

## LA CITTÀ MULTIETNICA NEL CINEMA DI FANTASCIENZA: TRE ESEMPI

### INTRODUZIONE

Nel 1982 uscì nelle sale *“Blade Runner”*, film di fantascienza diretto dall’allora poco più che esordiente ma già affermato Ridley Scott<sup>1</sup> e tratto, anche se in maniera abbastanza libera, da uno dei libri di Philip K. Dick. Un cartello iniziale ci informa che ci troviamo a Los Angeles nel novembre del 2019. La rappresentazione della metropoli del futuro fornitaci da quest’opera è diventata una delle immagini più iconiche del cinema della seconda metà del Novecento, fino a tramutarsi in un vero e proprio archetipo visivo che ha condizionato in maniera profonda e indelebile tutto quanto è stato realizzato in seguito. Uno dei dati più interessanti di questa megalopoli è la sua intrinseca multiculturalità, forse il fattore che più è determinante per l’aspetto visivo del film stesso.

In questo breve scritto si analizzerà proprio questo dato, la città del futuro immaginata come “necessariamente” multietnica, basandoci principalmente su *“Blade Runner”*<sup>2</sup>: come sopra accennato, per importanza storica e influenza sarebbe difficile trovare un titolo più adatto. Si è deciso, rispetto a questo punto, di escludere altre metropoli dell’avvenire, o perché legate ad una situazione storica troppo distante nel tempo (come per *“Metropolis”* di Fritz Lang, uscito nel 1927) o a causa di caratteristiche ontologicamente legate ad altri tipi di istanze (la Manhattan prigioniera di sicurezza e specchio del disfacimento della società americana di *“1997: Fuga da New York”* [*“Escape From New York”*], diretto da John Carpenter nel 1981). Come contrappunto a questo principale oggetto d’indagine sono stati scelti due film molto diversi tra loro ma entrambi

---

<sup>1</sup> Scott aveva già diretto *“I duellanti”* [*“The Duellists”*] nel 1977 e *“Alien”* nel 1979

<sup>2</sup> Per la bibliografia su *“Blade Runner”* cfr. Donald Albrecht, *“New York, Olde York: The Rise and Fall of a Celluloid City”*, in [a cura di] Dietrich Neumann, *“Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner”*, Prestel, Munich-New York, 1996, pag. 42; Scott Bukatman, *“Blade Runner”*, BFI Books published by Palgrave Macmillan, Houndmills, Basingstoke, Hampshire (GB), 1997, in particolare le pagg. 15-21; Giorgio Cremonini, *“Blade Runner”*, L’Epos, Palermo, 2009; Matteo Cosimo Cresti, *“L’architettura nel cinema di fantascienza”*, Angelo Pontecorboli Editore, Firenze, 2010, pagg. 23, 26-31, 95-97; Maria Luisa Fagiani, *“Città, cinema, società. Immaginari urbani negli USA e in Italia”*, Franco Angeli s.r.l., Milano, 2008, pagg. 57-58, 64-65, 96-97; Gül Kaçmaz Erk, *“Architecture in Cinema: A Relation of Representation Based on Space”*, Lambert Academic Publishing, Köln (Germania), 2008, pag. 28; Antonella Licata e Elisa Maria Travi, *“La città e il cinema”*, Edizioni Dedalo spa, Bari, 1985, pagg. 54-55; Fabio Matteuzzi, *“Ridley Scott”*, Edizioni Il Castoro Cinema, Milano, 1995; Roy Menarini, *“Ridley Scott: Blade Runner”*, Lindau, Torino, 2001; Barbara Mennel, *“Cities and Cinema”*, Routledge, Taylor & Francis Group, London-New York, 2008, pagg. 13, 131, 140-142, 145-148; Dietrich Neumann, *“Introduction”*, in [a cura di] Dietrich Neumann, *“Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner”*, cit., pag. 8; Dietrich Neumann, *“Scheda del film Blade Runner”*, in [a cura di] Dietrich Neumann, *“Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner”*, cit., pagg. 148-159; [a cura di] Mark Shiel e Tony Fitzmaurice, *“Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context”*, Blackwell Publishers, Oxford-Malden (Massachusetts), 2001, pagg. 71, 101, 251; Michael Webb, *““Like Today, Only More So”: The Credible Dystopia of Blade Runner”*, in [a cura di] Dietrich Neumann, *“Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner”*, cit., pagg. 44-47

