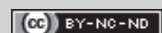


## Imaginary urbanism in the cinema



Lucio Altarelli, Ghisi Grütter

Cinema acts as a spectacular time machine, able to get through either the past or the future. *Peplum* movies are obliged to be close to the reality; for example, they can represent *The Passion of the Christ* in a small town as Matera, but the centurions have to be dressed properly. On the contrary, among the science fiction projected towards the future, the cinema is completely free without any commitment. In addition to that, most contaminations between cities and architectures are in science fiction moving pictures. At the end of 19th century and at the beginning of 20th the modern city influences movies, as in Lumière's film sequences; in more recent period the movies imaginary creates new urban scenery. We want to investigate different relationship between cities, arts and movies and their reciprocal effects on urban utopias particularly in a post-modern condition that the architects look like more involved to design a single building rather than to project new living habitat. Architecture is related to physical space, to a "stone town", we could call it *urbs*. On the contrary, cinema is a virtual space that represent mainly the *civitas*, that is to say plot and people in a "scenery" made by urban landscapes either existent or imagined. In a moving pictures vision the scenes succession underlines the architectural structure. The camera simulates what spectator's eye would see "going through" an architecture or urban space. Therefore, is quite interesting to compare the two different means in creating imaginary spaces. This essay would have "binary" images as much is possible in order to put together some of movies still frames to certain pictures came from both architectural world and art one.

Keywords: architecture, cinema, science fiction.

### 1. The city of the future in films of the past<sup>1</sup>

The history of the relationship between cinema and cities is characterised by both mutual contamination and radical differences developed over more than a century, from the original nitrate films to today's digital resources.

In one sense, cinema and architecture converge in the comparable space/time dimension to which they both belong. This is bound to the user's experience and progression through both architectural and urban spaces and to the editing techniques in film post-production mechanisms which divide up the narrative sequences of each film. So we have Sigfried Giedion's 1941 work *Space, Time and Architecture*<sup>2</sup>, but also, space, time and films. Moreover, Sergej Ejzenštejn in his *Piranesi or the Fluidity of Forms*, quoted by Manfredo Tafuri, states that "architecture is the undoubted progenitor

of cinema", reinforcing this statement by placing the space of Piranesi's *Prisons*, with their sequence of mutually colliding "independent spaces", in harmony with the editing techniques and devices of "cinematic movement"<sup>3</sup>. However, this confluence is also opposition: architecture is weight and matter, cinema is virtuality. One is rooted in the experience of the real; the other lays claim to a degree of visionariness and the ability to both travel through distant times and represent worlds to come. Cinema is a fantastic time machine able to represent present, past and future. This occurs in real time as the film comes off the reel; while in architecture, time, particularly in the past, is re-evoked through the devices of memory. The history of the relationship between cinema and city is also the history of a progressive emancipation from the real by the very first

1. Text by Lucio Altarelli.

2. GIEDION, S., 1941. *Space, time and architecture*. Harvard University Press. It. tr. *Spazio, tempo ed architettura*, Milan: Hoepli, 1984, pp. 770.

3. TAFURI, M., 1980. *La sfera e il labirinto. Avanguardie e architettura da Piranesi agli anni '70*. Turin: Einaudi, pp. 386.

## L'immaginario urbano nel cinema

Lucio Altarelli, Ghisi Grütter

Il cinema, da sempre, agisce come una spettacolare macchina del tempo, in grado tanto di attraversare il passato quanto di prefigurare il futuro. Nel *peplum* il cinema è obbligato, comunque, a una "fedeltà" sia pure parziale: si può rappresentare *La passione di Cristo* a Matera, ma i centurioni devono comunque indossare abiti da centurioni. Viceversa è nella *fiction* di fantascienza, nella anticipazione di mondi a venire, che esso dispiega appieno la sua "libertà" narrativa in un ambito totalmente privo di condizionamenti. Nella fantascienza filmica trovano, inoltre, rappresentazione le diverse dialettiche e contaminazioni tra città e architettura. Se da un lato, soprattutto agli albori del cinema, è la città moderna che con i suoi ritmi ispira il cinema, come nelle sequenze dei fratelli Lumière, in tempi più recenti è il cinema che, con i suoi effetti speciali, si fa carico di immaginare i paesaggi prossimi venturi. L'argomento proposto intende analizzare le diverse relazioni tra città e cinema valutando in che misura nella contemporaneità l'immagine urbana condiziona quella del cinema o, piuttosto, come il cinema si faccia carico di quelle prefigurazioni e utopie che nella condizione postmoderna non sembrano essere declinate dagli architetti, legati più alla confezione del singolo oggetto edilizio piuttosto che alle grandi mappe e narrazioni del passato. L'architettura riguarda lo spazio fisico, la città di pietra, in altre parole l'*urbs*; il cinema invece è uno spazio virtuale, simulato, che rappresenta essenzialmente la *civitas*, ovvero l'intreccio di storie e soprattutto di persone che si muovono nel "fondale" rappresentato dallo spazio dei paesaggi urbani, presenti o futuribili. Il dinamismo che distingue l'architettura costringe il fruitore a percorrere gli spazi e ad apprezzarne le continuità o le discontinuità, di scala e di forma. Nella visione cinematografica la successione delle scene, fluida o contrastata, mette in evidenza la struttura spaziale di un'architettura. Ciò che la macchina da presa rivela passando da un'inquadratura all'altra simula quello che vede l'occhio di un osservatore attento mentre "attraversa" un'opera o uno spazio dotati di senso architettonico. È pertanto interessante indagare i reciproci rapporti tra queste due diverse espressioni artistiche nelle loro rispettive capacità di dare forma ed immagine al futuro. L'articolo è accompagnato da alcune immagini "binate" finalizzate a mettere a confronto lo *still frame* di alcuni particolari film con altrettante immagini parallele desunte dal mondo dell'architettura e da quello dell'arte.

Parole chiave: architettura, cinema, fantascienza.

### 1. La città del futuro nel cinema del passato<sup>1</sup>

La storia delle relazioni tra cinema e città è caratterizzata da reciproche contaminazioni quanto da radicali differenze che si sviluppano lungo l'arco di più di un secolo: dalle originarie pellicole in nitrato fino alle odierne risorse del digitale.

Per un verso cinema e architettura convergono nell'adesione ad una confrontabile dimensione spazio/temporale. Legata, quest'ultima, all'esperienza e all'attraversamento degli spazi in campo sia architettonico che urbano da parte del fruitore; per contro, le tecniche di montaggio nei meccanismi di post-produzione del cinema diaframmano le sequenze narrative di ciascun film. Dunque *Spazio, tempo e architettura* per citare l'opera di Sigfried Giedion del 1941<sup>2</sup>, ma parimenti spazio, tempo e cinema. Del resto il regista Sergej Ejzenštejn nello scrit-

to *Piranesi o la fluidità delle forme*, citato da Manfredo Tafuri, afferma che "l'indubbio progenitore del cinema è l'architettura" e rafforza tale enunciato mettendo in sintonia lo spazio delle *Carceri* piranesiane, caratterizzate da una sequenza di "spazi indipendenti" in collisione tra loro, con le tecniche del montaggio e con i dispositivi del "movimento cinematografico"<sup>3</sup>. Tuttavia questa concorrenza è anche un essere concorrenti: l'architettura è peso e materia, il cinema è virtualità. L'una è radicata nell'esperienza del reale; l'altro rivendica un grado di visionarietà e la capacità di attraversare tempi lontani quanto quella di prefigurare mondi a venire. Il cinema è una fantastica macchina del tempo in grado di rappresentare il presente, il passato e il futuro. Questo avviene in tempo reale, durante lo svolgimento stesso della pellicola; mentre in architettura il tempo, so-

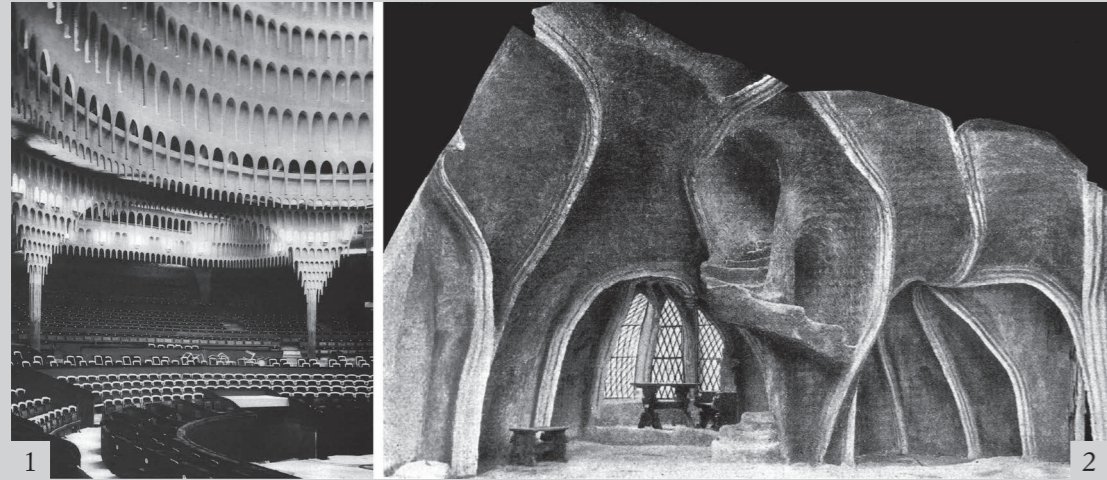


Figure 1  
Hans Poelzig, Großes Schauspielhaus, Berlin 1919. In NEUMANN, D. (editor), 1999. *Film architecture*. Munich, London, New York: Prestel Verlag, p. 68.

