

Reciprocità e Conflitto: l'individuo e la Metropoli distopica

(Reciporicty and Conflict: the individual and the dystopic Metropolis)

◇ *Mirko Gentile, Università degli Studi di Milano*

Abstract

IT: La metropoli contemporanea è un organismo dinamico, plasmato sia dai suoi abitanti sia dalle influenze che essa esercita su di loro. Questo studio si propone di indagare l'interazione tra gli individui e l'ambiente urbano, concentrandosi sulla relazione reciproca tra la produzione della letteratura fantascientifica e distopica, l'architettura e l'evoluzione urbana contemporanea. L'analisi delle narrazioni distopiche emerge come uno strumento efficace per esplorare il legame tra l'essere umano e la città, sondando le paure, i conflitti e le dinamiche sociali che ne costituiscono l'essenza. L'approccio metodologico adottato abbraccia una prospettiva storico-critica sull'individualità urbana, partendo dall'emergere della metropoli ottocentesca fino alla post-modernità, attraverso la reinterpretazione delle opere più significative nel tempo e il confronto con ricerche sociologiche e analisi critiche sull'urbanistica.

Parole chiave: *Metropoli, Letteratura distopica, Urbanistica, Individuale, Sociologia*

EN: The contemporary metropolis is a dynamic organism, shaped both by its inhabitants and by the influences it exerts upon them. This study aims to investigate the interaction between individuals and the urban environment,

focusing on the reciprocal relationship between science fiction and dystopian literature production, architecture, and contemporary urban evolution. The analysis of dystopian narratives emerges as an effective tool to explore the connection between human beings and the city, probing the fears, conflicts, and social dynamics that constitute its essence. The adopted methodological approach embraces a historical-critical perspective on urban individuality, from the emergence of the nineteenth-century metropolis to post-modernity, through the reinterpretation of the most significant works over time and comparison with sociological research and critical analyses on urbanism.

Keywords: *Metropolis, Dystopian literature, Urbanism, Individual, Sociology*

1. Introduzione

“Senza un certo tipo di spazio, un certo tipo di storia diviene semplicemente impossibile”, scrive Moretti (1977 p. 104) parlando di quel legame che tiene insieme la narrazione e lo spazio urbano. La città, infatti, attraverso la sua processualità, attraverso quel brulicare incessante di vita che la caratterizza e la sostanzia, si comporta come un soggetto dinamico, determinato da (e determinante per) gli abitanti che la popolano e la attraversano tutti i giorni. Essa è lo specchio del progresso e dello sviluppo, l’epitome della modernità, ma allo stesso modo e proprio in virtù di questo, riflette le paure più profonde dell’uomo che al suo interno prendono forma e concretezza. È proprio questo quello che hanno cercato di raccontare le distopie, che non a caso iniziano a circolare proprio con il sorgere della metropoli moderna industrializzata, dell’inurbamento dei contadini dalle campagne ai quartieri-dormitorio vicino alle fabbriche. La metropoli post industriale si fa quindi popolosa, rumorosa, meccanica. Nel 1863 nasce la pionieristica linea metropolitana di Londra che altera per la prima volta il senso del tempo e della percorribilità degli spazi urbani (Si veda anche Floch 1992). Una nuova attenzione all’igiene caratterizza questo periodo. Si inizia a fare caso alla circolazione dei batteri e al contagio delle malattie. L’insalubrità delle strade diviene motivo di preoccupazione e si sviluppano teorie mediche nel tentativo di spiegare l’origine delle malattie infettive, come la ben nota teoria dei miasmi e le successive ricerche di Pasteur. La vita associata dell’uomo, il vantaggio evolutivo della nostra specie, assume dunque le sembianze di una convivenza terribile e sospettosa. La vicinanza di grandi masse di gente è motivo paradossale di un isolamento individuale, di una chiusura all’altro e di una percezione alienata e alienante degli agglomerati urbani, ormai divenuti giungle di pietra e lamiera, spazi ingovernabili e tentacolari da abitare con timore e diffidenza. Nel 1818, con la pubblicazione di *Frankenstein, o il moderno Prometeo*, Mary Shelley agisce da catalizzatrice del canone distopico, affrontando l’idea che la scienza e la tecnica stiano conducendo le condizioni di vita e di lavoro dell’uomo in un *descensus ad inferos*, alterandone irrimediabilmente i ritmi di esistenza. Ma è solo nella seconda metà del XIX secolo, sulla spinta della *fin de siècle* dell’età vittoriana, che si fa largo la distopia moderna, legandosi indissolubilmente allo spazio cittadino, raccontandolo e scandagliandone le brutture e le criticità, utilizzandolo come laboratorio per esperimenti sul futuro o come spazio privilegiato dell’inconscio, teatro di epocali fobie urbane, metafora del disastro, umano e tecno-scientifico, della modernità. Nel corso di questo capitolo, si cercherà di dimostrare come

