

*Batman* (1989, US); regia: Tim Burton; production designer: Anton Furst; soggetto: Sam Hamm, basato sul personaggio dei fumetti creato da Bob Kane; sceneggiatura: Sam Hamm e Warren Skaaren; fotografia: Roger Pratt; montaggio: Ray Lovejoy, musiche: Prince e Danny Elfman

Da molti anni a questa parte il discorso del cinema americano sullo spazio urbano si è spostato dalla città tutto sommato abbastanza verosimile del giallo d'azione o della commedia più o meno brillante, a quella, decisamente futuribile, della fantascienza e più largamente del cinema fantastico. Da *Blade Runner* in poi, di questo tipo di metropoli ne abbiamo davvero viste troppe, tutte in qualche modo connesse fra loro da un'idea di affastellamento e di mistero, di rifiuto e di decadenza. Luoghi in cui il concetto, sin troppo familiare, di "nettezza urbana" non ha più alcun senso, luoghi dove tutto - ma proprio tutto - sporca il paesaggio alludendo a uno scarto non risolto, non eliminato, ma al contrario vero e forse unico abitante costante di esso.

Eccoci dunque alla mercé di una città sin troppo visibile, che tuttavia mantiene una sua qualità di invisibilità sotterranea, forse addirittura strisciante. Una metropoli che mostra, sì, i suoi rifiuti e le sue macerie epocali, ma che ne fa specchio per allodole, schermo che nasconde la sua vera realtà, il suo celato e inconfessabile sistema parallelo. Il quale naturalmente non può non intrattenere una forte relazione con la superficie, con il mostrabile.

I due *Batman* di Tim Burton - fermo restando le forti differenze fra le scenografie dei due film - sono una splendida esemplificazione di questo, la dimostrazione che l'immaginario può fornire alla conoscenza l'indicazione di strade sorprendenti nello studio del quotidiano, fuori dalle versioni ufficiali e ricevute "dall'alto". Burton ci offre, invece, la costruzione scenografica di una decadenza visibile nella materia, nelle vestigia di un passato inutilizzabile (se non, appunto, come scenografia), preferendo battere una pista più direttamente fantastica, ma non per questo meno eloquente in merito al nostro presente.

Cinema postmoderno, superinclusivo e citazionista, si è spesso detto; ma anche neobarocco e decadente nella raffigurazione della metropoli. Che diventa, verrebbe da dire, l'immagine concretizzata della strutturale schizofrenia del nostro tempo. Il production designer Anton Furst lo ha

chiarito senza possibilità di dubbio: “Ho fatto un mélange di vari stili, c'è un pizzico di architettura carceraria, ci sono i grattacieli di Chicago, l'Art Nouveau spagnola, il costruttivismo russo, l'architettura del Terzo Reich: è insomma un pot-pourri architettonico, un miscuglio di stili quasi dadaista (...), ma anche una fantasia verosimile: gli scenari di Gotham City sono stati costruiti pensando ai peggiori aspetti di New York.”

I personaggi dei due film sono appendici di un corpo unico. Che non è un'individualità, un ente, un coacervo, e nemmeno una setta, una società, un sodalizio: questo corpo è invece lo spazio. Uno spazio che vede molti personaggi, ma mai un protagonista, un eroe con cui possiamo tradizionalmente e facilmente identificarci. I due film trattano del conflitto e della sopraffazione di un'identità sull'altra attraverso un'invasione concreta dello spazio dell'avversario, un vero e proprio suo divoramento.

La Gotham City di Burton potrà anche avere un'aria legata a moduli esteriori desunti dal passato (e in certo qualche modo le affermazioni di Furst valgono solo progettualmente), e potrà anche fingere una rappresentazione del benessere che dobbiamo prendere *face value*, dal momento che Burton ce lo comunica senza insistere criticamente. Anche se non è difficile leggere nella Gotham City burtoniana, con quell'albero di Natale che luccica fra opprimenti statue e edifici, una perfetta immagine di quella "society of dead souls who confuse leisure with freedom" di cui parlano esemplarmente Kroker e Cook in *The Postmodern Scene. Excremental Culture and Hyper-Aesthetics*. Ma il senso del pericolo imminente e i continui conflitti non risolti che vi esplodono lasciano largamente intendere il contrario.