Figure 2  
Carl Boese, Paul Wegener, *Il Golem*, scenography by Hans Poelzig, 1920. In NEUMANN, D. (editor), 1999. *Op. cit.*, p. 69.

Figure 3  
Robert Mallet-Stevens, Pavilion of the Aero-club, 1922. In AA.VV., 1980. *Rob Mallet-Stevens Architecte*. Bruxelles: Archives d'Architecture Moderne, p. 70.

Figure 4  
Marcel L'Herbier, *L'Inhumaine*, 1924. In NEUMANN, D. (editor), 1999. *Op. cit.*, p. 23.

films and their subsequent transfiguration in the mechanisms of fiction: from the historical to science-fiction, starting from the era of silent films. The origins of cinema, such as the films of the Lumière brothers, are essentially documentary. It is the urban wonders of the city with its stations, *passages* and *boulevards* that are exalted by the film images. Through the eye of the cinema, the spectator becomes a citizen of the world. In the cinema, Benjamin's *flâneur* finds further significances to orient his own urban "disorientation"<sup>4</sup>. At its origins, cinema has an impressionist vein, that of crowds, squares, cafés, shop windows and universal expositions: the sequences of the Lumière brothers intensify the urban wonderment.

But very soon, starting from the time of silent films, the cinema takes its leave from the documentary and intensifies its potential in the fantasy genre, including both intercontinental travel Jules Verne style and hypothetical space explorations. While in the first historical films, such as Abel Gance's *Napoléon* from 1927, there is an obligation to accuracy, if only in the costumes, uniforms and weapons of the time, it is above all in the fantasy world of science fiction that the cinema reveals its projective capacity to imagine future worlds and orders in total expressive freedom. In this specific narrative genre, it achieves the triumph of its spectacular visionary capacity.

In 1902, with *Le voyage dans la lune*, considered one of the first science fiction films, Georges Méliés responds to the collective imagination for interplanetary travel, combining modernity

and invention, although in a more ironic than scientific vein, as with the famous image of the spaceship crashing into the eye of the moon. But the false already appeared truer than the true or, at least, the possible. The task of Méliés' work was to fuel the imagination, not knowledge.

The very term Luna Park, still in use today, derives from a pavilion created in the early 1900s at Buffalo on the occasion of the Pan-American Exposition and subsequently repeated at Coney Island. This attraction, known as *A trip to the moon*, simulated a moon landing, with visitors aboard a spaceship known as *Luna*, translating the English "moon" into Latin. An enormous public success, the pavilion gave its name to many amusement parks of the future. The amusement parks, dioramas, panoramas and music halls of New York, together with the skyscrapers and elevators, are described by Rem Koolhaas in *Delirious New York* as the epiphany of an incipient modernity. For Koolhaas, the emergent New York represents a "retroactive manifesto" of modern thought, as in the subtitle of his book which reinforces the themes of contemporaneity<sup>5</sup>.

A less heroic interpretation of New York comes in 1933 at the beginning of the Great Depression with the film *King Kong*. Through the theme of "the beauty and the beast", the film by Merian Cooper and Ernest Schoedsack introduces the recurrent conflicts of modernity and progress, oscillating between unconditional support and more cautious reserve. The colossal monkey which attacks the Empire State Building represents a threat to

4. BENJAMIN, W., 1973. *Infanzia berlinese*. Turin: Einaudi, pp. 136.

5. KOOLHAAS, R., 1978. *Delirious New York. A Retroactive Manifesto for Manhattan*. New York: The Monicelli Press. It. tr. *Delirious New York. Un manifesto retroattivo per Manhattan*, Milan: Electa, 2001, pp. 336.

Figura 1  
Hans Poelzig, Großes Schauspielhaus, Berlino 1919. In NEUMANN, D. (a cura di), 1999. *Film architecture*. Monaco, Londra, New York: Prestel Verlag, p. 68.

Figura 2  
Carl Boese, Paul Wegener, *Il Golem*, scenografie di Hans Poelzig, 1920. In NEUMANN, D. (a cura di), 1999. *Op. cit.*, p. 69.

Figura 3  
Robert Mallet-Stevens, Padiglione dell'Aero-club, 1922. In AA.VV., 1980. *Rob Mallet-Stevens Architecte*. Bruxelles: Archives d'Architecture Moderne, p. 70.

Figura 4  
Marcel L'Herbier, *L'Inhumaine*, 1924. In NEUMANN, D. (a cura di), 1999. *Op. cit.*, p. 23.

prattutto quello passato, è rievocato attraverso i dispositivi della memoria.

La storia dei rapporti tra cinema e città è anche la storia di una progressiva emancipazione dal reale da parte del primissimo cinema delle origini e della sua successiva trasfigurazione nei meccanismi della *fiction*: da quella storica a quella di fantascienza, a partire dall'epoca del muto. Le origini del cinema, come quello dei fratelli Lumière, si attestano su un livello essenzialmente documentario: è il meraviglioso urbano della città, con le sue stazioni, *passage* e *boulevard*, che viene esaltato dalle immagini filmiche. Attraverso l'occhio del cinema lo spettatore diviene cittadino del mondo; il *flâneur* benjaminiano trova nel cinema ulteriori significati che indirizzano il proprio "smarrimento" urbano<sup>4</sup>. Le origini del cinema hanno una vena impressionista, quello delle folle, delle piazze, dei caffè, delle vetrine e delle esposizioni universali: le sequenze dei Lumière intensificano lo stupore urbano.

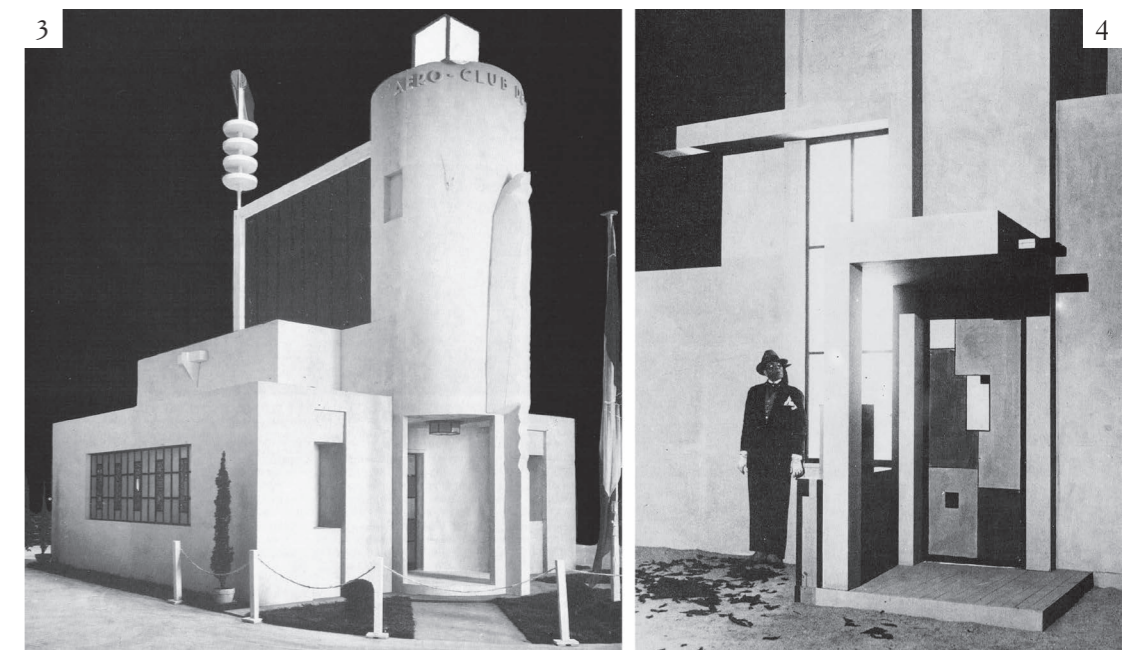
Ma molto presto il cinema, a partire da quello muto, prende congedo dal documentario ed esalta le proprie potenzialità nel genere fantastico che comprende viaggi intercontinentali, alla Jules Verne, quanto ipotetiche esplorazioni dello spazio. Se nei primi film storici, come nel *Napoléon* di Abel Gance del 1927, sussiste un obbligo di fedeltà, se non altro relativo agli

abiti, uniformi e armamenti d'epoca, è soprattutto nelle *fiction* di fantascienza che il cinema rivela le sue capacità proiettive di immaginare, in totale libertà espressiva, mondi ed assetti futuri: trovando in questo specifico genere narrativo l'esaltazione della sua spettacolare visionarietà.

Nel 1902 Georges Méliés con *Le voyage dans la lune*, considerato uno dei primi film di fantascienza, risponde all'immaginario collettivo per i viaggi interplanetari, legando modernità ed invenzione, sia pure ricorrendo ad una vena più ironica che scientifica, come la celebre immagine della navicella che si schianta sull'occhio della luna. Ma già allora il falso appare più vero del vero o, quantomeno, del possibile. Compito dell'opera di Méliés è alimentare la fantasia, non la conoscenza.