città e distopia siano legate in un matrimonio indissolubile e come sia possibile attingere da questo prolifico serbatoio letterario per strutturare una riflessione sulla metropoli moderna ed i suoi abitanti. Come hanno argomentato anche Rob Kitchin e James Kneale (2005), c'è una reciprocità nella relazione tra la produzione finzionale fantascientifica e la disciplina urbanistica contemporanea. L'architettura plasma l'immaginario fantascientifico, il quale opera a sua volta per influenzare l'immaginazione, la progettazione e lo sviluppo urbanistico contemporaneo. Kitchin e Kneale sostengono che la fantascienza svolga un ruolo cruciale nello stabilire un'interazione triangolare tra i suoi scrittori, i suoi lettori e lo sviluppo di una idea di spazialità. (si veda anche Abbott 2007).

Lo studio della distopia come canale di accesso alla natura del nostro rapporto con l'ambiente urbano, rappresenta inoltre uno strumento essenziale per lo scandaglio delle nostre paure più profonde, del nostro inquieto confrontarci con gli altri e, non per ultimo, per analizzare il rapporto tra l'individuo e la città. Pertanto, si partirà dall'assunto che alla base del nostro vivere gli spazi urbani, vi sia un rapporto di reciprocità e scambio all'interno del quale non è più facile distinguere se sia la città a fare l'individuo o viceversa. Per comprendere la reciprocità del rapporto abitante-ambiente, si pensi ad esempio al *Ciclo di Fondazione* di Isaac Asimov, e in particolare al personaggio di Hari Seldon, il quale dispone di uno strumento chiamato psicostoria, che gli consente di prevedere i comportamenti delle masse umane. La psicostoria, concetto fondamentale all'interno delle opere di Asimov, è una disciplina matematico-filosofica che combina la psicologia, la sociologia e la statistica, e si basa sull'assunto che, se le azioni di masse di individui vengono analizzate, il comportamento futuro dell'intera società può essere previsto. La precisione della psicostoria - ed è questo un aspetto molto interessante - diminuisce restringendo l'analisi ai singoli individui, poiché le azioni di pochi possono essere influenzate da molteplici variabili casuali, rendendole meno prevedibili. Questo concetto si collega in modo affascinante a ciò che Guy Debord definiva invece come psicogeografia (Debord 2008). Secondo Debord il paesaggio urbano e il modo in cui è vissuto influenzano la coscienza individuale e collettiva. Attraverso passeggiate non programmate e senza scopo preciso, si può sperimentare la città in modo nuovo, cogliendone aspetti e connessioni altrimenti ignorate. La psicogeografia ci invita a riflettere sulle interazioni che si instaurano tra individui e ambiente, suggerendo che le città stesse possono modellare il nostro pensiero e il nostro agire. Queste due visioni offrono prospettive diverse, l'una dal punto di vista letterario e l'altra dal punto di vista filosofico, sulla natura delle relazioni umane e sulla interazione con i luoghi abitati, che saranno oggetto di questo studio.

2. Dalle utopie comunitarie alla distopia dell'isolamento

Va detto che l'interesse per l'esplorazione dei contesti urbani come luoghi di esperimenti sociali non nasce con le distopie, ma è già presente nella tradizione utopistica e nella letteratura filosofica, progenitore letterario del genere distopico. Opere come *La nuova Atlantide* di Francis Bacon, *Christianopolis* di Johann Valentin Andreae e *Città del sole* di Tommaso Campanella, con le loro ricche descrizioni della struttura urbana, rappresentano esempi di città-stato che contribuiscono alla costruzione di un immaginario collettivo, riflettendo a un tempo istanze politiche e riproducendo architetture morali prima ancora che topologiche. Si tratta di idee e visioni di città possibili, spazi mentali prima che fisici, che risultano indefiniti proprio perché in continua ridefinizione e interpretazione. La funzione di queste narrazioni è però, ancora, quella di socializzare l'individuo all'interno dello spazio, ricorrendo a metafore, simboli e modelli per colmare quel «vuoto che improvvisamente si apriva tra infinite possibilità e concrete realizzazioni» (Ilardi 2005, p. 36). L'utopia del XIX secolo affida infatti alla pianificazione urbanistica un ruolo di cruciale importanza, nell'intento di progettare soluzioni abitative dignitose per tutti gli strati sociali della popolazione. La ricerca di una città ideale e di una utopia metropolitana, si manifesta così nell'opera di urbanisti come l'inglese Ebenezer Howard che sviluppò, intorno al 1898, l'idea delle *Garden Cities*, complessi urbani costruiti tenendo in considerazione il nesso tra natura e sviluppo urbano, al fine di garantire il benessere degli abitanti. Contemporaneamente, il modello urbanistico di Frank Lloyd Wright si costruisce e sviluppa attorno all'individuo, posto al centro di una rete di relazioni potenziali dalle quali prende forma la disposizione urbana.

