, the theories of the Bauhaus and the Avant-garde. The osmosis between the hard sciences and the humanities forms a dynamic map, which is constructed by the present reality and which determines the design model of the future. But Metropolis is also a powerful representation of man, the transfiguration of the human microcosm in the urban macrocosm, a metaphor of the uncertain human ontological status. It is the dystopian model that – like Trantor by the sci-fi Foundation series of Isaac Asimov and the urban nightmares of Philip K. Dick, or like the Los Angeles of Blade Runner or the Machine City of Matrix – allows us to reflect on the present world.*

Keywords: Lang, Wells, Dick, Blade Runner, city, sci-fi, dynamic map, utopia, dystopia

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

1. La distopia come funzione spaziale oggettivante della paura.

Alle paure ancestrali di origine naturale l'individuo contemporaneo somma paure culturali", suscettibili dell'evoluzione e del gusto dei tempi, derivategli dalla storia sociale e dall'ambiente in cui vive e si forma. Tali paure raffinano quelle ancestrali portandole a un livello di astrazione più generale, manifestandosi attraverso archetipi sociali, per negazione o per affermazione. Ne sono un esempio la paura dello straniero (a seconda dei casi: nero, gay, zingaro o musulmano) come metafora dell'instirpabile xenofobia umana (negazione del diverso), oppure la necessità di seguire la moda come generalizzazione della paura di esclusione dal *clan* di appartenenza (affermazione identitaria).

Nel tempo, per controllare le sue paure, l'uomo ha provato a raccontarle mettendole *in scena*, con tragedie o narrazioni mitologiche, non solo allo scopo di

esorcizzarle o purificarsi da esse attraverso un'improbabile catarsi teatrale, ma soprattutto per acquisire quella distanza critica necessaria a identificarle: la paura è portata fuori dal soggetto, acquista cioè la forma di un oggetto collocato nel mondo, di modo che viene sottratta all'oblio dell'inconscio, messa di fronte alla coscienza e situata in un contesto in cui assume significazione semantica. In questo senso, le distopie hanno sempre rappresentato il modello privilegiato di una pratica di meta- e autoriflessione sulle paure, il palcoscenico sul quale inscenare tanto i tabù individuali più scabrosi o inaccettabili – il complesso di Edipo o di Elettra, la paura della morte – quanto i timori collettivi più diffusi, per esempio la paura di cataclismi naturali o delle guerre. Inoltre, la funzione oggettivante della distopia attiva un meccanismo di dislocazione spaziale delle paure in un luogo metaforico, popolato da figure simboliche con cui è possibile entrare in relazione. In tal modo, la paura non è più un oggetto dai contorni sfumati e sfuggente, un'entità adimensionale e atemporale, sprofondata nelle nebbie dell'inconscio, ma diviene un ente dotato di estensione, riconoscibile, collocabile. La città è l'archetipo di questo luogo simbolico, non solo perché si configura come il territorio privilegiato delle relazioni umane, ma anche perché in essa si proiettano, come ombre cinesi sulla tela, paure antiche e moderne.

2. *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 Andreae non sono pure fantasie ma *Gedankenexperiment*, 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 relazioni¹, che possono reificarsi magicamente nella città incantata di Isidora

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

¹ Calvino I, 2012, pos. 719: «Non di questo è fatta la città, ma di relazioni tra le misure del suo spazio e gli avvenimenti del suo passato».

oppure diventare una suburra maleodorante come Leonia, un vero inferno immanente².

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 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”³, ovvero secondo una dimensione topografica che è modellata e al contempo modellante la

² Si veda la conclusione de *Le città invisibili* di Calvino con l’apologo finale di Marco Polo con il Gran Kan. Id., “Le città nascoste”, 5, pos. «L’inferno dei viventi non è qualcosa che sarà; se ce n’è uno, è quello che è già qui, l’inferno che abitiamo tutti i giorni, che formiamo stando insieme. Due modi ci sono per non soffrirne. Il primo riesce facile a molti: accettare l’inferno e diventarne parte fino al punto di non vederlo più. Il secondo è rischioso ed esige attenzione e apprendimento continui: cercare e saper riconoscere chi e cosa, in mezzo all’inferno, non è inferno, e farlo durare, e dargli spazio».

³ Riprendo qui, in maniera personale, la metafora della “mappa dinamica” – e la applico in senso modale all’azione reciproca insistente fra rappresentazione filmica e progettazione della realtà – utilizzata da Fabio Pollice per un intervento dal titolo *Geografie dell’immaginario: mappa del Trono di spade e altri mondi*, tenutosi in occasione della *Festa della matricola* dell’Università del Salento, il 25 ottobre 2017 presso la Città del gusto, Lecce. Pollice mostra come esista un doppio processo di mappatura: dalla realtà all’astrazione, per l’ideazione di una mappa, e dalla mappa alla realtà come realizzazione di un progetto, in quanto modello del reale. Tale processo determina un rapporto antinomico ma creativo fra immaginazione e realtà effettiva: da un lato, crea lo spazio come luogo dell’immaginario (si pensi alla raffigurazione del mondo della *Mappa mundi*. In *Beatus super Apocalypsim* del 1086 custodita nell’Archivio de la Catedral, Burgo de Osma); dall’altro lato, però, la realtà stimola e condiziona l’immaginazione, in quanto realtà disponibile. In questo senso, spiega Pollice, le utopie possono costruire e decostruire i luoghi. Nel primo caso si tratta di *utopie performanti*, come le visioni urbanistiche del Rinascimento (si pensi a *La Città Ideale* del 1480 conservata presso la Galleria Nazionale delle Marche, Urbino), oppure di *utopie politiche*, come le città immaginate da Thomas More e Tommaso Campanella, o ancora il meno noto “Regno del Prete Gianni” del 1165. Nel secondo caso, le *utopie alienanti* fungono invece da modelli negativi, che decostruiscono possibili scenari futuri, per esempio la Los Angeles di *Blade Runner*, spauracchio di un mondo afflitto dall’inquinamento e da un’iper-antropizzazione del territorio. Sul tema si possono consultare anche le *Storia delle terre e dei luoghi leggendari* Eco U., 2013 e *Il libro delle terre immaginate* Duprat G. 2009. Si veda anche il recente *Game of Thrones. Una mappa per immaginare mondi*, 2017.