Lo stesso termine Luna Park, tutt'ora in uso, deriva da un padiglione creato ai primi del Novecento a Buffalo, in occasione della Esposizione Pan-americana, e replicato successivamente a Coney Island. Tale attrazione, chiamata *A trip to the moon*, simulava un alunaggio; la navicella su cui salivano i visitatori era chiamata *Luna*, traducendo in latino l'inglese *moon*. Questo padiglione, di grande successo di pubblico, diede il nome a tutti i parchi giochi che sono seguiti.

I Luna Park, i diorama, i panorama e i music



4. BENJAMIN, W., 1973. *Infanzia berlinese*. Turin: Einaudi, pp. 136.

the myths of the New World, but at the same time it is also its predestined victim, succumbing to the aerial attacks of the biplanes. Taken from a mysterious island inhabited by dinosaurs and other prehistoric animals, the giant gorilla represents an obscure archetypal force in opposition to the beauty of the film's blonde protagonist and the modernity of the soaring skyscrapers of Manhattan. In *King Kong*, the literary theme of duality, inaugurated at the end of the 1800s by Louis Stevenson in *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*, is brought up to date and transposed, from the fogs of London to the skies of New York with its pointed skyscrapers.

Other films from the 1920s present a less hesitant vision of modernity, with ample signs of collaboration between cinema and city. These include René Clair's silent medium-length film *Paris qui dort* from 1923. The plot is that of a mysterious ray invented by a mad scientist which puts all the inhabitants to sleep, paralysing all their movements like immobile statues. The only citizens immune to the ray are the night guardian of the Eiffel Tower and his niece, saved from the spell by the height of the tower. When they awake, they realise that the city is completely paralysed. These inhabitants are joined by five people who have arrived in Paris by plane and have therefore not been affected by the ray. This heterogeneous group

moves around a surprisingly immobile and silent Paris. René Clair's film was made as an interlude during a performance of the ballet *Relâche* by Francis Picabia, French exponent first of Dadaism, then Surrealism.

The true star of *Paris qui dort* is the Eiffel Tower in its absolute modernity as the "celibate machine" made of emptiness and air. Completely useless from a functional point of view, the object's only purpose is to show Paris from above and in turn to be seen as a "landmark" from the entire cityscape. The Tower serves as a catalyst for the "policy of gazes". Already in the ascent upwards in the elevator, the Paris landscape is broken up by the spider's web structure of its articulated crossbeams, a highly cinematic experience, yesterday as today. This theme is meticulously glorified in the sequences of René Clair's film. By showing the image of the Tower from various points of view, *Paris qui dort* is true to a theme recurrent in early films: that of a manifest union between modern city and cinema as the epiphany of a common sentiment. Moreover, as René Clair himself declares: "the nearest art to films is architecture"; a statement that evokes the similar declaration by Sergej Ejzenštejn.

In early films, this communion of intent between city and cinema has various aspects. At the most direct level, it is the close collaboration between directors and architects. For

Figure 5  
Erich Mendelsohn, Berliner Tageblatt, 1921–1923. In WHITTICK, A., 1960. *Eric Mendelsohn Architetto*. Bologna: Calderini, p. 68.

Figure 6  
Friedrich Wilhelm Murnau, *Sunrise*, 1927. In NEUMANN, D. (editor), 1999. *Op. cit.*, p. 105.

Figure 7  
Erich Kettelhut, *Dawn*, 1927. In NEUMANN, D. (editor), 1999. *Op. cit.*, p. 101.

Figure 8  
Fritz Lang, *Metropolis*, 1927. In NEUMANN, D. (editor), 1999. *Op. cit.*, p. 97.

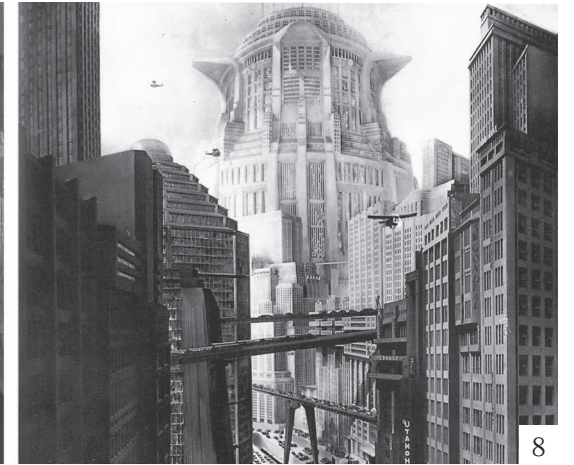


Figura 5  
Erich Mendelsohn, Berliner Tageblatt, 1921–1923. In WHITTICK, A., 1960. *Eric Mendelsohn Architetto*. Bologna: Calderini, p. 68.

Figura 6  
Friedrich Wilhelm Murnau, *Sunrise*, 1927. In NEUMANN, D. (a cura di), 1999. *Op. cit.*, p. 105.

Figura 7  
Erich Kettelhut, *Dawn*, 1927. In NEUMANN, D. (a cura di), 1999. *Op. cit.*, p. 101.

Figura 8  
Fritz Lang, *Metropolis*, 1927. In NEUMANN, D. (a cura di), 1999. *Op. cit.*, p. 97.



hall di New York, unitamente ai grattacieli e agli ascensori, vengono descritti da Rem Koolhaas in *Delirious New York* come epifania di una incipiente modernità. La New York degli albori rappresenta per Koolhaas un "manifesto retroattivo" del pensiero moderno, come recita il sottotitolo del suo libro, che alimenta i temi della contemporaneità?

Una lettura meno eroica di New York è quella espressa nel 1933, agli inizi della Grande Depressione, dal film *King Kong*. Attraverso il tema "la bella e la bestia", il film di Merian Cooper ed Ernest Schoedsack introduce i ricorrenti dissidi della modernità e del progresso oscillanti tra incondizionate adesioni e più caute riserve: lo scimmione che aggredisce l'Empire State Building costituisce una minaccia ai miti del Nuovo Mondo ma, nello stesso tempo, è una sua vittima predestinata che soccombe agli attacchi aerei dei biplani. Il gigantesco gorilla, prelevato da un'isola misteriosa abitata da dinosauri e da altri animali preistorici, rappresenta una forza oscura ed archetipa contrapposta alla bellezza della bionda protagonista del film e alla modernità degli sveltanti grattacieli di Manhattan. Il tema letterario del doppio, inaugurato alla fine dell'Ottocento da Louis Stevenson con *Lo strano caso del dottor Jekyll e di mister Hyde*, trova in *King Kong* una sua attualizzazione e trasposizione: dalle nebbie di Londra ai cieli di New York con i suoi aguzzi *skyscraper*.

Altri film degli anni Venti presentano una visione meno dubitativa della modernità e vedono ampi segni di collaborazione tra cinema e città. Tra questi il mediometraggio muto *Paris*

*qui dort*, realizzato nel 1923 da René Clair. La trama è quella di un raggio misterioso, inventato da uno scienziato pazzo, che addormenta tutti gli abitanti paralizzandoli nei loro movimenti come immobili statue. Gli unici cittadini che risultano immuni dal raggio sono il guardiano notturno della Tour Eiffel e sua nipote che si salvano dall'incantesimo grazie all'altezza della torre. Al loro risveglio si accorgono che la città è completamente paralizzata. A questi abitanti si uniscono cinque persone che arrivano a Parigi in aereo e che per questo motivo non hanno subito gli effetti del raggio. Questo eterogeneo gruppo si aggira attonito per una Parigi sorprendentemente immobile e silenziosa. Il film di René Clair era realizzato come intermezzo dello spettacolo di balletti *Relâche* di Francis Picabia, esponente francese prima del Dadaismo e poi del Surrealismo.

La vera protagonista di *Paris qui dort* è la Tour Eiffel, la sua assoluta modernità in quanto "macchina celibe" fatta di vuoto e d'aria. Oggetto del tutto inutile dal punto di vista funzionale, ha l'unico scopo di far vedere Parigi dall'alto e, parimenti, quello di essere vista a sua volta come un *landmark* da tutto il paesaggio urbano. La Tour è un complesso catalizzatore della "politica degli sguardi". Già la salita verso l'alto con l'ascensore diaframma il paesaggio parigino attraverso la struttura aranea delle sue articolate travature e costituisce, ieri come oggi, un'esperienza fortemente cinematografica. Tema che trova una puntuale esaltazione nelle sequenze del film di René Clair. Riprendendo l'immagine dalla Tour da

5. KOOLHAAS, R., 1978. *Delirious New York. A Retroactive Manifesto for Manhattan*. New York: The Monicelli Press. Trad. it. *Delirious New York. Un manifesto retroattivo per Manhattan*, Milano: Electa, 2001, pp. 336.

example, between director Carl Boese and architect Hans Poelzig in *Golem*. In *L'Inhumain*, between Marcel L'Herbier and Robert Mallet-Stevens, responsible for the architecture and Pierre Chareau, creator of the decor. Or in *Teodora*, between director Leopoldo Carlucci and architect Arnaldo Brasini. In other cases, a number of famous works of Modernist architecture are included directly in the urban setting of certain films, such as *Sunrise* by Friedrich Wilhelm Murnau featuring a reproduction of Erich Mendelsohn's Berliner Tageblatt, as noted by Anton Kaes in *Film architecture*<sup>6</sup>. All these films from the 1920s create a familiarity between cinema and architecture as the typical languages of modernity, able to create particular atmospheres and moods.