estremamente legati all'opera di Ridley Scott: "*Nirvana*"<sup>3</sup> di Gabriele Salvatores e "*Il quinto elemento*" [*Le cinquième élément*]<sup>4</sup> di Luc Besson, usciti in sala nello stesso anno, il 1997.

Gli aspetti su cui ci concentreremo sono tre, ovvero la questione del "mosaico culturale", il confronto protagonista-*milieu* e i *topoi* abitativi (intesi principalmente come stereotipi) manifestati nei film; la scelta è dovuta alla chiara preminenza che questi argomenti hanno all'interno delle opere esaminate.

Si ritiene comunque opportuno ribadire che il principale interesse è analizzare come questi tre film hanno pensato la multietnicità della metropoli del futuro; non verranno approfonditi, per necessaria brevità dell'elaborato, gli aspetti sociologico-culturali legati a queste determinate istanze enunciatrici, così come le importanti implicazioni analizzabili attraverso gli strumenti dei *gender* o dei *post-colonial studies*.

#### "MOSAICO CULTURALE"

Si può in un certo senso parlare di "mosaico culturale" riguardo a questi tre film, perché le città presentate sono caratterizzate da una divisione abbastanza netta in zone etniche, circostanziate e a volte identificate come veri e propri quartieri dotati di nomi diversi. Inoltre qui si ritrovano espressioni d'identità culturale "pura", ovverosia apparentemente non influenzata dalla differente locazione rispetto alle rispettive – più o meno identificate – patrie; esse appaiono spesso poco propense all'ibridazione con il diverso, di cui in alcuni casi sembrano quasi non rendersi conto.

In "*Blade Runner*" non ci viene fornita una visione così precisa della Los Angeles del 2019: nella lunga sequenza iniziale, dove lo sguardo della macchina da presa fluttua letteralmente a parecchi metri dal suolo, pare di capire che la città metropolitana sia circondata da una cintura industriale caratterizzata da alte ciminiere che sbuffano getti infiammati; inoltre si staglia sullo sfondo, facilmente individuabile grazie ad una mole notevolmente superiore a ciò che lo circonda, l'enorme edificio della Tyrell Corporation, una sorta di miscuglio tra l'architettura templare precolombiana e

---

<sup>3</sup> Per la bibliografia su "*Nirvana*" cfr. [a cura di] Gianni Canova, "*Nirvana. Sulle tracce del cinema di Gabriele Salvatores*", Zelig Editore, Milano, 1996, pagg. 20-37, 51-53, 65, 66, 69, 88-89; Matteo Cosimo Cresti, "*L'architettura nel cinema di fantascienza*", cit., pag. 38; Raffaella Grassi, "*Territori di fuga. Il cinema di Gabriele Salvatores*", Edizioni Falsopiano, Alessandria, 1997, pagg. 10, 15-16, 91-101, 123-124; Luca Malavasi, "*Gabriele Salvatores*", Edizioni Il Castoro Cinema, Milano, 2004, pagg. 103-111; Flavio Merkel, "*Gabriele Salvatores*", Dino Audino Editore, Roma, 1998