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. Come è stato ricordato di recente:

Negli anni Venti del Novecento, dalle immagini della metropoli esperite come istanze politiche e di critica sociale si sviluppa a Berlino una nuova e visionaria concezione artistica. Berlino e New York vengono viste come centri urbani moderni, tecnologicamente avanzati, che indicano lo sviluppo futuro dell'umanità. Nel collage di Hannah Hoch *New York*, realizzato intorno al 1922, e soprattutto in *Metropolis* di Paul Citroen del 1923 queste idee prendono forma. Il contrasto tra lo sviluppo tecnologico, l'architettura dei grattacieli nelle strade, strette come gole, di New York, e la natura viene colto e manifestato in modo ambivalente. Da una parte, gli artisti sono affascinati dalle opere ingegneristiche, dall'altra avvertono la minaccia che questo sviluppo può significare per l'individuo e per il suo spazio vitale. Nel collage di Citroen, l'essere umano soffoca nell'impenetrabile accumulo di case e viadotti. Questa concezione artistica, che si ritrova anche in opere letterarie dell'epoca, anticipa in pittura e nel collage il famoso film di Fritz Lang *Metropolis* del 1927⁴.

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 luoghi⁵. Rimanendo però agli anni Venti, oltre a Hannah Hoch e a Paul Citroen, 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

⁴ Gaehtgens Th. W., 2006, § "La città di carta", p. 237.

⁵ Westfahl G., 2005, v. 1, § "Architecture and interior design", Discussion, p. 53: «L'influenza degli architetti del mondo reale sulle storie di fantascienza, sulle illustrazioni e la scenografia, è importante perché questi media hanno continuato a plasmare le nozioni popolari del mondo del futuro; opere contemporanee come la serie animata *Futurama* e il *Centro Epcot* di Walt Disney dimostrano il loro effetto persistente. *The Gernsback Continuum* (1981) di William Gibson rende omaggio anche a immagini che ancora echeggiano edifici futuristici risalenti agli anni '30 come "un 1980 che non è mai accaduto: un'architettura di sogni infranti". Le future città della fantascienza, a modo loro, sono diventate altrettanto importanti nell'immaginario popolare quanto i piaceri dell'Arcadia della fantasia».

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 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 dalle 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 da 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 viennese⁶, l’idea di *Metropolis* (1927)⁷ nasce nel 1924 mentre arriva su una barca 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’alba⁸ spinge sua moglie, l’attrice e scrittrice

⁶ Secondo Patrik McGilligan (2013, p. 108) si tratterebbe di un’invenzione, un racconto romanzato di Lang.

⁷ Esiste oramai una vasta letteratura critica su Lang e su *Metropolis*. Fra gli studi più autorevoli e recenti in lingua italiana va ricordato sicuramente P. Bertetto, 1997. In lingua straniera, il monumentale studio di Th. Elsaesser, 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).

⁸ Cfr. Elsaesser Th., 2010, p. 9: “Vidi una strada illuminata come in pieno giorno da luci al neon mentre, al di sopra esse, gigantesche insegne pubblicitarie si muovevano, ruotavano, lampeggiavano, si accendevano e spegnevano, con movimenti a spirale [. . .] Qualcosa che era completamente nuovo e quasi fiabesco per un europeo di quei giorni, e questa impressione mi ha dato ispirato l’idea di una città del futuro [. . .] Gli edifici

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 gigantesca (Adam Th. 2005, p. 637), 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 2026⁹.

somigliavano a una vela verticale luccicante, quasi priva di peso, un abito lussuoso appeso al cielo buio per abbagliare, distrarre e ipnotizzare. Di notte la città non dava semplicemente l'impressione di essere vitale, ma viveva, nel modo in cui vivono le illusioni. Allora capii che dovevo realizzare un film su tutte quelle sensazioni”.