Another aspect is linked, on the other hand, to the representation of possible cities and realities in explicitly science fiction films. The images of *Metropolis*, Fritz Lang's famous 1927 film, depict the dystopic reality of a hypothetical 2026, in which the ruling class of industrialists and oligarchists governs the city from the top of superb and inaccessible skyscrapers, while they force the working classes, relegated to the city underground, to wearying work. Over and above the ambiguous and esoteric significances of the film, open to diverse and contrasting interpretations, the enduring impression is without doubt the power of some of the urban images, reproduced on numerous posters, transforming the cinema into a visionary element with a communicative efficacy able to take on and sometimes go beyond the utopias and designs of architects and urbanists of the Modernist period.

The urban settings of *Metropolis* with its road-bridges and both aerial and surface traffic have

a dual compositional register. On one hand, they concentrate a series of images and impressions ranging from the futuristic designs of Mario Chiattone and Antonio Sant'Elia to the Art Déco designs of Hugh Ferriss, systematically illustrated in *The Metropolis of Tomorrow*, published in 1929<sup>7</sup>. On the other, they represent a possible future city by acting as an authentic architectural treatise reflecting the urban visions of the 20th century. The narratives of the early 1900s are thus revealed as much in the vision of the architects as in the cinematic science fiction settings which depict the "elsewhere".

If we compare the science fiction films of the past with those produced more recently, there are obviously numerous differences. One aspect standing out amongst the many is, however, the fact that the virtuous circle between cinema and architecture as the shared tools of Modernism has been interrupted. This is due to a number of factors. One of these is of an essentially cultural nature. In the present day, the architect and architecture are no longer called on to produce totalising visions concerning the destinies of metropolises and the relative social-political order in the near future. The urban imaginary of architecture ends in the 1960s and 1970s. The work of Archigram, Metabolism, Archizoom and Superstudio represents both the apex and the end of the visionariness expressed by the world of architects and architecture. In Post Modernity, the part prevails over the whole. Today, it is the isolated presentation of the often decontextualised single object-building that is required, rather than elaboration of a wider overall design. There are no longer the revolutionary expectations and transgressive climate which characterised the past season of protests in 1968, when the watchword was "power to

6. KAES, A., 1999. Sites of Desire: the Weimar Street Film. In NEUMANN, D. (a cura di), *Film architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*. Munich, London, New York: Prestel Verlag, pp. 26–32.

7. FERRIS, H., 1986. *The Metropolis of Tomorrow*. New York: Princeton Architectural Press, pp. 200; reprint of the 1929 edition.

Figure 9  
Giacomo Costa, *Atto n. 9*, 2007. © The artist and Museo Pecci, Prato. *Artribune*. [visited January 3, 2018]. Available at: <http://www.artribune.com/tribnews/2012/01/giacomo-costa-la-costa-concordia-e-il-museo-pecci-bizzarre-coincidenze-artistiche-a-margine-dell'incidente-del-giglio/attachment/giacomo-costa-atto-n-9-2007-courtesy-lartista-e-il-museo-pecci-di-prato/>.

Figure 10  
Pixar Animation Studios and Walt Disney Pictures, *Wall-E*, 2008. *Everyeye.it*. *Hiddenesign*. 2001–2018. [visited January 3, 2018]. Available at: <https://cinema.everyeye.it/articoli/recensione-wall-e-recensione-del-film-pixar-8439.html>.



6. KAES, A., 1999. Sites of Desire: the Weimar Street Film. In NEUMANN, D. (a cura di), *Film architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*. Munich, London, New York: Prestel Verlag, pp. 26–32.

7. FERRIS, H., 1986. *The Metropolis of Tomorrow*. New York: Princeton Architectural Press, pp. 200; ristampa dell'edizione del 1929.

Figure 9  
Giacomo Costa, *Atto n. 9*, 2007. © L'artista e Museo Pecci di Prato. *Artribune*. [visitato 3 gennaio 2018]. Disponibile da: <http://www.artribune.com/tribnews/2012/01/giacomo-costa-la-costa-concordia-e-il-museo-pecci-bizzarre-coincidenze-artistiche-a-margine-dell'incidente-del-giglio/attachment/giacomo-costa-atto-n-9-2007-courtesy-lartista-e-il-museo-pecci-di-prato/>.

Figure 10  
Pixar Animation Studios e Walt Disney Pictures, *Wall-E*, 2008. *Everyeye.it*. *Hiddenesign*. 2001–2018. [visitato 3 gennaio 2018]. Disponibile da: <https://cinema.everyeye.it/articoli/recensione-wall-e-recensione-del-film-pixar-8439.html>.

più punti di vista, *Paris qui dort* asseconda un tema ricorrente nel cinema delle origini: quello di un manifesto connubio tra città moderna e cinema come epifania di un comune sentire. Del resto lo stesso René Clair dichiara che "l'arte più vicina al cinema è l'architettura"; affermazione che richiama quella analoga che sarà enunciata da Sergej Ejzenštejn.

Questa comunanza d'intenti tra città e cinema assume nei film delle origini diversi aspetti. Un livello più diretto è quello che vede la stretta collaborazione tra registi ed architetti. Come quella, per esempio, che in *Golem* si attua tra il regista Carl Boese e l'architetto Hans Poelzig. Ne *L'Inhumain* tra Marcel L'Herbier e Robert Mallet-Stevens, responsabile delle architetture, e Pierre Chareau, autore degli arredamenti. In *Teodora* tra il regista Leopoldo Carlucci e l'architetto Arnaldo Brasini. In altri casi alcune celebri architetture del Moderno vengono inserite direttamente nelle scenografie urbane di alcuni film, come avviene in *Sunrise* di Friedrich Wilhelm Murnau dove figura la riproduzione della Berliner Tageblatt di Erich Mendelsohn, com'è evidenziato da Anton Kaes in *Film architecture*<sup>6</sup>. Tutti questi film degli anni Venti creano una familiarità tra cinema e architettura come linguaggi propri della modernità e in grado di creare particolari atmosfere e suggestioni.

Un altro aspetto è legato invece alla prefigurazione di città e realtà possibili in film dichiaratamente di fantascienza. Le immagini di *Metropolis*, celebre film del 1927 di Fritz Lang, prefigurano una realtà distopica, quella di un ipotetico 2026, dove la classe dirigente di industriali ed oligarchici governa la città dall'alto di superbi quanto inaccessibili grattacieli, mentre costringe ad un defatigante lavoro la classe operaia che vive relegata nel sottosuolo cittadino. A saldo di significati ambigui ed esoterici del film, oggetto di diverse e contrastanti interpretazioni, quella che sicuramente rimane impressa è la potenza di alcune immagini urbane, replicate in numerose locandine, che fanno del cinema un elemento visionario che si confronta, a volte superandole in efficacia comunicativa, con le utopie e i disegni degli architetti e degli urbanisti del Moderno. Le scenografie urbane di *Metropolis*, con le sue strade-ponte e con i suoi traffici sia aerei

che di superficie, hanno un doppio registro compositivo. Da un lato condensano una serie di immagini e suggestioni che spaziano dai progetti futuristi di Mario Chiattone e Antonio Sant'Elia a quelli Art Déco di Hugh Ferriss illustrati in maniera organica in *The Metropolis of Tomorrow*, pubblicato nel 1929<sup>7</sup>. Dall'altro lato prefigurano una città futuribile agendo come un vero e proprio trattato di architettura legato alle visioni urbane del XX secolo. I racconti del primo Novecento si dispiegano, quindi, tanto nella visione degli architetti quanto nelle scenografie di fantascienza che descrivono "l'altrove".

Se confrontiamo i film di fantascienza del passato con quelli di più recente produzione le differenze sono ovviamente molte. Quello che si può sottolineare tra i molteplici aspetti è la constatazione che si è interrotto quel circolo virtuoso tra cinema ed architettura come strumenti condivisi del Moderno. Questo specifico aspetto è dovuto a diversi fattori. Uno di questi è di natura essenzialmente culturale. Nel tempo presente all'architetto e all'architettura non vengono più richieste visioni totalizzanti circa i destini prossimi venturi delle metropoli e dei relativi assetti socio-politici. L'immaginario urbano dell'architettura termina negli anni '60 e '70. I progetti di Archigram, Metabolism, Archizoom e di Superstudio costituiscono l'apice e nello stesso tempo la fine della visionarietà espressa dal mondo degli architetti e da quello dell'architettura. Nella post-modernità la parte prevale sul tutto; quello che viene oggi richiesto è la confezione isolata del singolo oggetto edilizio, spesso decontestualizzato, piuttosto che l'elaborazione di un più vasto disegno d'insieme. Sono venute meno le attese rivoluzionarie e il clima trasgressivo che hanno caratterizzato la trascorsa stagione del '68, dove si rivendicava "l'immaginazione al potere". A questo si deve aggiungere il successivo crollo delle ideologie, rappresentato plasticamente dall'abbattimento nel 1989 del muro di Berlino, e la fine delle grandi mappe e narrazioni che hanno caratterizzato il secolo scorso. L'altro aspetto è di natura essenzialmente tecnica: nell'epoca del digitale e dei complessi meccanismi di post-produzione, le scenografie cinematografiche, in particolare quelle di

the imagination”. Then there was the subsequent collapse of ideologies, represented in concrete terms by the fall of the Berlin Wall in 1989 and the end of the great maps and narrations which had characterised the last century. The other aspect is of an essentially technical nature. In the era of digital and complex post-production mechanisms, film settings, particular in science fiction, require highly specialised skills beyond those of the traditional competencies of the architect.