Ma sul finire del secolo, i romanzi di fantascienza si appropriano di queste stesse immagini invertendone il segno, reinventando l'immaginario urbano anche alla luce dell'incombente progresso scientifico e tecnologico, con tutte le paure, gli entusiasmi e i vuoti di senso che esso trascinava con sé. Di questo incontro tra la letteratura distopica e la cultura scientifica, se ne vedranno le tracce anche in molta cinematografia, nel proliferare di modelli prototipici di città, capaci ora, grazie alle possibilità offerte dalla macchina da presa, di un rin vigorito impatto visivo. Le città distopiche, ormai declinabili al plurale, si frammentano nell'immaginario di massa, assumono una forma che sfuma i confini tra l'oggetto e la sua rappresentazione, offrendo numerose e diverse *chiavi di lettura* del fenomeno urbano (Argan 1969).

Le distopie, in particolare, hanno incarnato ed oggettivizzato la paura

collettiva che accompagna la vita associata dell'uomo (Ciraci 2018) restituendoci una rappresentazione plastica e allo stesso tempo terribile di quell'inferno, per citare Sartre, che *gli altri* sono o possono divenire. Il Novecento si apre, dunque, all'insegna di un senso generalizzato di ansia nei confronti della città. Questo sentimento ansiogeno ci è restituito in opere come *La macchina si ferma* (1909) dell'autore britannico Edward Morgan Forster. La città di Forster è raffigurata come un «abisso umano, simile a un alveare. La popolazione, relegata in piccoli monolocali e incatenata ad una tranquilla e cloroformica routine, considera deplorevole il contatto fisico e comunica solo attraverso degli schermi» (Di Minico 2018, p. 38). Il modello di Forster si inserisce nel solco di quel filone rappresentativo delle città-incubo già sviluppatosi alle soglie del secolo attraverso romanzi come *Il risveglio del dormiente* (Titolo originale: *When the Sleeper Wakes*, modificato dall'autore nel 1910 in *The Sleeper Awakes*) scritto nel 1898 da H.G. Wells. Si tratta di un libro di fantapolitica ambientato nella Londra del 2100, dove il dormiente, il protagonista Graham, si sveglia dopo un sonno di duecento anni per osservare il mondo che lo circonda:

“(Graham) went to the railings of the balcony and stared upward. His first impression was of overwhelming architecture. The place into which he looked was an aisle of Titanic buildings, curving spaciously in either direction. Overhead mighty cantilevers sprang together across the huge width of the place, and a tracery of translucent material shut out the sky. Gigantic globes of cool white light shamed the pale sunbeams that filtered down through the girders and wires. Here and there a gossamer suspension bridge dotted with foot passengers flung across the chasm and the air was webbed with slender cables. A cliff of edifice hung above him” (Wells 2005, p. 42).

La città descritta da Graham è caratterizzata da una marcata divisione tra classi (caratteristica ricorrente nei romanzi di Wells) dove non esiste più la vita privata e l'abitazione non è più concepita come un possesso personale. I centri urbani si presentano come enormi alberghi che offrono servizi di ristorazione e svago, in opposizione agli spazi del sottosuolo, abitati dalla classe operaia. Oltre al tema della divisione in classi, spesso metaforizzata attraverso il modello di una città divisa in un piano sotterraneo ed uno di superficie³⁴, e del quale parleremo meglio più avanti, emerge, in queste come in molte

³⁴ Il modello, fortemente diffuso nelle opere di Wells, sarà ripreso da Fritz Lang nella costruzione della sua celebre *Metropolis* (1927), e lo stesso Wells in un articolo uscito nel 1927 per i tipi del *New York Times*, accusò il regista di averlo plagiato.

altre produzioni coeve³⁵, un gap abissale tra individualità ed individuo (Atkins 1967, p. 217). La sensibilità degli autori riesce a cogliere con profetico anticipo quello che diventerà uno dei *leitmotiv* del genere, andandosi progressivamente ad intensificare – come vedremo – nella produzione postmoderna. L'uomo della metropoli è isolato, ma al contempo privato del diritto alla solitudine. In *La metropoli e la vita dello spirito* (1903) George Simmel aveva già descritto la deriva identitaria che interessava il cittadino di inizio secolo, sottoposto ad una pioggia fitta di stimoli, un caos semiotico che non poteva che condurre ad un senso di melanconica apatia e di contrasto con l'alterità. Non solo l'artista, ma chiunque abiti la metropoli ricerca ora, con altezzosa superbia, un modo di vita utile a distinguersi, generando uno scarto tra sé e la massa eterogenea che lo circonda, e in questo modo inizia edificando muri e sbarre ideologiche, costruendo, cioè, la sua stessa prigionia. Prende piede così – sempre con Simmel - l'immagine dello Straniero (1908), una figura che nulla ha a che vedere in senso proprio con l'appartenere o meno ad un posto, con l'essere nomade o stanziale, ma piuttosto descrive una condizione di presenza irrelata, vicinanza fisica e distacco emotivo. La figura dello straniero, o dell'estraneo, assume il significato di archetipo della condizione moderna dell'uomo nel contesto della metropoli, ma è già presente in altre opere della fine del XIX secolo. In *La Terra della tenebre* (1887) della scrittrice scozzese Margaret Oliphant, il protagonista e narratore osserva da un marciapiede la folla frenetica dei viandanti, restituendoci pagine intrise di questo senso di solitudine esistenziale che agisce sulle relazioni, sgretolandole a poco a poco, e che le traduce in indifferenza:

“Il traffico non si fermava neppure per un istante, sembrava non avere regole. Alcune vetture sfrecciavano per la via, travolgendo i veicoli più piccoli che intralciavano la loro corsa, senza mostrare alcun rispetto per il comune buonsenso né – a quanto pareva – per le leggi locali. Quando capitava un incidente scoppiavano urla forsennate, e talvolta, si scatenava una lotta furibonda; ma a nessuno veniva in mente di interferire.”³⁶

³⁵ Con riferimento, in particolare, al celebre romanzo del 1932 di Aldous Huxley, *Il Mondo Nuovo* pubblicato con il titolo originale di *Brave New World*, e considerato ad oggi uno dei capisaldi del canone distopico, nel quale la divisione in caste è condotta alle sue punte più estreme, attraverso la progettazione in laboratorio della destinazione sociale e dell'appartenenza ai ranghi dei cittadini del Nuovo Mondo. (Huxley, A., 2009, *Il Mondo Nuovo. Ritorno al Mondo Nuovo*. Mondadori, Milano).

³⁶ Oliphant, M., 2008 (1887), *La Terra delle tenebre*, Lupetti: Milano, pp. 5-6. Il racconto fu pubblicato per la prima volta nella raccolta *The Land of Darkness, along with some further chapters in the experience of Little Pilgrim* (1887) per l'editore MacMillan.

I passanti sui marciapiedi erano tutti ugualmente indifferenti. Io stesso venni spintonato, prima da una parte, poi dall'altra, e se mi fermavo un momento, subito qualcosa mi urtava, mi calpestava, mi trascinava (p. 6).

“(...) ovunque fiumi di gente che andava e veniva, ma nessuno mi rivolse la parola, o si accorse di me. Ero solo, come fossi stato in un deserto. Era un deserto di uomini, che agivano come se non mi vedessero, passandomi accanto senza uno sguardo di solidarietà umana, ciascuno assorto nei propri pensieri (p. 34).”

Questo modo dei personaggi di porsi *alle soglie* rispetto al fluire del movimento cittadino, questa distanza di sicurezza propria dello spazio dell'osservazione, contemplativa e ciononostante eversiva rispetto alla realtà urbana circostante, sarà caratteristica di buona parte del romanzo novecentesco. Da *L'uomo senza qualità* di Robert Musil, a *Lo straniero* di Camus, passando per *L'uomo nel labirinto* di Corrado Alvaro, il rapporto tra l'individuo e la città sembra sgretolarsi inesorabilmente fino al ripiegamento totale in sé stessi. La città stessa perde la sua concretezza e svanisce a poco a poco, tanto da non necessitare più di una definizione precisa, finendo con l'essere nemmeno nominata (Ilardi 2005, p. 64). La metropoli diventa un luogo anonimo, prima ancora che un *non-luogo* (Augé 1992). Anonimo come il protagonista de *La Terra delle tenebre*, appunto, un osservatore che non ha bisogno di farsi attore all'interno del teatro urbano.

3. I Problemi del post-moderno: la Città in frantumi

Nella prefazione all'edizione del 1921 di *The Sleeper Awakes*, H.G. Wells scrive: «Il presente volume riprende certe concezioni già ampiamente discusse negli ultimi anni del secolo scorso, l'idea dello sviluppo delle città e dello spopolamento delle campagne e della decadenza del lavoro manuale in conseguenza dell'organizzazione più perfezionata della produzione industriale. (...) *Il dormiente* (corsivo mio) rappresenta naturalmente l'uomo medio, l'uomo qualunque, che avrebbe tutto, se solo si decidesse a tenere stretto ciò che gli appartiene, e che trascura tutto. (...) Il libro non è altro che il quadro dell'ignobile schiavitù che regna in

un mondo dove le città sono diventate dei meccanismi ipertrofici. Esisterà mai un mondo simile? Confesso che ne dubito.» (Wells 2005, p. 3).

