DOPPIOZERO

Megalopolis, Coppola e il disordine delle immagini

Pietro Bianchi

24 Ottobre 2024

Si dice spesso che l'immagine digitale – con la sua infinita riproducibilità e ubiquità in una molteplicità di schermi giustapposti l'uno accanto all'altro – abbia innanzitutto, nel bene e nel male, detronizzato il luogo storico (e moderno) dove si consumavano le immagini e si rifletteva collettivamente su di esse: la sala cinematografica. Questo non vuol dire evidentemente che le sale cinematografiche non esistano più: ma che il ruolo storico che hanno avuto all'interno della società e del nostro immaginario è cambiato. È per questo che quando si parla della crisi contemporanea del cinema, bisognerebbe chiarire che non si sta tanto parlando del cinema come istituzione quanto di una crisi della *forma storica* dell'esperienza cinematografica.

È come se fossimo in un interregno dove, come diceva Gramsci, "il vecchio muore e il nuovo non può nascere" e in cui fare un film può voler dire tante cose diverse. Non è solo che siamo arrivati alla pagina bianca, dove tutti gli stili e le soluzioni formali della storia del cinema possono convivere le une accanto alle altre. Ma è anche che la pagina bianca può diventare una tavolozza, un murales, o forse smaterializzarsi fino a farsi *performance*, installazione, *ready-made*.

Insomma: che cosa vuol dire fare un film oggi, nel 2024, quando la maggioranza del nostro consumo delle immagini è transitato verso altri schermi e altri supporti? Qual è il suo significato? Quale la sua forma?



Coppola a Cinecittà in occasione della prima italiana del film.

Forse il fatto che *Megalopolis* di Francis Ford Coppola abbia suscitato, fin dalla prima a Cannes lo scorso maggio, delle reazioni tanto contrastanti e polarizzanti, non dice tanto del film in sé (che è certamente bizzarro, sopra le righe, e fuori registro secondo qualunque buona norma *arthouse*) quanto di noi che lo guardiamo. Che cosa cerchiamo quando posiamo gli occhi su uno schermo? E perché? Forse è questo che bisognerebbe chiedere ai critici, indipendentemente dalle stellette e dal giudizio di valore che vengono dati a un film.

La storia produttiva di *Megalopolis* lo rendeva uno dei film più attesi di questa annata cinematografica. Coppola iniziò a pensare a un libero adattamento negli Stati Uniti contemporanei della storia della congiura di Catilina già a partire dai primi anni Ottanta, ma diverse difficoltà finanziarie ne avevano sempre ritardato lo sviluppo. Ci riprovò nel 2001, ma poi desistette per via dell’11 settembre, il cui clima rendeva di difficile realizzazione un film che doveva comunque narrare una storia con una forte dimensione utopica. È solo grazie a un ingente investimento di denaro personale (Coppola figura qui anche come produttore) che il film riesce finalmente a vedere la luce oggi, anche se le circostanze storiche attuali ne ricontestualizzano e attualizzano inevitabilmente alcuni dei significati.

Perché la congiura di Catilina – che il mondo ha sempre considerato una cospirazione solo perché il racconto è stato appannaggio di quelli che hanno vinto, come Cicerone – è stata l’occasione persa da parte di un impero di salvare

se stesso nel momento della sua decadenza. Proprio come sta avvenendo oggi con l'impero americano, al cui progetto nessuno crede più ("Quando avviene il crollo di un impero? In un momento particolare? O quando semplicemente la gente smette di credere in esso?"). E allora si tratterà di raccontare "una fiaba" (così viene chiamata nel prologo e sui manifesti del film) su come sarebbero potute andare le cose, o su come forse potrebbero ancora andare se prendessimo in mano le redini di questo mondo e non lo lasciassimo "al potere insaziabile di pochi uomini".

Megalopolis è stato fischiato e persino deriso da diversi critici per essere la fiera del *kitsch*, dell'eccesso, del disprezzo di ogni buona misura e buona forma: ma che cosa c'è dietro questo (cattivo) gusto per la giustapposizione dissacrante e il sovrapporsi di registri antitetici e contraddittori tra loro? Ci pare che si tratti di una delle figure più emblematiche dell'estetica contemporanea, che è la continuità (o l'assenza di separazione) tra opposti. L'antica Roma è già la New York contemporanea, ed è già la società del suo superamento utopico; il Colosseo è il Madison Square Garden; gli *slum* del sottoproletariato della città sono appiccicati alle *celebrities* e ai luoghi calcati dai ricchi protagonisti; le immagini digitali del film (iperilluminate, completamente a fuoco e sovraccariche di dettagli) sono prive di profondità e di chiaroscuri, dando l'impressione di un accatastarsi di particolari senza una vera gerarchia. Siamo insomma nel regno dell'orizzontalità e dell'indistinto, dove anche il tempo (vera ossessione del film, a partire dal prologo in cui Adam Driver ferma lo scorrere della storia) sembra avere perso la sua presa sul mondo.