La metropoli di Burton e Fust, teatro in cui si muovono i personaggi con i loro conflitti, non mostra un'unica direzionalità (nelle metropoli della tradizione, sarebbe una pronunciata verticalità). Nella metropoli dei due film di Burton è subito manifesto il contrasto fra alto e basso, e ancor più importante e caratteristica, l'indistinzione fra l'interno e l'esterno. La verticalità si sposa a una qualità massiccia e imponente, mentre la topografia lascia spazio allo spazio, in una disposizione solitaria di grattacieli e edifici che di certo è riflesso dell'isolamento e della cupezza dei singoli personaggi principali. Ma la tristezza di questo isolamento e di questa cupezza comporta una connotazione di fallimento e naufragio, e

dunque l'idea di una città-relitto che ha qualcosa di museografico nelle sue venature passatistiche, semideserta o addirittura popolata di sopravvissuti. È un po' come una rivisitazione della Città di Smeraldo nel reame di Oz, vista di nuovo dopo secoli e proiettata in una dimensione futuribile, che ha ben poco di supertecnologico e molto invece dei fantasmi del passato di cui non riesce a liberarsi. Non è certo un caso che, come le piazze fatte costruire nei centri commerciali da Eddie di Bartolo (il tycoon degli shopping mall), le grandi piazze barocche di Gotham City producano reazioni agorafobiche.

Gotham City è una città immaginaria, una finzione. E proprio per questo può acquisire una sua funzione di critica del reale. Nella realtà postmoderna, la città è uno spazio in cui l'inquinamento segnico ha escluso o azzerato ogni possibilità di significato a causa dell'affastellamento e della confusione di modelli e dati: non può meravigliare che tale programmatica frammistione abbia portato a un accantonamento, a una stasi del senso. L'immaginario ha, quindi, facile gioco per trionfare sul reale, per sostituirlo attribuendosi un processo di significazione garantito dalla programmata e calcolata fantasia soggettiva di chi lo gestisce. Paradossalmente la metropoli più realistica, più "sensata", è quella che Burton e Fust costruiscono in teatro di posa: l'autenticità, nell'epoca postmoderna, è quella dell'artificio, dell'immaginazione. Ecco allora che la maschera - unico, vero protagonista della saga batmaniana - eccede largamente la sua funzione di copertura di un'identità, di espediente teso a nascondere una tribolata e complessa personalità: essa diviene invece forma riassuntiva ed esemplare di quella qualità di *artefatto* che è ormai diventata la cifra dell'umano, immagine della natura stessa della metropoli e di ciò che questa nasconde. La maschera è per definizione richiamo dello sguardo verso la superficie. Se la metropoli è il luogo del labirinto, della frammistione, dell'affastellamento (e dunque dell'incertezza dell'effetto visivo), sarà proprio la maschera a divenire unico possibile collegamento con la verità.

Un modello del genere non si pone come squisitamente originale. Obbediente alla tecnica del collage, la metropoli cinematografica postmoderna assembla ogni materiale di scarto assumendo il detrito a sua forma rappresentativa e la decomposizione a sua cifra. La dominante scenografica di fondo non può che essere un regime notturno, che

accentua la cupezza postcrepuscolare dell'ambiente. (Anche se, sia pure in modi adeguati alle modalità fantastiche del testo, è evidente che la Gotham City di Burton rimanda a moduli espressionisti). La metropoli presenta fratture multiple, il cui collante, nei due *Batman* di Burton, è, appunto, il dominante tono di cupezza notturna. Fratture già molto evidenti nella sovrapposizione del modello affastellatamene postmoderno su quello espressionista.

La metropoli è lo specchio delle "fratture" individuali di coloro che vi si muovono. Come ha affermato lo stesso regista, in Gotham City gli uomini regrediscono ad uno stadio animale in un mondo trasformato in arena, e in parallelo gli edifici si antropomorfizzano, incanalando, tuttavia, nei modi disturbati di questa antropomorfizzazione il disagio di una società che soltanto nell'esteriorità e nelle forme rappresentative di se stessa trova modo di esprimersi e di identificarsi. All'imponente verticalità dei grattacieli si oppongono strade, vicoli, anfratti bui e sospetti, luoghi abbandonati e deserti popolati da persone pericolose in un contrasto fra l'elevazione degli edifici e la bassezza - anche e soprattutto morale - di questi ultimi.