Proviamo a ragionare sulla questione posta dall'autore. Le città sono davvero diventate oggi quei *meccanismi ipertrofici* di cui parla Wells? Ma soprattutto, anche alla luce di quanto si è tentato di argomentare fino a questo punto, è ancora possibile ragionare della metropoli post-moderna come di un organismo unitario? Osservare le metodologie adottate dai sociologi urbani per lo studio della città contemporanea, è già un modo efficace e sufficiente a constatare la frammentazione del fenomeno e dunque rispondere a questa domanda. Giandomenico Amendola, nel saggio *La città postmoderna. Magie e Paure della metropoli contemporanea* (1997) descrive la città suddividendola in dieci modelli, attraverso le definizioni di *città sostenibile*, *città impresa*, *città spettacolo*, *città cosmopolita*, *città sogno*, *città museo*, *città della simulazione*, *città porosa*, *città mediale* e concludendo con quella che chiama *la città blindata*. A questa frammentazione si associano agevolmente anche i *panorama* della società globalizzata (*ethnoscape*, *mediascape*, *technoscape*, *finanscape*, *ideoscape*) individuati da Appadurai (1996) e le frammentazioni della *Postmetropolis* di Soja (2000) che addirittura faticano a ricucirsi tra loro e a stabilire un nesso comune. Nell'epoca della post-modernità, la città si presenta dunque come un complesso apparato policentrico, indefinibile e sfuggente. Lo spazio urbano risulta in una stratificazione di simboli e segni, dove l'individuo smarrisce la propria identità o, semmai, la ritrova soltanto all'interno di orizzonti di senso fittizi come la moda e il consumo, eletti a mezzo principale di relazione con l'ambiente cittadino. Il senso della città si trova negli aeroporti, nei centri commerciali, nei parchi tematici, tanto quanto nelle periferie, nei vicoli e nelle strade turistiche del centro. La distinzione centro-periferia viene meno come categoria assoluta, così come lo stesso concetto di città che si pluralizza, si frantuma e sembra ricucirsi esclusivamente in una molteplicità di figurazioni soggettive, di *scorci di città* individuali ed eterogenei. Allo stesso modo, le rappresentazioni della metropoli nelle distopie si fanno via via meno stereotipate e difficilmente riconducibili ad un modello conforme. Da una parte, l'estetica del Cyberpunk rappresenta una realtà urbana fatta di grattacieli futuristici, illuminazione al neon, distretti sovraffollati e una tecnologia pervasiva e onnipresente. Una città *sprawl*, diffusa e inafferrabile, oppure l'archetipo della *corporate-controlled city* nelle mani di potenti industrie e multinazionali spietate. Allo stesso tempo, però, si diffonde il modello della città-labirinto, un ambiente urbano caotico e claustrofobico, caratterizzato da strade strette, vicoli bui, edifici che si sovrappongono l'uno all'altro e una sensazione costante di

confusione e smarrimento. Ne sono esempio la Los Angeles di *Blade Runner* (1982), così come la Tokyo di *Neuromante* (1984) o la città senza nome di *Dark City* (1998). Gli scenari paesaggistici del Cyberpunk sono in linea con il tipo di spazio teorizzato da scrittori come Dorrian Massey (2006), definiti come eterogenei, relazionali e vivi, ed intrecciano queste rappresentazioni a tematiche come la privatizzazione e la militarizzazione dello spazio urbano a cui l'urbanistica critica contemporanea ha dedicato largo spazio recentemente (Su questi temi si veda Graham 2010). L'estetica Cyberpunk si riflette quasi interamente nell'immagine della metropoli, protagonista indiscussa di queste narrazioni, la quale modella un processo di sollecitazione continua dell'individuo, attraverso i feticci del consumo, la moda, la pubblicità e gli slogan politici. Tornano utili le parole di Alberto Abruzzese in un commento a *Opere mondo* (1994) di Franco Moretti, il quale sostiene, a proposito di quella che chiama una "metropolitanizzazione della produzione testuale" che:

“Le qualità che Simmel aveva individuato nelle forme espressive dell'abitare la metropoli, si riproducono nelle forme estetiche e la trasformano in “enciclopedie universali”, cioè in universi di un'identità simultaneamente frantumata, divisa ma globalizzante (Abruzzese 1995, p. 21).”

4. La distopia della Verticalità

Le visioni distopiche della modernità urbana non si esauriscono nell'estetica Cyberpunk, presto assorbita dal mercato cinematografico e riprodotta fino ad indurne lo svuotamento. In parallelo, uno scrittore acuto e provocatorio come J.G. Ballard, nel suo romanzo *High Rise* (1975), offre una prospettiva originalissima sulla natura dell'urbanità metropolitana. In *High Rise* non è descritto il futuro di un modello abitativo, ma ci viene raccontata una storia del suo presente, prendendo a modello una delle principali icone di opulenza abitativa: il grattacielo. A partire dal 1956, infatti, il governo britannico promosse attivamente la costruzione di numerosi grattacieli, celebrando il gigante verticale come un simbolo di modernità e sviluppo. Incentivi generosi e sussidi speciali furono concessi per la costruzione di edifici che constassero di almeno quindici piani, un'altezza vertiginosa per l'epoca. Tuttavia, già sul finire degli anni '60, l'entusiasmo per i grattacieli cominciò a svanire. L'utopia