⁹ Sinossi di *Metropolis*: in una città immaginifica, collocata temporalmente nel 2026, la vita si svolge in maniera frenetica, scandita nel tempo della classe sociale di appartenenza. La città, che si sviluppa su più livelli, è dominata da grattacieli collegati fra loro da strade e ponti sospesi. Ai piani superiori vive la classe agita borghese, dedita alla *dolce vita* e al lusso, consacratasi a dissipare il tempo fra festini e giochi; ai livelli inferiori, invece, in un apparato angusto dominato da un'intensa attività di macchine che ricorda le fucine industriali, vive la classe operaia, ridotta in schiavitù da un lavoro seriale ed estenuante. Su tutta la città domina la torre dell'imprenditore-dittatore Joh Fredersen, padre-artefice della città. In una sorta di Eden sospeso nel tempo, invece, suo figlio, Freder Fredersen, vive in uno stato di adamitica purezza, trascorrendo la sua giornata fra giochi e sfide sportive. Ciò accade fin quando accidentalmente, nel giardino della classe agiata, irrompe Maria, una bellissima fanciulla circondata come un angelo dai bambini degli operai a cui lei fa da maestra. Maria è presto ricacciata dalle guardie nell'ascensore che conduce al sottosuolo da cui proviene, ma la sua immagine angelica colpisce a tal punto Freder che egli decide di scendere ai piani inferiori per cercarla. Nella sua catabasi, Freder si imbatte negli operai, di cui quasi ignora l'esistenza, e vede la Macchina-M (Moloch) che alimenta la città con la sua infernale attività, talvolta ingoiando nei suoi ingranaggi qualche sprovveduto operaio vinto dalla fatica. Colpito da tanta sofferenza, Freder decide di intercedere presso il padre affinché agli operai sia data una vita dignitosa. Tuttavia Grot, il capomacchina che presiede alle funzioni del gigantesco Moloch meccanico, trova alcune mappe nelle bluse degli operai che consegna a Joh Fredersen e che sembrano adombrare il pericolo di una rivolta proletaria nei sotterranei. Preoccupatosi per tale pericolo, Fredersen non solo ascolta le pietose richieste del figlio Freder, ma licenzia in tronco Josaphat, suo primo assistente, per non avergli riferito del precipitare degli eventi. Josaphat, invece, intenerito da Freder diviene suo complice, lo salva dal suicidio e lo aiuta a raggiungere le catacombe suburbane in cui si riuniscono gli operai per ascoltare le ireniche profezie di Maria. Né Josaphat né Freder sono a conoscenza del fatto che Joh Fredersen ha messo alle loro calcagna una spia. Nel frattempo Joh fa visita al professor Rotwang, uno scienziato diabolico, dotato di una sinistra protesi al posto della mano destra, inventore delle macchine che alimentano la città. Rotwang vive in un laboratorio e si adopera per realizzare una sorta di clone androide della madre di Freder, Hel, morta di parto, di cui egli era innamorato. Tuttavia, sollecitato dall'imprenditore Fredersen affinché Freder rinsavisca dal suo amore, Rotwang rapisce Maria e, attraverso un flusso elettrico, trasferisce sull'androide le fattezze della donna, al fine di farla apparire agli occhi di Freder come un'inaffidabile meretrice di Babilonia. La copia-androide di Maria, infatti, non predica più pace e amore in attesa di un mediatore fra il proletariato e l'imprenditore come la vera Maria, ma aizza gli operai alla rivolta, al punto che essi dichiarano uno sciopero e invadono la città nei piani superiori. Nel frattempo, la spia uccide Josaphat e pedina Freder. Le macchine, rimaste senza controllo, esplodono e allagano la città ai piani superiori. Maria, che nel frattempo è riuscita a sfuggire a Rotwang grazie a Freder, assieme a lui cerca di portare in salvo dall'inondazione i bambini degli operai, rimasti senza i genitori che, nel frattempo, ignari, conducono la rivolta. La falsa notizia della morte dei bambini alimenta la rabbia degli operai, che intendono vendicarsi dell'inafausta predicatrice: imbattendosi nell'androide-Maria, la fanno prigioniera e la mettono al rogo. Allo stesso tempo, la vera Maria, che con Freder ha portato in salvo i bambini nel giardino superiore, viene inseguita dal torbido Rotwang, che la insidia e la trae con sé lungo i tetti della cattedrale gotica al centro della città. Freder intercetta i due e, dopo essersi battuto con Rotwang, riesce a ucciderlo e a salvare Maria. Finalmente, anche gli operai vengono a sapere che la vera Maria ha salvato i loro figli. L'imprenditore Joh Fredersen, pentitosi per la sua condotta e grato al destino per la salvezza del figlio, vorrebbe riconciliarsi con lui e con gli operai. A tal fine giunge Freder, il quale congiunge

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 assoluti 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 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.

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

Ma quali sono i precedenti letterari¹⁰ 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 dalle *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 socialista¹¹), in cui Wells rappresenta la “civiltà della città”¹², come scrive, attraverso una megalopoli urbana suddivisa in rigide classi sociali: “La gente benestante viveva in una grande serie di sontuosi hotel nei piani alti e nelle sale

le mani del capomacchina Grot e quelle di Joh Fredersen, mediando fra i due, come il cuore media fra mani e cervello, avverando la predizione di pace di Maria.

¹⁰ Nel suo celebre studio sulla storia della fantascienza, Adam Roberts suggerisce 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. Roberts A., 2006, p. 188.

¹¹ Si tratta di una società in cui “una revisione e un ampliamento dei doveri e dei diritti dell'uomo” sono diventati “urgentemente necessari, erano cose che tale mentalità non poteva prendere in considerazione, alimentata com'era da un sistema di istruzione arcaico profondamente rivolto al passato e normativo in tutte le sue modalità di pensiero”, una normatività tipica delle società totalitarie. H. G. Wells, 2017, pos. 2352.

¹² Id., pos. 2319, “Ma il mondo è troppo civilizzato. La nostra è l'era delle città. Qualcosa in più di questo genere ci ucciderà”.

delle costruzioni cittadine; la popolazione industriale risiedeva di sotto nel tremendo pianterreno e nei sotterranei, per così dire, del luogo”¹³.

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, reinterpreta 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 merci¹⁴. 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*¹⁵. 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:

Nel diciannovesimo secolo i quartieri poveri erano ancora sotto il cielo; erano spazi di terra argillosa o altri suoli inutilizzabili, esposti a inondazioni o al fumo di distretti più fortunati, insufficientemente riforniti d’acqua e tanto insalubri quanto permetteva la grande paura delle infezioni provata dalle classi più agiate. Nel ventiduesimo secolo, comunque, la crescita della città piano su piano, e la coalescenza degli edifici, aveva portato a una diversa sistemazione. La gente benestante viveva in una grande serie di sontuosi hotel nei piani alti e nelle sale

¹³ Id., pos. 2106.

¹⁴ Id., pos. 2470.

¹⁵ Id., pos. 2679: «Ma lentamente e inesorabilmente nel frattempo un abisso si era spalancato tra gli uomini in tuta blu e le classi alte, una differenza non solo dovuta alle circostanze e alle abitudini di vita, ma al modo di pensare... perfino a differenze di linguaggio. Quelli di sotto avevano sviluppato un proprio dialetto: anche quelli di sopra avevano creato un dialetto, un codice di pensiero, un linguaggio “colto” finalizzato a una diligente ricerca di come stabilire un nuovo fattore di discriminazione che perpetuasse il divario tra sé e la “volgarità”».

delle costruzioni cittadine; la popolazione industriale risiedeva di sotto nel tremendo pianterreno e nei sotterranei, per così dire, del luogo¹⁶.

In questa descrizione 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 caratterizzati solamente da una struttura industriale ottocentesca, ma governati 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 ribellioni¹⁷ guidate da semieroi assediati da dubbi, talvolta non completamente umani. La nuova società pone così, sin dall'inizio, il problema dello statuto identitario dell'uomo, del suo posto nel mondo e della sua evoluzione¹⁸, con un cambiamento sintomatico da questioni in cui il ruolo della

¹⁶ Id., pos. 2103.

¹⁷ Cfr. Lefebvre H., 2009, specialmente il cap. 2 su *Space, State Spatiality, World, § Worldwide Experience*.