<sup>4</sup> Per la bibliografia su "*Il quinto elemento*" cfr. Matteo Cosimo Cresti, "*L'architettura nel cinema di fantascienza*", cit., pagg. 36-37, 133; Massimo Giraldi, "*Luc Besson*", Gremese Editore, Roma, 2004, pagg. 11, 66-75; Marco Martani, "*Luc Besson. L'iniziazione, i sentimenti e la forma*", Stefano Sorbini Editore, Roma, 1997, pagg. 11-12, 26, 29-31, 35-37 [colonna a margine], 61-63-65-67 [colonna a margine], 98-101/103-105 [colonna a margine], 112-125, 145-147, 158-159

le decorazioni esotizzanti che si possono trovare nei tanti *movie theatres* tipici degli anni d'oro di Hollywood. Le zone abitate sono nettamente divise in senso perpendicolare al suolo: a terra, sotto una coltre di nuvole che riversano quasi incessantemente fitta pioggia sulle strade, troviamo gli strati meno abbienti della popolazione; metri e metri più in alto, all'interno di austeri palazzi dalle linee retrò, risiede e lavora quella parte della popolazione caratterizzata da uno status economico decisamente più benestante. Intere sezioni del film, soprattutto nella prima metà, sono ambientate proprio nelle strade: nella moltitudine di persone che vediamo, le etnie estremo orientali sembrano essere di gran lunga quelle maggioritarie. Innanzitutto vi è un discreto numero di dati di contorno, che nella loro estrema genericità sono comunque piuttosto precisi riguardo all'ambito di riferimento: una moltitudine di insegne al neon, con simboli immediatamente riconoscibili come il dragone o con ideogrammi; graffiti scritti chiaramente in giapponese o in cinese; quasi tutti i losangelini indossano cappelli di paglia dalla foggia orientale e molti di essi si muovono in bicicletta. Poi vi sono i singoli personaggi con cui Deckard si incontra: il ristoratore giapponese (che gli si rivolge esclusivamente nella propria lingua, pur dimostrando subito dopo di conoscere l'inglese) e la venditrice di pesce cinese, ad esempio – senza contare che è sempre cinese il fabbricatore di occhi che riceve la visita dei replicanti. Quando il protagonista va alla ricerca del fabbricante di serpenti, lo spettatore sapendo che questi si chiama Abdul Ben Hassan si immagina un cambio d'ambientazione in direzione di un suk mediorientale: eppure, nonostante qualche dettaglio come i narghilè e i bevitori di the paiano portare in questa direzione, anche in questa sezione “egiziana” della città vi sembra essere una netta predominanza di popolazioni dell'Asia estrema. Bisogna però precisare che tutte queste sequenze non sono chiaramente localizzate nello spazio urbano; del resto, nel film di Ridley Scott l'unico quartiere che viene nominato e identificato è Chinatown (l'indirizzo del club dove lavora una delle replicanti): esso non appare diverso dalle altre aree al livello del suolo che vediamo, per lo meno non come città. La notevole differenza è che nell'unico spazio dichiaratamente appartenente ad un'etnia vediamo, se pur in brevissime inquadrature di contestualizzazione, qualche segno di varietà dei passanti: una coppia di punk, dei monaci (?) avvolti da tuniche arancioni, un ebreo osservante che cammina sullo sfondo.

Riguardo alla popolazione benestante, ciò che ci viene dato di vedere è fondamentalmente la situazione del protagonista, possessore di un ampio appartamento<sup>5</sup> al 97° piano di un complesso residenziale difeso da un sistema che permette l'accesso solo attraverso il riconoscimento vocale; in questa situazione, in particolare, veniamo indirettamente informati che la classe abbiente non è solo anglofona: l'ascensore infatti parla anche tedesco.

---

<sup>5</sup> Appartamento che altro non è che la celebre Charles Ennis House realizzata a Los Angeles nel 1924 da Frank Lloyd Wright, cfr. Matteo Cosimo Cresti, *“L'architettura nel cinema di fantascienza”*, cit., pagg. 95-97