The cinema of today continues to explore possible future scenarios, but these are conceived in a context independent from the professional world of the architect. The relationship between cinema and city today finds other forms of inspiration linked to the global impressions of the civilisation of images and the world of comics and videogames, for example. *Superman*, *Batman*, *Sin City*, *Dick Tracy*, *Spiderman* and *Capitan America*, with their respective urban imagery, started out life as graphic novels, and were only later translated into film.

Representations of the city in the most recent science fiction films follows two macro models. One tends to amplify the splendours of the metropolis, with ever higher skyscrapers and ever more omnipresent traffic, lights and shop signs, exaggerating almost ferociously the settings of *Blade Runner*, as in the sequel *Blade Runner 2049*. On the other hand, another model focuses on anti-urban and dystopic predictions. The collapse of the metropolis for environmental reasons, as for example in the film *Wall-E* in which an entire planet is invaded by mountains of refuse and has been abandoned by the population who now live in enormous comfortable spacecraft. The only inhabitant left on the Earth is a surviving robot programmed to compact heaps of refuse. Or the representation of the city reduced to rubble by relentless conflicts.

Other films, particular from the 1970s, depict almost totally desertified landscapes. These include *Star Wars* by George Lucas and *Zabriskie Point* by Michelangelo Antonioni. Two profoundly different films, linked by the fact that both use the image of the desert as the metaphor for a landscape of absence and emptiness, set against the physical and narrative density of

the metropolitan cityscapes. In *Star Wars*, the desert, filmed in the Tunisian Sahara, represents the hypothetical remote world of Tatooine, an isolated oasis on a distant planet in the galaxy, home to the Skywalker family. In *Zabriskie Point*, the desert, filmed in California's Death Valley, is where the two protagonists, Mark and Daria, make love while the landscape comes suddenly to life with other couples scattered throughout the valley. Here the desert represents a break with the past and the beginning of a new existential journey for the successors of the *Beat Generation*, brought up on Jack Kerouac, Allen Ginsberg, Gregory Corso, William Burroughs and Robert M. Pirsig.

During the same years, the desert is also proposed as model and manifesto of an anti-urban vision by the architects of Superstudio in the *Life, Education, Ceremony, Love and Death* cycle. Superstudio's visionary works hypothesise an absolute territoriality, devoid of the signs of man, broken only by the grid of the Web and inhabited by a nomadic, self-sufficient population liberated from the traditional rituals of the city. The Web satisfies every energy, information and community need.

## 2. The city of the future in films of the present<sup>8</sup>

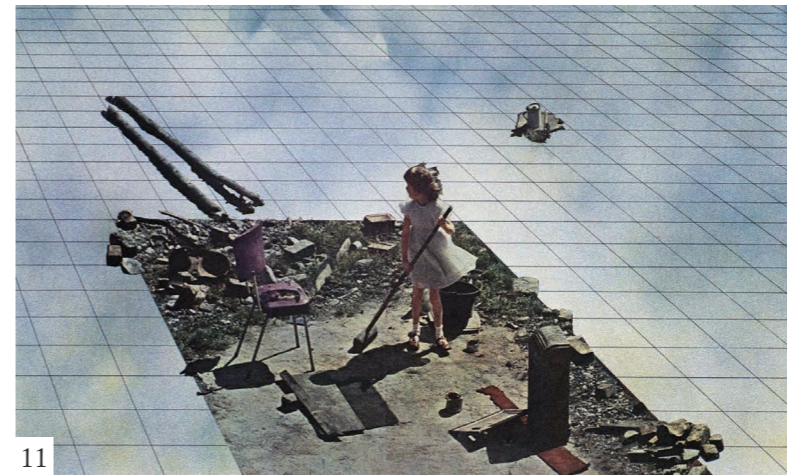
Imaginary and real cities are fundamental subjects of cinematography, which does not always manage to draw a boundary between the two. The real city is ascribed strong imaginary connotations and, in turn, the imaginary city is built using elements present in the tangible urban reality. In some films, such as *Edward Scissorhands* from 1990 and *Big Fish* from 2003, both by Tim Burton, the urban model proposed by the cinema greatly resembles that imagined by Frank Lloyd Wright as early as the 1930s. For his urban *Broadacre City* project, Wright hypothesised an acre of land (corresponding to the Roman juger, namely 4046.72 sq m) for each single family residential unit, contributing to formation of the American *imagerie*. While in his *Ville Contemporaine* of 1922, Le Corbusier imagined a city of tower blocks arranged in a park rationalising private transport, Wright's city had a mainly horizontal extension and was decentralised and close to nature, with almost unlimited individual mobility<sup>9</sup>. As Wright himself said “let

Figure 11  
Superstudio, *Vita Educazione Cerimonia Amore Morte*, 1971. *Artribune*. [visited January 3, 2018]. Available at: <http://www.artribune.com/report/2016/05/mostra-architettura-superstudio-maxxi-roma/>.

Figure 12  
Michelangelo Antonioni, *Zabriskie Point*, 1970. MoMA. The Museum of Modern Art. [visited January 3, 2018]. Available at: <https://www.moma.org/calendar/events/3724>.

8. Text by Ghisi Grütter.

9. Vincent J. Scully maintains that *Broadacre City* was precisely Wright's response to Le Corbusier's *Ville Radieuse*. SCULLY, V.J., 1935. FLW and the International Style, *Broadacre City*. *American Architect*. 146, May 1935, pp. 55–62.



11

Figura 11  
Superstudio, *Vita Educazione Cerimonia Amore Morte*, 1971. *Artribune*. [visitato 3 gennaio 2018]. Disponibile da: <http://www.artribune.com/report/2016/05/mostra-architettura-superstudio-maxxi-roma/>.

Figura 12  
Michelangelo Antonioni, *Zabriskie Point*, 1970. MoMA. The Museum of Modern Art. [visitato 3 gennaio 2018]. Disponibile da: <https://www.moma.org/calendar/events/3724>.



12

fantascienza, richiedono competenze altamente specialistiche che esulano da quelle tradizionali dell'architetto.

Il cinema attuale continua a farsi carico di previsioni futuribili, ma queste vengono concepite in un contesto di indipendenza dal mondo professionale dell'architetto. Il rapporto tra cinema e città trova oggi altre forme di ispirazione legate alle suggestioni complessive della civiltà delle immagini, al mondo per esempio dei fumetti o a quello dei videogiochi. *Superman*, *Batman*, *Sin City*, *Dick Tracy*, *Spiderman* e *Capitan America*, con le loro rispettive immagini urbane, nascono prima come *graphic novel* e solo successivamente vengono tradotte in film. Le prefigurazioni urbane dei film più recenti di fantascienza seguono due macro modelli. Uno tende ad una densificazione dei fasti della metropoli, con i suoi grattacieli sempre più alti, con i traffici, le luci e le insegne commerciali sempre più onnipresenti; esasperando in maniera parossistica le scenografie di *Blade Runner*, come avviene nel *sequel Blade Runner 2049*. Un altro modello si attesta invece su previsioni antiurbane e distopiche. Il collasso di metropoli per motivi ambientali come avviene per esempio nel film *Wall-E*: un intero pianeta invaso da montagne di rifiuti e in quanto tale abbandonato dalla popolazione che vive su grandi e confortevoli navi spaziali. Unico abitante terrestre è un superstito robot programmato per compattare cataste di rifiuti. Oppure la rappresentazione della città-macerie come esito di insanabili conflitti.

Altri film, prodotti in particolare negli anni

'70, mostrano paesaggi totalmente desertificati. Tra questi *Guerre stellari* di George Lucas e *Zabriskie Point* di Michelangelo Antonioni. Film profondamente diversi se non per il fatto che l'immagine del deserto figura in entrambi come metafora di un paesaggio dell'assenza e del vuoto che viene contrapposto alla densità fisica e narrativa dei paesaggi metropolitani. In *Guerre stellari* il deserto, girato nel Sahara tunisino, è la raffigurazione di un ipotetico mondo remoto: quello di Tatooine, la sperduta oasi di un lontano pianeta della galassia, luogo natale della famiglia Skywalker. In *Zabriskie Point* il deserto, girato nella Death Valley californiana, è il luogo in cui i due protagonisti, Mark e Daria, fanno l'amore mentre il paesaggio si anima, improvvisamente, di altre coppie disseminate lungo tutta la vallata. Qui il deserto rappresenta la rottura con il passato e l'iniziazione di un nuovo percorso esistenziale da parte degli epigoni della *Beat Generation*, nutriti dalla lettura di Jack Kerouac, Allen Ginsberg, Gregory Corso, William Burroughs e Robert M. Pirsig.

Il deserto come modello e manifesto di una visione antiurbana è quello proposto in quegli stessi anni dagli architetti di Superstudio nel ciclo *Vita Educazione Cerimonia Amore e Morte*. I progetti visionari di Superstudio ipotizzano una territorialità assoluta: priva di segni antropici, innervata unicamente dal reticolo della Rete e abitata da una popolazione nomade, autosufficiente e svincolata dai rituali tradizionali della città. La Rete risponde a ogni fabbisogno energetico, informatico e comunitario.

the auto take the city to the country". In 1934, Frank Lloyd Wright expressed his distrust of the traditional city in the book *The Disappearing City*<sup>10</sup>, in which he presented the *Broadacre City* project to the public. This defined a system of 12-lane highways forming a 3.2 km grid incorporating factories, collective infrastructure and residential units, with a living density of from five to seven inhabitants per hectare. As well as detached houses, there were also 15 to 20 storey residential tower blocks, set far apart and built on platforms with garages and services.