realizzata della verticalità rivelò presto i suoi limiti, diventando sinonimo di un totale fallimento edilizio. La vita nei colossi verticali, immaginata come il trionfo del lusso e del benessere, un rifugio sicuro, servito e confortevole, si trasformò invece nella quintessenza del disagio abitativo. Ballard dà voce proprio a questo fallimento e a questo disagio, al declino di questa utopia piccolo-borghese, facendone una parabola dell'abitare al tempo della società dei consumi. Il condominio di *High Rise* è uno spazio ultramoderno, tecnologicamente sofisticato, un'oasi di lusso che sembra evocare ciò che De Cauter (2005) ha definito come uno spazio urbano "capsulare", un tentativo di creare una piccola città all'interno della città o alle comunità blindate descritte dal sociologo Mike Davis (1998). Non più, quindi, distopie metropolitane, nazionali o addirittura mondiali, bensì ambienti chiusi al mondo esterno, ritenuto troppo pericoloso e incontrollabile. La città residenziale del condominio, la *Vertical City*, assume pertanto una doppia valenza, una metaforica, e cioè quella che sposta il *focus* delle narrazioni dalle metropoli agli spazi chiusi e capsulari del contesto abitativo, ed una, invece, imperniata di significazioni sociali, emblematica di una nuova concezione del rapporto tra individuo e socialità. Il grattacielo cambia il modo di pensare la città, mettendola in crisi e addirittura negandola in quanto luogo di incontro, scambio e socialità, contrapponendovi un modello abitativo fondato sull'autarchia. Della metropoli, dunque, solo i resti. La città sembra non servire più alle logiche di mercato, se non come spazio museale o teatro delle spettacolarizzazioni del consumo. Allo stesso modo, la metropoli non serve più nemmeno all'individuo poiché il lavoro ed il consumo possono raggiungerlo direttamente a casa. Il processo di segregazione urbana stabilisce distanze morali, facendo della città un "mosaico di piccoli mondi" (Park 1928, pp. 40-41) ed attribuendo alle dinamiche urbane una qualità superficiale e temporanea, rendendo le relazioni sociali più complesse e generando nuove e divergenti identità individuali. Il distaccarsi dello spazio privato, genera problematiche che si riflettono anche nello spazio pubblico, il quale non è più in grado di predisporre l'individuo alle possibilità di relazioni necessarie al fine di garantire una buona coesione sociale. Un altro modello abitativo *capsulare* è quello della London Eye, la ruota panoramica di Londra, dove Ballard sceglie di ambientare la narrazione di *Millennium People* (2003). Nello spazio delle cabine della ruota, i protagonisti vivono una loro mondanità artificiale, riproponendo il distacco del condominio di *High Rise*, vivendo la città da una prospettiva privilegiata, dalla quale diventano spettacolari persino gli attentati terroristici che sconvolgono Londra in quel periodo. Per dirla con Pezzini (2006, p. 47) «tutta la sua ragion d'essere ruota, è il caso di dirlo, sul suo essere un dispositivo di rappresentazione e autorappresentazione della città e del suo "spettatore"».

Tanto il Condominio di *High Rise*, quanto la ruota panoramica di *Millennium People*, rispondono a quei quattro parametri attraverso i quali Ritzer (1993) aveva descritto gli spazi dei fast food di McDonald's: efficienza, calcolabilità, prevedibilità e controllo. Da qui il processo di *McDonaldisazione* è stato descritto come l'estensione di tali dimensioni ad un crescente numero di settori della società americana e del resto del mondo. Sociologia e antropologia, hanno poi esteso queste categorie attraverso lo studio dei parchi a tema Disney e un concetto ancora più radicale come quello di *Disneyizzazione* (Bryman 1999) dal quale discende il modello della *Disney City*, sanificata, ipercontrollata e fortemente attrattiva per il consumatore. Gli studi sul consumo di Codeluppi (2000, 2003) hanno evidenziato inoltre come lo spazio urbano subisca l'influenza di questi modelli "disneyzzandosi", e questo è evidente tanto nello sviluppo di canoni estetici standardizzanti in architettura, tanto in quelli del *design* da interni promosso, ad esempio, da colossi industriali come Ikea (Mangano 2019). Ecco che allora «la disneyizzazione diventa una specie di strano raddoppiamento dello spazio commerciale, nel suo ostentarsi e mettersi in vista, che comporta spesso la rimessa a nuovo degli spazi, la loro pulizia e messa in ordine» (Montanari 2006, p. 213).