Il film che riprende più direttamente la contrapposizione alto-basso è sicuramente *“Il quinto elemento”*: l'estensione in altezza degli edifici che compongono la New York del XXII secolo è portata al parossismo, centinaia e centinaia di metri identificati da diverse funzioni sociali e, presumibilmente, diverso grado di benessere delle persone che lì vivono, come appare molto chiaramente dallo “specchio” esterno delle facciate, ossia il traffico. I mezzi di trasporto si librano infatti nell'aria, come già alcune automobili in *“Blade Runner”*, ma paiono in questo caso seguire delle vere e proprie “strade” che corrono su livelli diversi. Durante la fuga in taxi di Korben e Leeloo lo spettatore attraversa perpendicolarmente tutti questi piani, fino a giungere al suolo: memore del precedente questo è – anche visivamente – separato dal resto della città da una fitta coltre di nuvole, in questo caso più simili ad una nebbia; non vi è però traccia di presenza umana, solo una rete di trasporti su rotaia su cui corrono treni composti da lunghe file di container. La zona in cui abita il protagonista – e che costituisce la quasi totalità delle visioni della metropoli del futuro – in questo caso è perfettamente individuata, anche se non in senso etnico, ovvero South Brooklyn. Il film non è però interessato a definire molto chiaramente la composizione della popolazione: quelle che vengono mostrate sono singole persone, senza scene di vita urbana dall'ampio respiro. Interessante l'incontro con il cuoco di cibo thailandese, che Korben chiama “Mister Kim” – cognome nella maggior parte dei casi identificabile come coreano – e sulla cui barca volante appare l'indicazione di un altro nome, “Leng”, in questo caso associabile all'ambito cinese.

Nel caso di *“Nirvana”* per contro siamo in una metropoli chiamata “Agglomerato del Nord” (Milano?) nettamente divisa in settori: il “Centro”, cuore benestante e curato, in cui vivono le fasce abbienti della popolazione, senza apparenti differenziazioni etniche – anche se la maggior parte di coloro che vediamo paiono essere caucasici – circondato da periferie propuginate come malfamate. Una di queste è il quartiere di “Marrakech”, gigantesca casbah mediorientale in cui paiono trovare rifugio anche “artisti” provenienti da altre aree geografiche; molti metri più in basso, forse nel sottosuolo, si trova invece “Bombay City”, una sorta di enclave indiana: viene detto che essa è al di fuori dello scorrere del tempo, accentuando il carattere fortemente misticheggiante che si riverbera tra processioni, idoli e santoni locali spesso circondati da “occidentali” in cerca di pace interiore. Bisogna aggiungere che nel film è però presente anche un altro luogo, “Shanghai Town”, dove è ambientato il videogioco creato dal protagonista: stando alle pubblicità di questo prodotto che si possono udire a più riprese nel corso del film, dovrebbe effettivamente essere un altro settore della periferia. In questo caso siamo in una tipica rappresentazione di una città estremo-orientale, in cui è però fortemente presente anche la mafia italiana.

## CONFRONTO PROTAGONISTA-MILIEU

Comparando i film tra loro, si può notare che tutti e tre presentano un protagonista, maschio e caucasico, che tende a muoversi in maniera abbastanza fluida tra i diversi spazi che costituiscono la rispettiva metropoli, ma sempre rimanendone in qualche modo distaccato, a volte con un vago atteggiamento di superiorità, legato alla propria persona e non necessariamente morale.

Nel caso di *“Blade Runner”* fin dall’inizio il personaggio di Deckard, cacciatore di replicanti apparentemente ritiratosi dal lavoro, viene presentato allo spettatore come immerso nella vita delle strade di Los Angeles; anche in seguito, in tutta la parte dedicata alle indagini, l’ambientazione è quasi totalmente quella metropolitana multiculturale. Il rapporto del protagonista con questo spazio è però estremamente idiosincratico: se da un certo punto di vista la sua integrazione col *milieu* pare pressoché totale – si muove nel dedalo urbano senza timore e con una sicurezza che può far presupporre una profonda conoscenza di esso – d’altra parte ne è completamente isolato per quanto riguarda il versante linguistico. Proprio la scena iniziale è fortemente indicativa di questo stallo comunicativo: Deckard fatica ad ordinare il cibo al ristoratore che insiste a rispondergli in giapponese; subito dopo, quando quella che pare essere una sorta di “polizia di terra” lo preleva, parlandogli in una lingua straniera sconosciuta, è lo stesso ristoratore che deve aiutarlo traducendogli il dialogo in inglese. L’abitazione del protagonista è un altro indicatore preciso: pur sorgendo la torre di appartamenti in una zona apparentemente “popolare”, come si è ricordato poco sopra l’accesso è strettamente regimentato, e la distanza dell’appartamento dal suolo notevole.