One example of a science fiction film with a suburban basis is Peter Weir's *The Truman Show* from 1998, with the town of Seahaven city, clearly inspired by Seaside, the town surrounded by the sea created in 1983 in Florida, flagship of New Urbanism. As early as the 1980s, a movement of this name had been developing in the United States and had been defined by the "New York Times" as "the most important reform movement in the architectural field in the last twenty years". The movement's ideologies included Andres Duany and Elizabeth Plater-Zyberk, responsible for Seaside. Since then, hundreds and hundreds of villages and neighbourhoods have been designed and constructed, and numerous degraded areas have been restored or redeveloped. In recent years, urban invention in the cinema has accelerated, thanks to the new technological resources and scientific developments. All this has marked the transition from a world in which everything was visible, tangible and measurable, to a world dominated by the immaterial, as with the hologram billboards in *Blade Runner 2049*. The

scenographic apparatus of science fiction films draws on the present to create imaginary worlds or possible futures. In this genre of films, the city is often the fundamental element in the story. Urbanism in science fiction may be represented by small villages contaminated by viruses, the suburbs of a post-industrial city, space bases, real cities projected into a disturbing future, or megalopolises. The city of the future is present in almost all films taken from comic strips (*Superman*, various *Batman* films, *Sin City*, *Dick Tracy*) and in all science-fiction films, such as *Brazil*, *Big Fish*, *A.I. Artificial Intelligence*, *The Fifth Element*, *Gattaca*, *Minority Report*, *Blade Runner* and *The Zero Theorem* – whether invented *ex novo* or reality transformed<sup>11</sup>. Three films serve as examples of the exaggerated densification of the metropolis: *The Fifth Element*, *Brazil* and *The Zero Theorem*. The creators of these films either drew on an iconographic repertory taken from the world of illustration, or employed architecture considered at the time to be futuristic. Most of science fiction is characterised by that fact that, while the cities may be "futuristic", the social order is always retrograde and tribal. In many there is a sort of dictatorship, strict police control and very limited freedom. They contain "artefacts", *demodé* objects or furniture, often from the 1800s or early 1900s. For example the piano with music scores in both *Blade Runner* and its sequel, *Blade Runner 2049*. It is apparently not possible to imagine a future made up of free people and which manages to shake off the past. We will now analyse the chosen films in detail.

*The Fifth Element* by Luc Besson from 1997

10. WRIGHT, F.L., 1932. *The Disappearing City*. New York: W.F. Payson, pp. 90.

11. Cf. MORETTI, F., 2005. *L'immaginario urbano negli ultimi venti anni*. Architectural degree dissertation, Università Roma Tre, supervisor Prof. G. Grütter, co-supervisor Dr. B. Maio, pp. 5–28.

8. Testo di Ghisi Grütter.

9. Vincent J. Scully sostiene che *Broadacre City* fu proprio la risposta di Wright alla *Ville Radieuse* di Le Corbusier. SCULLY, V.J., 1935. *FLW and the International Style*, *Broadacre City*. *American Architect*. 146, maggio 1935, pp. 55–62.

10. WRIGHT, F.L., 1932. *The Disappearing City*. New York: W.F. Payson, pp. 90.

11. Cfr. MORETTI, F., 2005. *L'immaginario urbano negli ultimi venti anni*. Tesi di laurea in Architettura, Università Roma Tre, relatore prof.ssa G. Grütter, correlatore dott.ssa B. Maio, pp. 5–28.

## 2. La città del futuro nel cinema del presente<sup>8</sup>

Le città immaginarie e le città reali sono soggetti fondamentali della cinematografia che non sempre riesce a tracciarne un confine: la città reale si carica di forti connotazioni immaginarie e, a sua volta, la città immaginaria si costruisce basandosi su elementi presenti nella realtà urbana sensibile. In alcuni film, come ad esempio in *Edward mani di forbice* del 1990 e in *Big Fish* del 2003 – entrambi di Tim Burton – il modello urbano proposto dal cinema assomiglia molto a quello immaginato da Frank Lloyd Wright già negli anni '30. Wright per il suo progetto urbano di *Broadacre City* aveva ipotizzato un acro di terra (corrispondente allo iugero romano cioè 4046,72 mq) per ogni insediamento abitativo unifamiliare contribuendo alla formazione dell'*imagerie* americana. Mentre Le Corbusier, con la *Ville Contemporaine* del 1922, supponeva una città di torri disposte in un parco razionalizzando i trasporti privati, la città di Wright presentava un'espansione prevalentemente orizzontale, decentrata e vicina alla natura, con una mobilità individuale pressoché illimitata<sup>9</sup>. Così ha scritto lo stesso Wright "let the auto take the city to the country". Nel 1934 Frank Lloyd Wright espresse la sua sfiducia nei confronti della città tradizionale nel libro *The Disappearing City*<sup>10</sup> presentando al pubblico il progetto di *Broadacre City*. In esso è definito un sistema di superstrade a dodici corsie che forma una griglia di 3,2 km di lato e che accoglie tutto al suo interno: le fabbriche, le attrezzature collettive e le residenze, con una densità abitativa che varia dai cinque ai sette abitanti per ettaro. Oltre alla tipologia della casa unifamiliare si trovano anche delle torri residenziali, ben distanziate tra loro, di quindici o venti piani su piastre attrezzate per i garage e i servizi.

Un esempio di film fantascientifico su basi suburbane è *The Truman show* di Peter Weir del 1998, con la città di Seahaven palesemente ispirata a Seaside, la cittadina circondata dal mare nata nel 1983 in Florida, fiore all'occhiello del *New Urbanism*. Infatti, negli Stati Uniti si era sviluppato, già negli anni '80, un movimento così chiamato e definito dal "New York Times" "il più importante movimento di riforma nel campo dell'architettura degli ultimi vent'anni".

Tra i teorici del movimento, Andres Duany e Elizabeth Plater-Zyberk che realizzano Seaside. Da allora sono stati progettati e costruiti centinaia e centinaia di villaggi, quartieri e distretti, e recuperate o riurbanizzate molte aree degradate. L'invenzione urbana al cinema in questi ultimi anni ha avuto un'accelerazione grazie alle nuove risorse tecnologiche e allo sviluppo della scienza. Tutto questo ha segnato il passaggio da un mondo in cui tutto era visibile, tangibile e misurabile, a un mondo in cui è l'immaterialità a dominare, come nel caso dei *billboard*-ologrammi di *Blade Runner 2049*. L'apparato scenografico del cinema fantascientifico attinge al presente per creare mondi immaginari o futuri possibili. In questo genere cinematografico il più delle volte è la città a essere elemento fondamentale della storia. Le città della fantascienza possono mostrare piccoli villaggi contaminati da virus, o periferie di una città postindustriale, o basi spaziali, oppure città reali proiettate in un futuro inquietante, o ancora megalopoli. La città del futuro c'è in quasi tutti i film tratti da fumetti – *Superman*, vari *Batman*, *Sin City*, *Dick Tracy* – e in tutti quelli di fantascienza – come *Brazil*, *Big Fish*, *A.I. Intelligenza artificiale*, *Il quinto elemento*, *Gattaca*, *Minority Report*, *Blade Runner* e *The Zero Theorem* – che sia inventata *ex novo* o che sia una trasfigurazione del reale<sup>11</sup>. Si possono prendere in considerazione tre film: *Il quinto elemento*, *Brazil*, *The Zero Theorem* come esempi di densificazione della metropoli in modo parossistico. Gli autori di questi film o hanno attinto a un repertorio iconografico tratto dal mondo dell'illustrazione, o hanno utilizzato architetture considerate, all'epoca, futuribili. Ciò che contraddistingue la maggior parte della fantascienza è che, se anche c'è un impianto urbano "avveniristico", l'ipotesi della struttura sociale è sempre retrograda, di tipo tribale. In molti si trova una sorta di dittatura, vige uno stretto controllo poliziesco e le libertà sono molto limitate. Negli interni si ritrovano "reperti": oggetti o mobili *demodé*, spesso ottocenteschi o dei primi del Novecento; basti pensare al pianoforte con gli spartiti cartacei di musica che si trova sia in *Blade Runner*, sia nel suo *sequel Blade Runner 2049*. Sembra che non si possa proprio immaginare un futuro fatto di persone libere e che non ci si scrolli mai di dosso il passato. Ma

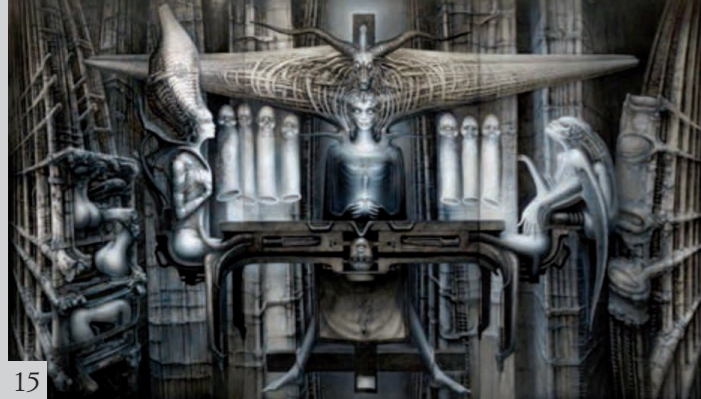


Figure 13  
Jean-Claude Mézières, drawing for the film *The Fifth Element* by Luc Besson, 1997. *Film Sketchr*. [visited January 3, 2018]. Available at: <http://filmsketchr.blogspot.it/2014/03/beautifully-crafted-fifth-element.html>.