¹⁸ Si tratta di un tema dominante della fantascienza sin dal suo esordio. Si pensi al romanzo del 1871 di Edward Bulwer Lytton – autore noto per alcune sue celebri espressioni poi divenute luoghi comuni (come "la penna è più potente della spada" e il celeberrimo "era una notte buia e tempestosa".) – *The Coming Race*, ripubblicato in Italia con il titolo *La razza futura* o *Vril* e solo in seguito classificato come fantascienza, l'autore scrive un romanzo futuristico che, a suo dire, avrebbe integrato la narrativa storica. Si tratta di un racconto che si inserisce nel solco della sci-fi dei cosiddetti "mondi perduti". La trama, spesso considerata una satira della teoria evolutiva di Charles Darwin, racconta di una razza umana evolutasi in un regno

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 pletora 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 scienza¹⁹.

Come nel racconto di H. G. Wells, *Metropolis* è una città sotterranea a più livelli, popolata nelle sue viscere²⁰ 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 russe²¹. McGilligan ha messo in evidenza l'influenza che il Bauhaus ha avuto sull'ideazione scenografica di *Metropolis*:

Le influenze degli insegnanti del *Bauhaus* Lyonel Feininger e Oskar Schlemmer, gli architetti Bruno Taut e Hans Poelzig, lo scultore Rudolf Belling - il cui stile figurativo fondeva i principi cubista e futurista - e persino il fantasista svizzero Paul Klee - sarebbero spuntati in *Metropolis*. “Negli anni Venti l'immaginario

sotterraneo, razza che in virtù del contatto con un fluido magico dalla natura elettrica (qui l'autore risente delle scoperte sui fenomeni elettrici del suo tempo) custodito nel centro della terra (il Vril), possiede poteri quasi divini: curare qualsiasi malattia, animare un oggetto inanimato rendendolo intelligente, oppure distruggere una fortezza ricorrendo a degli speciali bastoni metallici di forma cilindrica.

¹⁹ Moody N., 2011, cap. 10, pp. 168 ss.

²⁰ Abruzzese ha riflettuto sulla trasfigurazione del *topos* della caverna nei sotterranei uterini delle ricche e produttive fucine. Cfr. Abruzzese A., 2003, pp. 59-60: «La millenaria ricchezza simbolica che si è accumulata nel mito della caverna è stata assorbita dall'immaginario ottocentesco e dunque dallo spirito della civiltà industriale e della società di massa: il sottosuolo delle metropoli è stato identificato come luogo generatore eppure rimosso dello sviluppo tecnologico così come dell'anima dilaniata dal dolore umano, dall'ingiustizia del potere, della falsità della ricchezza e delle leggi (dalla fabbrica sotterranea di *Metropolis* di Fritz Lang alla miniera di *Biancaneve e i sette nani* di Walt Disney; dai mostri sub-umani, pre-umani o extra-umani dei racconti di Howard Philips Lovecraft agli alieni che emergono dal ventre di paleo-astronavi disperse nello spazio)».

²¹ Thorburn D., Jenkins H., Barrett E., 2004, p. 333.

espressionista della tecnologia come incubo esisteva parallelamente al fascino costruttivista della tecnologia – entrambi trovarono il loro posto nell’arte d’avanguardia”, scrisse Heide Schonemann nella sua monografia *Filmbilder-Vorbilder*. “Anche in *Metropolis* questo non è un elemento da sottovalutare: la bellezza e l’orrore del mondo delle macchine hanno entusiasmato molti artisti”. Somiglianze sono state evidenziate tra le scene di panico di schiavi operai e gli schizzi precoci della potenza emotiva Kathe Kollwitz – “una massa simile di persone che spingono verso l’alto in una spirale”, scrisse Schonemann. “Il contrasto tra ‘sotto’ e ‘sopra’ aveva un significato filosofico, sia dal punto di vista psicoerotico che politico”. La casa medievale di Rotwang, nel centro della città, evocava i dipinti del direttore del Bauhaus Otto Bartning, e potrebbe anche essere paragonata a *Der Hagestolz*, un famoso abbozzo dell’ex professore di Lang di Monaco, Julius Diez. Lang, come al solito, guidava le scelte. Il regista era l’arbitro del grande design, mescolando tratti di bravura con note di grazia personali. Se lo skyline di *Metropolis* era una Manhattan esasperata, l’ufficio aerodinamico di Joh Freders si è evoluto per assomigliare “nella sua sobria semplicità allo studio di Lang negli anni Venti”, come ha sottolineato il libro di Lotte Eisner. Erich Kettelhut ha ricordato nelle sue memorie come è stata negoziata la resa finale della Torre di Babele. La presentazione iniziale di Otto Hunte “alludeva a disegni familiari degli antichi maestri”, mentre Kettelhut aveva disegnato “una torre rotonda che si restringeva bruscamente verso l’alto, con un ampio sentiero che si snodava fino alla cima piatta”. Günther Rittau e Karl Freund preferirono la versione di Kettelhut, che era più “primitiva e straniera”, anche perché Hunte trascurava una discrepanza “tra il metodo di spostamento delle grandi pietre e gli strumenti usati per costruire la torre tecnicamente avanzata”. Lang, che ne aveva tracciato uno ‘abbastanza simile’ a quello di Otto Hunte, si schierò dalla parte di quest’ultimo. Il regista non voleva essere ostacolato dalla logica o dal piccolo ragionamento. “La sua giustificazione”, scrisse Kettelhut, “era che il pubblico non doveva essere soggetto a una tensione inutile, e bisognava esprimersi in modo che fosse universalmente compreso il più possibile”. Altri erano divisi a metà e gli animi si accesero. “La discussione si è trasformata in un capro espiatorio psicologico: è diventato non obbiettivo e persino aggressivo”. Il risultato fu sempre lo stesso. “Alla fine la fazione Thea von Harbou-Fritz Lang ha sistemato le cose a modo loro, e così ogni scena, ogni scatto, e spesso anche le impostazioni degli stessi strumenti sono state discusse e decise in anticipo” (McGilligan 2013, p. 112).

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

sequenziati²², che si duplica nell'ostinato ritmico della colonna sonora di Gottfried Huppertz²³. 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.