La necessità di uno spazio pulito e controllabile finisce con il sovrapporsi a categorie morali, diviene un'etica dell'abitare, un modello artificiale che sconfina all'interno dello spazio domestico attraverso il *design*. Una rappresentazione paradigmatica di questa sovrapposizione tra spazialità e moralità è quella offerta in una recente produzione del regista sudcoreano Bong Joon-ho. Vincitore del premio Oscar per il miglior film agli Academy Awards del 2020, il film *Parasite* (2019) è costruito sull'opposizione tra due modelli familiari e abitativi. Da un lato la famiglia Kim abita un seminterrato fatiscente in una zona povera di Seoul. La loro casa è umida, angusta e situata al di sotto del livello della strada, esponendoli a inondazioni e allagamenti durante le piogge torrenziali. Dall'altro, la famiglia Park abita in una lussuosa villa, progettata da un noto architetto americano. La casa è spaziosa, moderna e situata in un quartiere benestante. È dotata di ampi spazi verdi, interni eleganti e tecnologie avanzate (Figura 1).

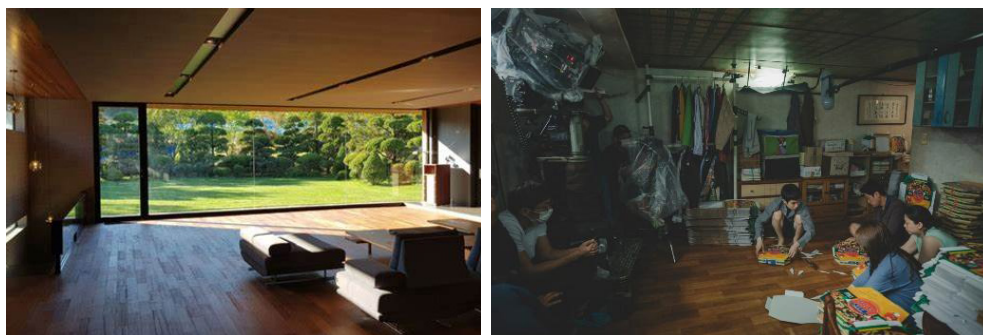


Figura 1 *Parassite* (2019): Abitazioni della famiglia Park (sinistra) e della famiglia Kim (destra) a confronto.

Le geometrie interne degli appartamenti svolgono in *Parasite* un ruolo chiave nella caratterizzazione dei personaggi e della storia. L'intero film è costruito sui motivi di altezza e verticalità che assumono forti connotazioni critiche. Questo si riflette anzitutto nella collocazione geografica delle due abitazioni, l'una posta in altura, su di una collina circondata dal verde, l'altra nel punto più basso di Seoul, al di sotto del livello della strada. Per sottolineare questa prima distinzione, il tragitto da una casa all'altra non è mai realmente rappresentato come un percorso, ma come un passaggio di macchina in verticale. Alto e basso ritornano e si contrastano nella presenza di un bunker segreto nella casa della famiglia Park, uno spazio sconosciuto agli stessi proprietari della villa e nel quale, dopo aver ucciso il signor Park, Ki-taek, il padre della famiglia Kim, troverà rifugio restandovi per sempre. Molto suggestiva è anche l'ubicazione dei servizi igienici nell'abitazione dei Kim, sopraelevati di due gradini e, proprio per questo, unico punto della casa dove i cellulari trovano il segnale (Figura 2).



Figura 2 *Parassite* (2019): Il bagno della famiglia Kim

Il gesto simbolico di doversi “elevare” al livello dei servizi igienici per accedere ad una relazione – per giunta mediata – con la società, sintetizza la critica del regista verso le disparità urbane e, fuori di metafora, sociali, che intende raccontare. Accanto ai motivi dell’alto e del basso, si intersecano e sovrappongono quelli di chiusura/apertura, buio/luminosità, profondità/superficie, ordine/disordine riconducendo a frammenti di uno stesso discorso che si costruisce su dicotomie tipiche del naturalismo e della sociologia e che sfumano i contorni che separano lo spazio urbano da quello domestico, ed entrambi dallo spazio interiore dei personaggi. Nella geometria scenografica di *Parasite* è possibile scorgere così una concatenazione di metafore concettuali, nonché l’eco delle più classiche strutture distopiche, della tradizionale distinzione tra un mondo sotterraneo ed uno di superficie. Quello che sembra configurarsi, dunque, è una sorta di ritorno, una circolarità, o forse sarebbe meglio chiamarla “continuità”, tra le preoccupazioni ottocentesche e quelle della città post-moderna e contemporanea e tra le scenografie di Metropolis o della Trantor di Asimov, e la Seoul di Joon-ho. Almeno dal punto di vista delle fobie urbane, il rapporto tra l’individuo e la città sembra non essere mutato di molto nella caratterizzazione topologica delle distopie. L’evoluzione è semmai ravvisabile in un movimento espansivo e dilagante di queste paure che, se un tempo si aggiravano per le strade affollate delle metropoli, oggi bussano alle porte, anzi, sembrano già abitarne l’interno.