Figure 14  
Luc Besson, *Quinto elemento*, 1997. *Ma come lo sai?* [visited January 3, 2018]. Available at: <https://www.macomelosai.it/2017/05/16/quinto-elemento-compie-20-anni-perche-un-capolavoro/2>.

Figura 13  
Jean-Claude Mézières, disegno per il film *Quinto elemento* di Luc Besson, 1997. *Film Sketchr*. [visitato 3 gennaio 2018]. Disponibile da: <http://filmsketchr.blogspot.it/2014/03/beautifully-crafted-fifth-element.html>.

Figura 14  
Luc Besson, *Quinto elemento*, 1997. *Ma come lo sai?* [visitato 3 gennaio 2018]. Disponibile da: <https://www.macomelosai.it/2017/05/16/quinto-elemento-compie-20-anni-perche-un-capolavoro/2>.



15



16

is a French science fiction film, at the time the most costly ever produced in Europe. The scenography is by Dan Weil based on drawings by illustrator Jean-Claude Mézières, creator of the *Valérian and Laureline* comic and the talented Jean Giraud under the name Möbius. The city is a New York projected into the near future where little recognisable has survived. In *The Fifth Element* the skyscrapers are all towering and connected by pedestrian bridges and roads on a number of levels. The end of the skyscrapers is never seen, with the exception of one building only, that of Zorg, the industrialist who owns the majority of the city and its companies. The film was shot in England in the Pinewood Studios (famous as the set for films in the James Bond series and the television series *UFO* and *Space 1999*). From an interview with Jean-Claude Mézières: «Question: While making the film, did you also collaborate with architects or did you work on your own? Does your imaginary image of the city derive from an exchange of views with other people who actually build real cities? Answer: Absolutely not. My initial drawings were mostly based on interpretation of Besson's screenplay, so on my ideas, my sentiment, the way in which I imagined the scene taking place. Question: How do you imagine the city of the future? Answer: At least as far as I'm concerned, a science fiction illustrator has fun dreaming of a future, a possible world, without worrying about whether that reality will ever come about or not. The fact that an illustrator draws a bicycle with wings does not mean that he thinks such objects will actually exist in the future. Making the ordinary extraordinary»<sup>12</sup>.

The 1985 film *Brazil* by Terry Gilliam, one of the founders of the theatrical group Monty Python, is much loved among architects and can be considered a metaphor against dictatorships in the name of freedom. The protagonist of the film is Sam Lowry, a simple clerk, who only accepts promotion at the Information Department in order to trace a woman he has fallen in love with and which had appeared to him in a dream. He identifies her in a lorry driver with whom he has a series of misadventures. The director's aim is to invent a place which evokes a past and at the same time identifies a future, creating a disturbing effect-city in expressionist style. This dystopic urban environment contains artefacts from the past, from the Art Nouveau façades to the 1950s advertising billboards and post-modern houses. Gianni Canova writes: «In *Brazil*, Gilliam's visionary fantasy reconstructs an urban universe in which it is difficult to find your way and from which it is impossible to leave. The oppressive leaden chromatic tones mark a semantic *continuum* between the suffocating verticality of the countless skyscrapers, alienating enormity of the interiors of certain buildings of power and absolutely claustrophobic dimensions of the offices and houses»<sup>13</sup>. The identical residential buildings are anonymous, soaring and massive, inspired by an industrial or proto-industrial landscape. As in numerous science fiction films, in *Brazil* it seems impossible to ever leave the urban context. There is no way to plan an escape towards somewhere else, there is no space for planning and for an "elsewhere". It is not easy to identify where the director and scenographer Norman Garwood

Figure 15  
Hans Ruedi Giger, drawing for the film *Alien* by Ridley Scott, 1979. *Fantasy Planet*. [visited January 3, 2018]. Available at: <http://www.fantasyplanet.it/2014/05/13/morto-h-r-giger-il-creatore-di-alien>.

Figure 16  
Terry Gilliam, *Brazil*, 1985. *Pinterest*. [visited January 3, 2018]. Available at: <https://it.pinterest.com/pin/464222674079894427>.

12. Interview with Jean-Claude Mézières, *Sognare il futuro tra fantasia e realtà*, December 12, 1998. *MediaMente*. RAIeducational. [visited December 27, 2017]. Available at: [www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/m/mezieres.htm](http://www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/m/mezieres.htm).

13. CANOVA, G., 1996. *I luoghi del cinema*. *Segnocinema*. 78, 1996, p. 26.

analizziamo in dettaglio i film scelti.

*Il quinto elemento* di Luc Besson del 1997 è un film francese di fantascienza, all'epoca il più costoso mai prodotto in Europa. La scenografia è stata realizzata da Dan Weil sulla base dei disegni dell'illustratore Jean-Claude Mézières, creatore del fumetto *Valérian e Laureline*, e del talentuoso Möbius, al secolo Jean Giraud. La città è una New York proiettata in un prossimo futuro e di cui è rimasto ben poco di riconoscibile. In *Quinto elemento* tutti i grattacieli sono altissimi, collegati tra loro da ponti pedonali e con strade su vari livelli. La fine dei grattacieli non si vede mai fatta eccezione per un solo edificio, quello di Zorg, l'industriale che possiede la maggior parte della città e delle sue aziende. Il film è stato girato in Inghilterra nei Pinewood Studios (famosi per essere il set dei film della serie di James Bond e delle serie televisive *UFO* e *Spazio 1999*). Da un'intervista a Jean-Claude Mézières: «Domanda: Per la realizzazione del film ha collaborato anche con architetti oppure ha lavorato da solo? La sua immagine fantastica di città è nata nel confronto con altre persone che, nella realtà, costruiscono davvero le città? Risposta: Assolutamente no. Per la maggior parte i miei disegni iniziali si basavano sulla lettura della sceneggiatura di Besson, quindi sulle mie idee, sul mio sentimento, sul modo in cui immaginavo la realizzazione della scena. Domanda: Lei come immagina la città del futuro? Risposta: Credo che un disegnatore di fantascienza, almeno per quanto mi riguarda, si diverta a sognare un futuro, un mondo possibile e non si curi di sapere se la realtà che verrà sarà così o no. Il fatto che un illustratore disegni una bicicletta con le ali non significa che creda che in un futuro esisteranno degli oggetti simili. Rendere straordinario ciò che è ordinario»<sup>12</sup>.

*Brazil* di Terry Gilliam – uno dei fondatori del gruppo teatrale dei Monty Python – del 1985 è un film molto amato dagli architetti che può essere considerato una metafora contro le dittature in nome della libertà. La vicenda tratta di Sam Lowry, un semplice impiegato che accetta una promozione al Dipartimento Informazioni solo per rintracciare una donna di cui si è innamorato, che gli era apparsa in sogno. La identificherà in una camionista con la quale avrà una

serie di disavventure. L'intenzione del regista è stata quella di creare un luogo che evocasse un passato e nello stesso tempo identificasse un futuro, dando vita a un inquietante effetto-città in stile espressionista. Quest'ambiente urbano distopico mostra reperti del passato, da alcune facciate Art Nouveau ai cartelloni pubblicitari degli anni '50 per arrivare a case post-moderne. Così scrive Gianni Canova: «La fantasia visionaria di Gilliam ricostruisce in *Brazil* un universo urbano nel quale è difficile districarsi e dal quale è impossibile uscire. Un'opprimente tonalità cromatica plumbea segna un *continuum* semantico tra le verticalità soffocanti degli innumerevoli grattacieli, la straniante enormità degli interni di alcuni edifici del potere e l'assoluta dimensione claustrofobica degli uffici e delle abitazioni»<sup>13</sup>. Gli edifici residenziali sono fabbricati anonimi tutti uguali, alti e massicci, che hanno preso spunto da qualche paesaggio industriale o proto-industriale. In *Brazil*, come in moltissimi film di fantascienza, sembra non si possa uscire da quel contesto urbano. Non c'è modo di progettare una fuga verso un luogo, non c'è spazio per progettare un "altrove". Difficile individuare dove il regista e lo scenografo Norman Garwood abbiano tratto ispirazione, forse potrebbero aver attinto ai primi disegni di New York elaborati da Hugh Ferriss degli anni '20-'30, dove ipotizzava, appunto, *The Metropolis of Tomorrow*. Lo stesso Gilliam afferma che, per questo film, non solo si è ispirato a *Metropolis* di Fritz Lang del 1927 e a *Orwell 1984* di Michael Radford del 1984, ma ha anche preso spunto dai film onirici di Federico Fellini. In alcune immagini piene di tubi e cavi aggrovigliati sembrerebbe che il regista si sia ispirato a H.R. Giger, un pittore, scultore e *designer* svizzero d'ispirazione surrealista e simbolica che ha lavorato negli effetti speciali del cinema (Oscar 1980 per gli effetti visivi), in *Alien* di Ridley Scott del 1979 e alla trasposizione cinematografica nel 1975 di Alejandro Jodorowsky del romanzo *Dune* di Frank Herbert sulle idee-guida di Möbius, mai realizzata<sup>14</sup>. Per chiudere *The Zero Theorem*, il film del 2013 sempre di Terry Gilliam che sembrerebbe essere una versione pop di *Brazil*. In un'ambientazione distopica, il protagonista vuole a tutti i costi lavorare in casa, perché aspetta una

Figura 15  
Hans Ruedi Giger, disegno per il film *Alien* di Ridley Scott, 1979. *Fantasy Planet*. [visitato 3 gennaio 2018]. Disponibile da: <http://www.fantasyplanet.it/2014/05/13/morto-h-r-giger-il-creatore-di-alien>.