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

Si può concordare con Adam Roberts là dove afferma:

Non è la sua storia naif e ideologicamente ingenua che rende questo un grande film. *Metropolis* era stato, è vero, censurato severamente per la distribuzione americana, e la versione spezzettata ha meno senso narrativo della versione più lunga che è stata presentata a Berlino. Ma anche la versione più lunga – e la versione romanzata della moglie di Lang Thea von Harbou – è disgiuntiva e fatalmente schematica. I governanti rappresentano “la testa” e gli operai “la mano”, con una banalità mozzafiato gli ultimi scatti del film provano a fingere che la morale generale sia che “testa e mano devono lavorare insieme e non combattersi l'un l'altro”. Se Lang fosse riuscito a drammatizzare in modo così idiota un cliché, il film sarebbe stato meritatamente dimenticato. Ma è accaduto qualcosa di più interessante. La stessa *Metropolis* è uno spazio urbano futuristico; ma Rotwang vive in un'antica religione gotica e combatte contro Fredersen sul tetto di una cattedrale medievale. Il film non fornisce alcuna motivazione per questi stili visivi contrastanti; anzi, è possibile sostenere che la giustapposizione dirompente è parte fondamentale del film. La giustapposizione fondamentale del film è l'umano e il meccanico (Roberts 2006, pp. 188-189).

Difatti, 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” (Kracauer 2004, pp. 149-150), 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

²² Cfr. Abruzzese A., 1974, pp. 229: “Le immagini della massa non hanno alcuna composizione artificialmente decorativa (come, ad esempio, la marcia degli operai in *Metropolis* di Fritz Lang). Queste masse hanno una *fisionomia* piena di espressione, come solo un viso può averla: una fisionomia di massa. I suoi movimenti sono comportamenti. Comportamenti di massa”.

²³ Sul tema, si veda Izzo L., 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.

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 bruegeliana²⁴ 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 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)

²⁴ Fra l'altro, può risultare interessante riflettere sulla storia figurativa della torre che corre fra Bruegel il Vecchio e Fritz Lang. Per realizzare la sua Torre di Babele, Bruegel il Vecchio si ispirò all'architettura del Colosseo, che aveva visto durante il suo viaggio in Italia. Difatti, riprendendone il motivo delle serie di arcate sovrapposte, le ripropose su di un piano ascendente a spirale di sette piani. In una delle due celebri versioni bruegeliane, le gallerie aperte dalle arcate sul fianco conducono al centro della struttura, dove si innalza una sorta di cilindro (una torre nella torre), che non assolve a precisa funzione logica se non quella di rappresentare la *hybris* umana duplicata alla sua potenza. Agli occhi di Bruegel, il Colosseo raffigura il luogo della morte dei martiri Cristiani, simbolo della superbia umana e del potere temporale. Assegnando alla struttura una dimensione spaziale essenziale – che presuppone una costruzione in cemento armato e acciaio – Lang conserva il senso bruegeliano del potere temporale attribuito alla torre, ne stabilisce il suo molteplice valore simbolico religioso. Inoltre, rispetto a quella bruegeliana, Lang conferisce alla torre una dimensione architettonica maggiormente definita (già presente nell'interpretazione seicentesca proposta da Athanasius Kircher), dotata di una sua logica, una struttura a cui è possibile assegnare una posizione all'interno della complessa nomenclatura della città: il centro della mappa urbana è il cervello di Metropolis. In questo senso, la torre rappresenta il simbolo della *hybris* umana incarnata dall'intelletto con il quale l'uomo non solo vuole dominare il mondo, soggiogando i suoi simili, ma intende innalzarsi alla grandezza di dio. Si prefigura così la necessità del *sacrificium intellectus*: il superamento della ragione tabellare nella sfera religiosa, affinché nella società possa tornare l'armonia originaria e ricostituirsi l'unità organica e mistica perduta.

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 Hoffmann²⁵. 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 simulacro²⁶, mentre il termine *replicante* è introdotto da *Blade Runner* di Ridley Scott, che

²⁵ 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.

²⁶ Cfr. Dick Ph. K., (1964) 1980.

sottolinea la natura perlopiù organica e potenziata dell'androide²⁷, in una direzione che conduce dritta al superamento dell'uomo e al *transhumanism*²⁸. 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 automa²⁹, 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 stregone³⁰. 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.

²⁷ Un'ulteriore differenza, infine, insiste fra replicanti e *cloni*, poiché questi ultimi, a differenza dei primi, sono totalmente organici, anche se generati artificialmente per essere utilizzati come materiale vivente di ricambio, come nel film *The Island* di Michael Bay del 2005. Pertanto, i cloni non posseggono superpoteri né sono mutanti.

²⁸ Della vasta letteratura sul tema, in lingua italiana si possono leggere due ottimi lavori: Manzocco R., 2014; Allegra A., 2017. Quest'ultimo, in particolare, analizza le questioni sollevate dal *Transhumanism* con robusto metodo filosofico.

²⁹ 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.

³⁰ Sul tema si veda Giovannoli R., 2015, in particolare il cap. "Il morbo di Frankenstein e la sindrome di Olimpia".

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 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 sorta di isomorfismo analogico, un effetto Drosde, 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 cui *Metropolis* è permeata 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 superiori³¹. 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

³¹ Cfr. Abruzzese A., 2003, 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".

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 esemplificativo del paradigma della "mutazione sociale progressiva"³², 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.

5. Dal futuro al presente: la distopia come strumento di riflessione sulle paure urbane.

Anche *Metropolis* costituisce una sorta di schema iconico per i successivi modelli di città fantascientifiche, una mappa dinamica, come la si è chiamata in precedenza. Si tratta infatti di un sorta di traccia ideale che si avvicina molto alla pianificazione urbanistica degli anni '20, sul modello di quella proposta dall'architetto Hugh Ferriss (non a caso) in *The Metropolis of Tomorrow* del

³² È la tesi sostenuta da Bandirali L. e Terrone E., 2008, parte 2.2, § L'espressionismo di Lang, pp. 68-70.