*“Il quinto elemento”* da questo punto di vista è estremamente diverso, anche a causa della sua già citata rappresentazione “individualistica” della popolazione: se è vero che il protagonista pare muoversi fin con troppa disinvoltura negli spazi urbani – soprattutto nel traffico “aereo” – il suo distacco, o per meglio dire isolamento, è determinato più dalla sua situazione sociale che da una scelta volontaria. Il suo minuscolo appartamento, reso visivamente come una sorta di container totalmente separato dalle abitazioni vicine – Korben per uscire di casa si immette direttamente nella fila di vetture che circolano tra gli edifici, senza passare per gli spazi comuni della torre d’appartamenti – è identico a quelli di chiunque viva in quella zona della città.

*“Nirvana”* è infine forse il film più complesso riguardo a questo tema. La ragione principale è forse fin troppo banale: la storia del protagonista è costruita attraverso il suo successivo confrontarsi con realtà urbane diverse, simili da un certo punto di vista ai livelli di un videogioco, come quello di cui lui è il creatore. Inoltre Jimi è probabilmente all’interno dei tre casi analizzati il protagonista con l’arco narrativo più complesso e mutevole, in cui quindi si può notare anche una certa variazione

nel rapporto col *milieu* durante il corso della storia. Inizialmente il programmatore è fondamentalmente un ricco annoiato dalla vita di tutti i giorni, depresso per essere stato abbandonato dalla compagna e fondamentalmente in sintonia col quartiere benestante – il “Centro” – dove vive; il confronto con una realtà urbana diversa ed etnicamente connotata è solo la “Shanghai Town” del videogioco, definita a più riprese uno stereotipo. Il primo vero incontro con il “diverso” è “Marrakech”, dove il protagonista non riesce ad adattarsi e di cui apprezza esclusivamente la possibilità dell’anonimato. Dopo un percorso abbastanza tormentato sarà forse solo “Bombay City” lo spazio in cui Jimi riuscirà ad integrarsi, anche se solo da un punto di vista concettuale e misticistico: la pace dei sensi, il Nirvana, che raggiunge alla conclusione del film, poco prima di morire.

### TOPOI ABITATIVI

Considerando film che trattano di spazi urbani etnicamente connotati, pur in maniera e in misura molto diverse, non si può non notare che nell’immaginare questi spazi “altri” lo sguardo dei realizzatori sia stato condizionato, o abbia consapevolmente voluto giocare coll’immaginario espresso dalla cultura occidentale nei confronti soprattutto del Medio e dell’Estremo Oriente, caratterizzato da toni favolistici e contemporaneamente pervasi da una certa paura del diverso. In questa sede, per ragioni pratiche, l’analisi si limiterà ad indicare i punti principali di questo confronto; in tutti e tre casi infatti i contributi visivi più o meno dichiarati sottesi a quello che è presentato allo spettatore sono talmente variegati da non permettere la precisa individuazione di ciascuno.

“*Blade Runner*” è per sua natura il film che forse richiama più direttamente alla memoria dello spettatore un confronto immediato, ovvero le grandi metropoli dell’Estremo Oriente, e le loro versioni americane, il “modello Chinatown” primo tra tutti: ne sono prova abbastanza innegabile il susseguirsi di insegne al neon, ceppi votivi coperti di ideogrammi posizionati ai lati delle carreggiate stradali, la folla dissimulata da cappelli di paglia che permea completamente lo spazio urbano. Come ricordato nel capitolo iniziale, la rappresentazione del presunto settore “egizio” è invece estremamente minimale, ridotta a qualche oggetto significativo come i narghilè o le teiere in metallo istoriato.