Riferimenti Bibliografici

- Abbott, C., 2007, “Cyberpunk cities: Science fiction meets urban theory”. In *Journal of Planning Education and Research* 27: 122–131.
- Abruzzese, A. 1995, *Lo splendore della Tv. Origini e destino del linguaggio audiovisivo*, Marsilio, Venezia.
- Amendola, G., 1997, *La città postmoderna. Magie e Paure della metropoli contemporanea*, Laterza, Bari.
- Appadurai, A., 2001, *Modernità in polvere. Dimensioni culturali della globalizzazione*, Meltemi, Roma, (tr.it.) *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London.
- Argan, G. C., 1969, *Lo spazio visivo della città: urbanistica e cinematografo*. In *Lo spazio visivo della città: urbanistica e cinematografo*, Cappelli, Bologna pp. 9-16.
- Atkins, J. A., 1967, *Aldus Huxley. A Literary study*, Calder and Boyars, London
- Augé, M., 1993, *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della submodernità*, Heléutera, Milano, (tr. it.) *Non-Lieux*, Seuil, Paris.
- Bryman, A., 1999, *The Disneyization of Society*, Blackwell, Oxford.
- Ciraci, F., 2018, “Metropolis apparato del Novecento. La distopia come oggettivazione delle paure urbane 1927”, *Hermes* N. 12, 35-62.

- Codeluppi, V., 2000, *Lo spettacolo della merce*, Milano, Bompiani.

- Codeluppi, V., 2003, *Il potere del consumo*, Torino, Bollati Boringhieri.

- Davis, M., 1998, *Ecology of Fear*. (tr. it.), Carlotti, G., Gomma Guarnieri, E. (1999), *Geografie della paura*. Los Angeles: l'immaginario collettivo del disastro, Feltrinelli, Milano.

- Debord, G., 2008, *La società dello spettacolo*, Baldini & Castoldi, Dalai, Milano.

- De Cauter, Lieven, 2005, *The Capsular Civilization: On the City in the Age of Fear*, NAI Publishers, Rotterdam.

- D'Eramo, M., 2004, *Il maiale e il grattacielo*. Chicago: una storia del nostro futuro, Feltrinelli, Milano.

- Di Minico, E., 2018, *Il futuro in bilico. Il mondo contemporaneo tra controllo, utopia e distopia*, Meltemi, Roma.

- Dorrian, M., 2006, *Cityscape with Ferris wheel*. Chicago, 1893. In Linder C (ed.) *Urban Space and Cityscapes. Perspectives from Modern and Contemporary Culture*. Routledge, London and New York.

- Floch J. M., 1992, *Semiotica marketing e comunicazione. Dietro i segni, le strategie*, FrancoAngeli, Milano.

- Graham, S., 2010, *Cities Under Siege: The New Military Urbanism*. Verso, London and New York

- Hannerz, U., 1980, *Esplorare la città. Antropologia della vita urbana*. Tr. it. Il Mulino, Bologna.

- Huxley, A., 2009, *Il Mondo Nuovo. Ritorno al Mondo Nuovo*, Mondadori, Milano.

- Ilardi, E., 2005, *Il senso della posizione. Romanzo, media e metropoli da Balzac a Ballard*, Meltemi, Roma.

- Kitchin, R., Kneale, J. (eds), 2005, *Lost in Space. Geographies of Science Fiction*. Continuum, London and New York.

- Mangano, D., 2019, *Ikea e altre semiosfere. Laboratorio di sociosemiotica*. Milano, Mimesis.

- Montanari, F., 2006, *Luoghi pubblici e spazi commerciali: nuove forme di messa in comune del territorio urbano*. In *Senso e Metropoli. Per una semiotica posturbana*, G. Marrone, I. Pezzini (eds.), 2006, Meltemi, Roma, 211-215.

- Moretti, F., 1977, *Atlante del romanzo europeo, 1800-1900*, Einaudi, Torino.

- Moretti, F., 1994, *Opere mondo. Saggio sulla forma epica da Faust a Cent'anni di solitudine*, Einaudi, Torino.

- Oliphant, M., 2008, *La Terra delle tenebre*, Lupetti, Milano.

- Park, R., E., 1928, "Human Migration and the Marginal Man", in *The American Journal of Sociology*, vol. XXXIII, n. 6, pp. 881-893.

- Pezzini, I., 2006, *Visioni di città e monumenti-logo*. In *Senso e Metropoli. Per una semiotica posturbana*, G. Marrone, I. Pezzini (eds.), 2006, Meltemi, Roma. 39-48.

- Ritzer, G., 1993, *The McDonaldization Of Society*, Thousand Oaks, California, Pine Forge.

- Simmel, G., 1995, *La metropoli e la vita dello spirito*. a cura di Jedlowski P., Armando, Roma.
- Simmel, G., 2018, *Sociologia*, a cura di Guareschi, M., Meltemi, Milano.
- Soja, W. E., 2000, *Postmetropolis. Critical Studies of Cities and Regions*, Blackwell, Oxford.
- Wells, H. G., 2005, *The Sleeper Awakes*. Penguin, London.