Nei due *Batman* si coglie il tentativo, da parte dei protagonisti, di riscattare la decomposizione, la frammentazione, la decadenza che si rispecchiano nella metropoli: il Joker intende ricreare, riformare il suo viso orrendamente grottesco; Selina resuscita in Catwoman assemblando i pezzi di un frusto impermeabile nero; Batman si richiude nel suo costume-corazza - oltre che mascherarlo, sembra quasi proteggerlo dalla contaminazione di quel mondo, rappresentando nel contempo l'altra metà, la più cupa parte di se stesso; il Pinguino si rivolge addirittura a un modello biblico - l'uccisione dei primogeniti - per vendicarsi del proprio fallimento. Maschera o costume, il modo in cui si appare diventa quindi, rovesciando uno dei cardini etico-gnoseologici della nostra cultura, specchio della propria dimensione interiore.

Ancora più importante e caratterizzante è la contaminazione di interni ed esterni, spazi rappresentati in modo indistinto che fanno della propria apparenza anche la propria sostanza, come si trattasse di una maschera che, non diversamente da quella del protagonista titolare, rende visibile ciò che sembrerebbe nascondere. La metropoli e Batman sono, dunque, due facce della stessa medaglia. Ambedue puro décor dall'aspetto cupo,

essi hanno in comune la solitudine e la malinconia - che vi allignano come forme di una sensibilità strettamente connessa con il rimosso. Nel secondo *Batman* in particolare ciò che brulica sotto la superficie della metropoli è idealmente all'origine del modo stesso in cui la città si presenta. Il rifiuto del Pinguino da parte dei genitori - magistralmente avvolto da un'atmosfera vittoriana che rimanda alla (storica) morale dell'apparenza e del non visto, del taciuto, dell'inammissibile - si configura come un allontanamento in verticale, una discesa dal piano della città al mondo sotterraneo cui porta l'acqua del fiume.

Il Pinguino fallisce nelle sue ambizioni di supremazia sociale e, uscito dalle fogne redivivo, minaccia distruzione con le sue armate sotterranee. Anche la sua direzionalità è verticale, puntando in alto nella scala sociale attraverso il grattacielo di Max Schreck, il vampiro, che, come i genitori del suo socio, getterà Selina dall'alto per disfarsene. E Selina a sua volta rinascerà dalla morte. Sempre, insomma, i personaggi batmaniani giungono alla vita dal regno degli inferi che si identifica nell'underground della città.

Come gli spazi della metropoli, anche quelli individuali (compresi quelli sessuali) sono preda della malinconia metropolitana e portano il segno di un conflitto fra interno ed esterno. Nella metropoli burtoniana, la ragione della condizione di incubo è l'interno diventato esterno, sia questo in forma di maschera, di costume, di inusitata geometria o topografia. Lo iato imposto dal Moderno (o dal Postmoderno) fra corpo e mente, cioè fra ciò che si può percepire e ciò che si può comprendere, è alla base della nostra episteme, e la metropoli di Burton ne diviene immagine rappresentativa.

Per rendere riconoscibile Gotham City al pubblico *under 20* Burton e Fust la disegnano e la costruiscono anche come una sorta di appendice metropolitana e moderna del castello gotico in cui vive Batman: la città ne riproduce su scala urbana le caratteristiche di solidità e pesantezza, così come l'idea di solitudine e desolazione che trapela dalle forme massicce, dalla smisurata ampiezza degli ambienti, dalla onnipresente dialettica tra visibilità/socialità e occultamento. La città di Batman, nel rispetto del costume indossato dal protagonista, è un'estensione del sé, una città maschera – un palcoscenico sul quale la lotta per il dominio territoriale si manifesta non come occupazione dello spazio bensì come

rimodellizzazione, nel continuo tentativo di far parlare all'architettura il proprio stesso linguaggio, o di rendere la città il proprio omologo di pietra. Non a caso il logo di Batman (un ovale con all'interno un pipistrello stilizzato) si staglia regolarmente sul cielo della città a suggerire che lo spazio funzionale di Gotham City, l'habitat del primo film e dell'intera serie che seguirà, non sono altro che la maschera architettonica di questo logo. Tutti gli avversari di Batman si comportano da antagonisti proprio perché le loro azioni sono ogni volta un attentato all'immagine di Batman proiettata sulla città. La lotta tra i contendenti si complicherà diventando l'alterna vicenda della lotta metropolitana nelle sue apparizioni e nelle sue interdizioni. Il corpo della città – insieme territorio, memoria, sistema di comunicazione, campo di identificazione – si esprimerà dando ai soggetti che vi si intrattengono la forma complessa di una reciproca attività censoria.