Il protagonista del film è Adam Driver nei panni di Cesar Catilina (una crasi tra Catilina e Giulio Cesare, ma dietro di lui si intravedono i contorni dei grandi imbonitori della cultura *high-tech* contemporanea, da Elon Musk a Jeff Bezos) e il suo progetto utopico di costruzione di una nuova città dove vigono il *fun* e l' *entertainment*. All'inizio del film vediamo una delle classiche case popolari newyorkesi di mattoni rossi venire rasa al suolo per fare spazio a questo progetto avveniristico, lasciando intendere che dietro a Megalopolis ci sia anche l'eterna espropriazione delle terre da parte del capitale immobiliare.

Antagonista di Catilina è il sindaco della città, Franklyn Cicero (Giancarlo Esposito), che invece si richiama alle leggi del vecchio mondo moderno, a partire dal piano regolatore, e a uno sviluppo trainato da "cemento, cemento, cemento" e "acciaio, acciaio, acciaio". Come nel "nostro" basso impero, la posizione responsabile è quella che si richiama ai vincoli e alla Legge, mentre quella populista parla di "sogni", di divertimento: in una parola di *eccesso*. È evidente chi tra i due poli avrà la meglio – e non è difficile vedere nello scontro una prefigurazione delle ormai imminenti presidenziali USA. Non è allora un caso che Julia (Nathalie Emmanuel), figlia di Cicero, finisca per farsi affascinare da questo immaginario e per innamorarsi proprio dell'antagonista del padre. La responsabilità sta dalla parte della Legge: ma cosa succede quando la trasgressione e l'eccesso invece parlano il linguaggio dei sogni?

Quello che però rende unico il progetto utopistico di questa città è un nuovo elemento chiamato Megalon, una sorta di materia prima/tecnologia simile all'Intelligenza Artificiale (e ci sarebbe molto da dire sulla fascinazione del cinema di oggi verso materie prime "risolutive": dalla spezia di *Dune* all'Unobtanium di *Avatar*, al Vibranio di *Black Panther*) che sembra riuscire a rendere allucinatoria ogni percezione della realtà (bellissime le scene in cui Julia si aggira in un plastico fatto di oggetti messi a casaccio al limite della spazzatura, che viene però "immaginato" come se fosse un sogno). È dalla potenza di questo ingrediente segreto, che pare misteriosamente venire dalla moglie morta di Catilina, che il guru *high-tech* sembra derivare il suo potere. Ma si potrebbe dire, tramite un'allegorizzazione marxista nemmeno troppo audace, che dietro il Megalon non ci sia nient'altro che l'elemento rimosso di tutta questa ricchezza prodotta, e cioè il lavoro vivo: quello che magicamente fa del grigiore disincantato del mondo una proiezione fantasticamente immaginaria.

Forse ci si sarebbe potuti aspettare da Coppola una critica più incisiva di questo populismo *high-tech* che nel mondo di oggi ormai flirta in pianta stabile con l'estrema destra fascista americana e con la sovversione delle istituzioni democratiche; ma il suo umanesimo utopista è per certi versi più ingenuo e più generico di ogni critica all'ideologia. La verità di *Megalopolis*, più che in una scrittura drammaturgica comunque densissima e piena di riflessioni tutt'altro che banali (infarcite da citazioni, di Shakespeare, Petrarca, Marco Aurelio e chissà quanti altri), ci pare stia dalla parte di questa giustapposizione di immagini digitali sovrabbondanti, eccessive, a volte platealmente brutte (come le animazioni 3D dei progetti architettonici di *Megalopolis,* che sembrano venire da una mostra di architettura di serie B), che però ci restituiscono cosa sia l'immaginario visivo al tempo del digitale: un mix di tropi visivi senza contesto, senza chiavi di lettura, senza Storia. Ai quali tuttavia Coppola prova a dare un ordine di fondo, finendo forse per farsi annegare e vincere dal disordine del nostro visivo.



Ma la (presunta) sconfitta di Coppola, più che parlare di un film che potrà magari essere anche riuscito solo a metà, ci pone tuttavia una domanda la cui smisurata ambizione non può non riguardarci tutti: che cosa vuol dire fare un film oggi che possa riuscire ancora a riflettere su un universo dell'immagine che sembra proliferare senza più controllo e senza più un centro (e forse senza che non vi sia più nemmeno l'esigenza di un pubblico che queste immagini le stia a guardare, come per l'Intelligenza Artificiale)?

In quel sorprendente sfondamento della quarta parete a cui abbiamo assistito alle proiezioni a Cannes (e impossibile da riprodurre nella distribuzione in sala), c'è molto più che una trovata a buon mercato per far parlare un po' la stampa: c'è semmai tutta l'inquietudine di un regista che sa che il cinema, se vuole essere ancora una palestra di riflessione per le immagini contemporanee, deve essere all'altezza di questi problemi e di *questo* mondo, nonostante la spazzatura visiva nel quale è immerso. E se il risultato sarà un fallimento, ben vengano i fallimenti. Saranno comunque più riusciti di tutti quelli che pensano che un buon film sia solo un mix di forme equilibrate e belle storie, attraverso le quali dimenticarci per un paio d'ore della crisi dell'agonizzante basso impero che invece ci aspetta all'uscita delle (sempre più sparute) sale cinematografiche.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO


FRANCIS FORD COPPOLA'S
MEGALOPOLIS