1929³³. Per quanto modernizzata, è l'immagine alla quale si ispira Ridley Scott per la sua megalopoli verticale, tetra di smog e maleodorante, dominata da alti palazzi e luci al neon, l'anonima e piovosa Los Angeles del 2019 (*Blade Runner*, 1982). Tuttavia, il regista britannico sviluppa *Metropolis* alla luce delle nuove acquisizioni, sia tecnologiche che letterarie. L'idea langhiana di città meccanica totale si sviluppa anche sulla costruzione scenografica della Trantor del *Ciclo della Fondazione* asimoviano, una megalopoli in cui «l'intera superficie del pianeta, 75 milioni di miglia quadrate, era un'unica città. La popolazione aveva raggiunto i quaranta miliardi di abitanti». Si tratta però di una città definitivamente chiusa, anche per le classi superiori, che ha consumato ogni spazio naturale e bisognosa di materie prime. L'intero mondo-megalopoli è cablato da un cielo artificiale, sicché il protagonista

Non riusciva a vedere il suolo. Era invisibile, nascosto dalle complesse strutture create dall'uomo. Fino all'orizzonte non poteva vedere altro all'infuori del metallo che si estendeva in un grigio uniforme contro il cielo. Sapeva che era così su tutta la superficie del pianeta³⁴.

Blade Runner risentirà della concezione positivista di Asimov, ma soprattutto della “psicologia nera”, allucinata e misticheggiante, di Philip K. Dick, dell'ambiguità dei suoi personaggi, in cui non solo si perde il confine fra il bene e il male, ma anche fra umano e non-umano.

Le grandi narrazioni distopiche della letteratura e del cinema sci-fi, si è detto, non sono una mera proiezione scenografica delle paure umane sul più efficace e diffuso modello di convivenza sociale, la città. Non hanno cioè solamente un ingenuo fine catartico né possono esorcizzare il demone delle paure urbane semplicemente raffigurandolo, come per magia. La rappresentazione oggettiva messa in atto dalla distopia – questa è la tesi principale – assolve a una seconda funzione oltre quella della mera rappresentazione iconica: essa permette all'uomo di riflettere sulla paura in quanto oggetto del pensiero. Nelle distopie si mette in scena una paura affinché sia possibile dissezionarla con sguardo analitico, per delinearne la natura e le possibili evoluzioni. Non a caso, la

³³ Seed D., 201, Cap. 3. Science fiction and technology, *The city*, pp. 53-54.

³⁴ Asimov I., 2017, “Prima fondazione”, pos. 186.

fantascienza è il regno del possibile. Nel caso specifico, la cultura sci-fi ha raffigurato in vario modo le paure urbane più diffuse e radicate: il pericolo della sovrappopolazione e del contagio di virus globali, l'incubo dell'inquinamento soffocante e delle mutazione genetiche, lo spauracchio dell'infertilità o della convivenza coatta fra culture diverse, oppure la preoccupazione della ghettizzazione di emarginati in periferie e suburbe³⁵.

La funzione spaziale oggettivante delle distopie, in questo caso, è a un tempo uno specchio e uno scudo, come quello del mitico Perseo: uno specchio in cui guardare l'orribile testa di Medusa della paura, al fine di contemplarla, per farne oggetto del pensiero. Ma anche uno scudo, il clipeo di cui Perseo si serve per proteggersi dallo sguardo fatale della Gorgone, strumento di protezione dalla terribile potenza delle paure in grado di scatenare gli istinti più bassi e paralizzare il pensiero.

Allora, come la *Metropolis* di Fritz Lang, la città distopica 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.

³⁵ A mo' di esempio: Il rischio di un mondo sovrappopolato era stato esplorato già nel 1966 da Harry Harrison con *Largo! Largo!*, romanzo che ha ispirato il classico *Soylent Green* di Richard Fleische del 1973 (in italiano, 2022: *I sopravvissuti*); mentre del 1968 sono i romanzi di Paul R. Ehrlich *The Population Bomb* e di John Brunner *Tutti a Zanzibar*. Sulla paura del contagio si sviluppa *I Am Legend* di Richard Matheson su cui è basato il film del 2007 di Francis Lawrence; mentre, sul rischio dell'infertilità, si concentra *Children of men* del regista messicano Alfonso Cuarón del 2006.