Anche “*Nirvana*” presenta in maniera molto simile il proprio settore estremo-orientale; quello che bisogna specificare è però che, per ragioni anche meramente produttive, questo film presenta quasi esclusivamente spazi interni o comunque molto ridotti, senza fornire inquadrature generali che

possano aiutare lo spettatore a ricostruire lo spazio della storia narrata: la sua struttura labirintica, quindi, privilegia la denotazione etnica attraverso dettagli di edifici, azioni dei personaggi di contorno, dettagli di scenografia. Si può comunque osservare come la caratterizzazione di “Marrakech” e “Bombay City” sembri volutamente giocare con le aspettative dello spettatore, fornendogli immagini apparentemente stereotipate ma sicuramente ricche di un’inventiva visiva spesso sardonica, rintracciabile facilmente nelle scene di contorno che costellano l’azione principale.

Infine “*Il quinto elemento*”, probabilmente il caso più complesso dei tre. La costruzione dell’aspetto visivo della New York del XXIII secolo pare come sicuramente influenzata da una miriade di diverse suggestioni architettoniche, e anche in questo caso vi è un chiaro uso comico dello stereotipo, estremizzato fino a diventare grottesco; bisogna però considerare l’apporto fondamentale alle scenografie – ma non solo – del disegnatore francese Moebius, uno dei più noti fumettisti di fantascienza della seconda metà del Novecento: molte delle influenze che apparentemente potrebbero essere riconosciute nel film e ascritte a questo solo sono infatti suggestioni visive rintracciabili nell’opera di questo artista già negli anni Settanta.

## BIBLIOGRAFIA

- Scott Bukatman, *“Blade Runner”*, BFI Books published by Palgrave Macmillan, Houndmills, Basingstoke, Hampshire (GB), 1997
- [a cura di] Gianni Canova, *“Nirvana. Sulle tracce del cinema di Gabriele Salvatores”*, Zelig Editore, Milano, 1996
- Giorgio Cremonini, *“Blade Runner”*, L’Epos, Palermo, 2009
- Matteo Cosimo Cresti, *“L’architettura nel cinema di fantascienza”*, Angelo Pontecorboli Editore, Firenze, 2010
- Maria Luisa Fagiani, *“Città, cinema, società. Immaginari urbani negli USA e in Italia”*, Franco Angeli s.r.l., Milano, 2008
- Gül Kaçmaz Erk, *“Architecture in Cinema: A Relation of Representation Based on Space”*, Lambert Academic Publishing, Köln (Germania), 2008
- Massimo Giraldi, *“Luc Besson”*, Gremese Editore, Roma, 2004
- Raffaella Grassi, *“Territori di fuga. Il cinema di Gabriele Salvatores”*, Edizioni Falsopiano, Alessandria, 1997
- Antonella Licata e Elisa Maria Travi, *“La città e il cinema”*, Edizioni Dedalo spa, Bari, 1985
- Luca Malavasi, *“Gabriele Salvatores”*, Edizioni Il Castoro Cinema, Milano, 2004
- Marco Martani, *“Luc Besson. L’iniziazione, i sentimenti e la forma”*, Stefano Sorbini Editore, Roma, 1997
- Fabio Matteuzzi, *“Ridley Scott”*, Edizioni Il Castoro Cinema, Milano, 1995
- Roy Menarini, *“Ridley Scott: Blade Runner”*, Lindau, Torino, 2001
- Barbara Mennel, *“Cities and Cinema”*, Rutledge, Taylor & Francis Group, London-New York, 2008
- Flavio Merkel, *“Gabriele Salvatores”*, Dino Audino Editore, Roma, 1998
- [a cura di] Dietrich Neumann, *“Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner”*, Prestel, Munich-New York, 1996
- Giacomo Ravesi, *“La città delle immagini. Cinema, video, architettura e arti visive”*, Rubbettino Editore, Soveria Mannelli (Catanzaro), 2011
- [a cura di] Mark Shiel e Tony Fitzmaurice, *“Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context”*, Blackwell Publishers, Oxford-Malden (Massachusetts), 2001