Figura 16  
Terry Gilliam, *Brazil*, 1985. *Pinterest*. [visitato 3 gennaio 2018]. Disponibile da: <https://it.pinterest.com/pin/464222674079894427>.

12. Intervista a Jean-Claude Mézières, *Sognare il futuro tra fantasia e realtà*, 12 dicembre 1998. *MediaMente*. RAIeducational. [visitato il 27 dicembre 2017]. Disponibile da: [www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/m/mezieres.htm](http://www.mediamente.rai.it/home/bibliote/intervis/m/mezieres.htm).

13. CANOVA, G., 1996. *I luoghi del cinema*. *Segnocinema*. 78, 1996, p. 26.

found their inspiration, perhaps they drew on Hugh Ferriss' early drawings of New York in the 1920s/1930s in which he indeed imagined *The Metropolis of Tomorrow*. Gilliam himself states that, for this film, he was inspired not only by Fritz Lang's *Metropolis* (1927) and Michael Radford's *Orwell 1984* (1984), but also by the oneiric films of Federico Fellini. In certain images crammed with tangled pipes and cables, the director seems to have been inspired directly by the Swiss painter, sculptor and designer H.R. Giger of surrealist and symbolic inspiration who worked on special effects for the cinema (Oscar 1980 visual effects) in *Alien* by Ridley Scott from 1979 and Alejandro Jodorowsky's 1975 transposition into film (never produced) of Frank Herbert's novel *Dune*, following the guidelines of Möbius<sup>14</sup>. Finally, the 2013 film *The Zero Theorem*, again by Terry Gilliam, would seem to be a pop version of *Brazil*. In a dystopic setting, the protagonist wants at all costs to work at home, as he is expecting a mysterious telephone call which will explain the meaning of life. He therefore convinces the Management to let him work on solving a mysterious mathematical formula, the "Zero Theorem", equipping himself with a super-computer so he never has to leave home. But he is monitored by various micro-bugs placed at strategic points. He works on the task for a number of months without ever finding a solution, but while he does not want to go out into the world, represented as colourful, fun and disguised, the world wants to enter his home in the person of a delightful girl (android?) who wants to help him and with whom a real love is born, initiated as augmented reality. Rather than *Brazil*, *The Zero Theorem* evokes *Blade Runner* in its setting, although without its imposing urban structure, and as the protagonist is agoraphobic, it is filmed largely indoors. And it is precisely there that the future is shown to be full of memories – his house is an old deconsecrated church, while Mancom's offices are located in a sort of miniature New York Grand Central. There is, on one hand, the actual reutilisation of spaces for different purposes, and on the other, superimpositions of the omnipresent digital with the mobile advertising, in other words various images in movement.

The plural and post-modern city would seem to coincide with the animated two-dimensional city above the old three-dimensional structures in *liberty*, *déco* or eclectic style. The dominant themes are the nonsense of existence, faith or its absence, in other words, the "black hole", but the desired solution is nevertheless flight as in the case of Rachel and Rick in *Blade Runner*. In conclusion, from a morphological point of view, it could be said that the historic city has become one element amongst many in a set or system (metropolitan area). Rupturing of the relationship between centre and suburbs has generated new unplanned multi-centre realities. In addition, there is no pure contraposition between "finding yourself in the city" and "losing yourself in the metropolis". There is an intermediate stage, consisting of a space defined in numerous "centres and suburbs" which cannot be fully grasped and which is a form of constant disorientation. Numerous academics insist on the concept of "derealisation" and "mediatisation" of the metropolitan experience, comparing for example the view through a car windscreen with the goggle-eyed gaze turned to the television monitor or video terminal. Some years ago, interviewed during the 17th Milan Triennial, Gianni Vattimo affirmed that the metropolis experience is lived largely as a loss of the centre and it is here that we must look for the death of the metaphysical thought of the representation as fundamentally realistic. A little paradoxically, the crisis of the representation can correspond to a lightning of the notion of real and the consequent, almost complete, identification between metropolis and *mass media*. In other words, the hermeneutic totality in which we always move, and the metropolitan totality in which we live, have always been given to us, yet we do not "totally" possess them. They are therefore provided to us as immersion in a universe of "communication". In the contemporary age, everything tends to become simultaneous and this changes a great number of things. For example, in the metropolis you are always everywhere and at the same time you are nowhere, as there are no movements towards the centre and new analogies may therefore develop between the experience of time and space.

Figure 17  
Blu, *Fronte del porto*, Street Art Ostiense, Rome 2014. *Autonomies*. [visited January 3, 2018]. Available at: <http://autonomies.org/2015/02/a-house-with-colours-of-rainbow-the-story-of-fronte-del-porto-occupato-rome>.

Figure 18  
Terry Gilliam, *The Zero Theorem*, 2013. *The Verge*. [visited January 3, 2018]. Available at: <https://www.theverge.com/2014/8/20/6044223/the-zero-theorem-review-nothing-for-everyone>

14. *Dune* was brought to the screen by David Lynch in 1984.



17

Figura 17  
Blu, *Fronte del porto*, Street Art Ostiense, Roma 2014. *Autonomies*. [visitato 3 gennaio 2018]. Disponibile da: <http://autonomies.org/2015/02/a-house-with-colours-of-rainbow-the-story-of-fronte-del-porto-occupato-rome>.

Figura 18  
Terry Gilliam, *The Zero Theorem*, 2013. *The Verge*. [visitato 3 gennaio 2018]. Disponibile da: <https://www.theverge.com/2014/8/20/6044223/the-zero-theorem-review-nothing-for-everyone>.

14. *Dune* sarà poi portato sullo schermo da David Lynch nel 1984.



18

fantomatica telefonata che dovrebbe spiegarli il senso della vita. Così ottiene dal Management di poter lavorare alla risoluzione di una misteriosa formula matematica, lo "Zero Theorem", senza dover mai uscire da casa, dotandosi di un super-computer, ma è monitorato da varie micro-spie poste in punti strategici. Ci lavorerà diversi mesi senza arrivare ad alcun esito ma, se lui non vuole uscire nel mondo – rappresentato come variopinto, allegro e mascherato – il mondo vuole entrare da lui mediante una deliziosa ragazza (replicante?) che lo vuole aiutare e con la quale nasce un amore reale, iniziato come realtà aumentata. Più che *Brazil*, il film *The Zero Theorem* evoca *Blade Runner* nell'ambientazione – anche se non ha l'imponente struttura urbana di quel film – e, essendo il protagonista agorafobico, è girato prevalentemente negli interni. È proprio lì che il futuro si mostra pieno di memorie: la sua casa è una vecchia chiesa sconsacrata, mentre gli uffici della Mancom sono situati in una sorta di piccolo Grand Central newyorkese. Da un lato c'è il vero e proprio riuso di spazi adibiti a fini diversi, dall'altra ci sono le sovra-imposizioni dell'onnipresente digitale, le pubblicità mobili e cioè le varie immagini in movimento. Sembrerebbe che la città plurale e post-moderna coincida con quella animata e bidimensionale sopra le vecchie strutture tridimensionali *liberty*, *déco* o in stile eclettico. I temi dominanti sono il *nonsense* dell'esistenza, la fede o l'assenza di essa e cioè "il buco nero", ma la soluzione desiderata è comunque la fuga così come anche per Rachel e Rick in *Blade Runner*.

In conclusione si può affermare che la città storica è diventata – da un punto di vista morfologico – un elemento tra gli altri di un insieme o di un sistema (area metropolitana).

La frantumazione del rapporto centro/periferia ha portato alla presenza di nuove realtà multicentriche non programmate. Non esiste, inoltre, una pura contrapposizione tra il "trovarsi nella città" e il "perdersi nella metropoli"; esiste uno stadio intermedio, quello fatto di uno spazio definito in tanti "centri e periferie" che non riusciamo nemmeno a cogliere e che è una forma di costante spaesamento. Numerosi studiosi insistono sul concetto di "derealizzazione" e di "mediatizzazione" dell'esperienza metropolitana paragonando, ad esempio, la visione attraverso il parabrezza dell'automobile allo sguardo stralunato rivolto al monitor televisivo o al terminale video. Gianni Vattimo, già anni fa, intervistato in occasione della XVII Triennale di Milano, asseriva che l'esperienza della metropoli viene vissuta prevalentemente come perdita del centro ed è qui che va rintracciata la morte del pensiero metafisico della rappresentazione in quanto fondamentalmente realistico; la crisi della rappresentazione può, un po' paradossalmente, corrispondere ad un alleggerimento della nozione di reale e ad una conseguente, quasi completa, identificazione tra metropoli e *mass media*. In altre parole la totalità ermeneutica in cui sempre ci muoviamo, o la totalità metropolitana in cui viviamo, ci sono sempre date, eppure non le possediamo "totalmente", quindi ci vengono fornite come immersione in un universo di "comunicazione". L'età contemporanea è quella dove tutto tende a diventare simultaneo e questo cambia una quantità di cose; ad esempio nella metropoli si è sempre dappertutto e nel contempo non si è in nessun luogo, in quanto non ci sono movimenti verso il centro ed in tal modo si possono sviluppare nuove analogie tra l'esperienza del tempo e dello spazio.