Apparato iconografico

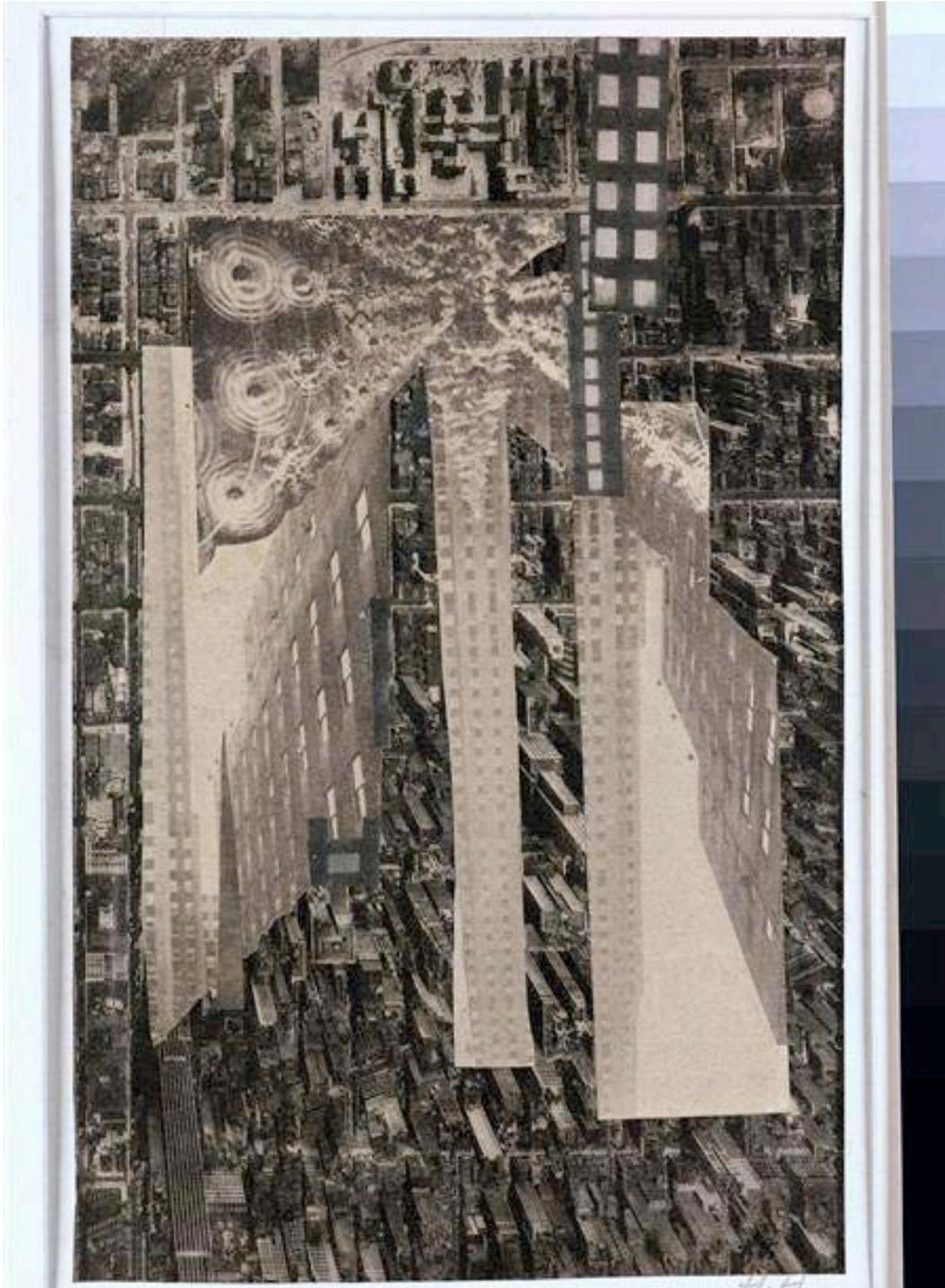


Pieter Bruegel il Vecchio, Torre di Babele (1563)

Metropolis, apparato del Novecento. La distopia come oggettivazione delle paure urbane



Harvey Wiley Corbett, *City of the Future* (1913)



Hannah Hoch, *New York* (1922)

Metropolis, apparato del Novecento. La distopia come oggettivazione delle paure urbane



Paul Citroen, *Metropolis Collage* (1923)



Otto Hunte, bozzetto per la torre di Metropolis

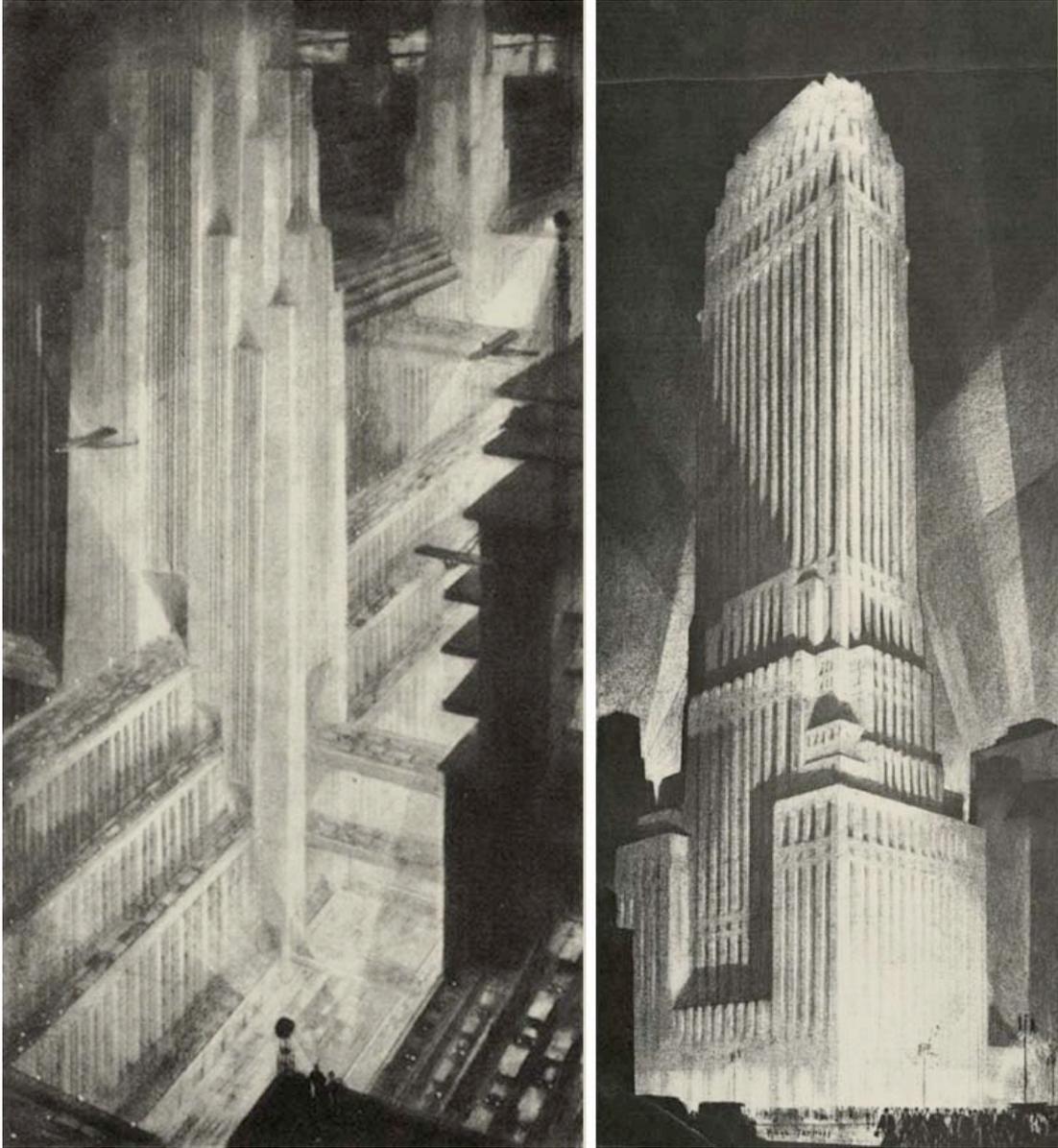
Metropolis, apparato del Novecento. La distopia come oggettivazione delle paure urbane



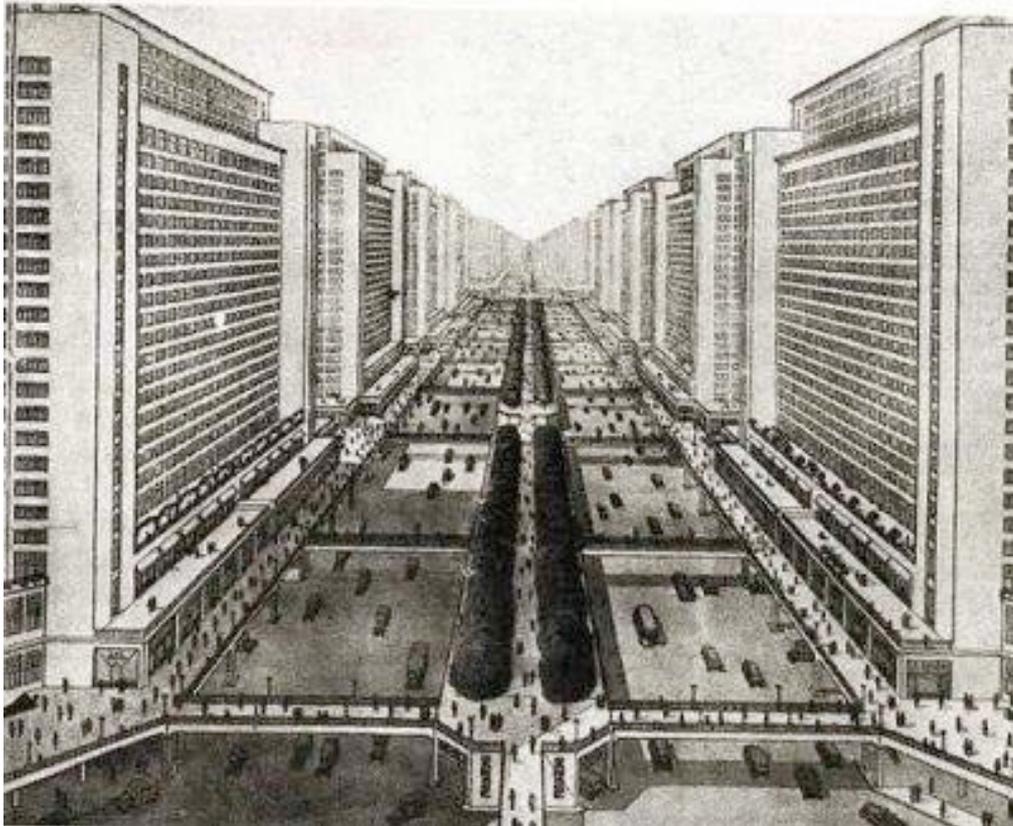
Erich Kettelhut, bozzetto per torre di Metropolis



Fotogrammi della torre di Metropolis (1927)



The Metropolis of Tomorrow, Hugh Ferriss, 1929



Le Corbusier, *Radiat City* (1935)

Riferimenti bibliografici

- Abruzzese A., 1974, *L'immagine filmica: materiali di studio*, Bulzoni, Roma.
- Abruzzese A., 2003, *Lessico della comunicazione*, Meltemi, Roma.
- Adam Th., 2005, *Germany and the Americas: Culture, Politics and History: a Multidisciplinary Encyclopedia*, Volume 1 "ABC-CLIO"
- Allegra A., 2017, *Visioni transumane. Tecnica, salvezza, ideologia*, Orthotes, Napoli-Salerno 2017
- Asimov I., 2017, *Ciclo delle fondazioni*, Mondadori, formato kindle.
- Bandirali L.-Terrone E., 2008, *Nell'occhio, nel cielo. Teoria e storia del cinema di fantascienza*, Prefazione di M. Ferraris, Lindau, Torino.
- Bertetto P., 1997, *Fritz Lang. Metropolis*, 2° ed. riveduta e aggiornata, Lindau, Torino.
- Calvino I., 2012 *Le città invisibili*, Oscar Mondadori, formato Kindle
- Dick Ph. K., (1964) 1980, *The Simulacra* (1964), tr. it. *I simulacri*, Nord, Milano.
- Duprat G., *Il libro delle terre immaginate*, Ippocampo,.
- Eco U., 2013 *Storia delle terre e dei luoghi leggendari*, Ediz. Illustrata, Bompiani
- Elsaesser Th., 2010, *Metropolis*, British Film Institute, London.
- Gaetgens, Th. W., 2006, "Le metropoli di Berlino nella pittura espressionista" in *Metropolis. La città nell'immaginario delle Avanguardie. 1910/1920*, a c. di

- M. G. Messina e M. Mimita Lamberti, Galleria Civica d'Arte Moderna e Contemporanea di Torino, Fondazione Torino Musei, Torino.
- Game of Thrones. Una mappa per immaginare mondi*, 2017, a c. di S. Martin e V. Re, Mimesis
- Giovannoli R., 2015, *La scienza della fantascienza*, Bompiani, formato Kindle
- Izzo L., 2012, *Metropolis di Fritz Lang: la città del futuro nell'Età del jazz*, in *Musica e cinema nella Repubblica di Weimar*, a c. di F. Finocchiaro, Aracne, pp. 109-126.
- Lefebvre H., 2009, *State, Space, World: Selected Essays*, U of Minnesota Press.
- Manzocco R., 2014, *Esseri umani 2.0. Il transumanismo: idee, storia e critica della più nuova delle ideologie*, "I blu"; Springer Verlag, Milano.
- McGilligan P., 2013 *Fritz Lang. The Nature of the Beast*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London
- Moody N., 2011 , "The Gothic Punk Milieu in Popular Narrative Fiction", in S. Wasson e E. Alder, *Gothic Science Fiction 1980-2010*, Liverpool University Press, cap. 10, pp. 168 ss
- Siegfried K., 2004, *From Caligari to Hitler. A Psychological History of the German Film*, Princeton University Press.
- Thorburn D., Jenkins H., Barrett E., 2004, *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*, MIT Press.
- Wells H. G., 2017, *Racconti dello spazio e del tempo*, Edizioni Grenelle, formato Kindle
- Westfahl G., 2006, *The Greenwood Encyclopedia of Science Fiction and Fantasy: Themes, Works, and Wonders*, vol. 1, Greenwood Publishing Group, 2005