

Perché Los Angeles...

Lo scopo del mio scritto è quello di partire da Los Angeles come metropoli verso la quale sono convenute le analisi, le osservazioni e gli studi di filosofi, sociologi, geografi, architetti, urbanisti, etnologi, per definire i parametri della società e del paesaggio postmoderno e analizzarne i suoi intrecci con l'immagine e l'immaginario cinematografico, secondo un modello esplicitato per esempio da Marshall Berman nel suo studio sulla modernità, e cioè: “[...] mostrare l’interazione dialettica tra il processo di modernizzazione che è venuto via via interessando l’ambiente – in particolar modo l’ambiente urbano – e l’evoluzione dell’arte e del pensiero modernisti” (Berman 1985, p. 380).

È mia opinione che gli studi e le analisi aventi come oggetto la simbiosi tra società, cultura, metropoli ed estetica e che si sono concentrati in particolar modo sulla modernità (Benjamin 1962, 1966, 1973; Celant 2006; Friedberg 1993; Frisby 1992; Habermas 1987; Mumford 1999; Simmel 1993, 2003, Spengler 1992) siano modelli validi anche per il postmoderno, e in particolare nello studio della metropoli postmoderna per antonomasia, Los Angeles.

Los Angeles è divenuta il paradigma simbolico metropolitano (dopo la modernità della Parigi di Benjamin) per la definizione di un nuovo modello culturale (“logica culturale” come la definisce Jameson 1989, 2007): “Come Londra, Parigi e New York sono simboli dei secoli passati, Los Angeles è la città del ventunesimo secolo.” (Homes 2006, p. 21).

Il cinema e la città californiana hanno intessuto una relazione secondo i termini e i principi che hanno caratterizzato l'estetica cinematografica e la sua funzione per tutto il Novecento (Casetti 2005; Aumont 2007), attraverso un riuso, una simbolizzazione, spesso anche una semplificazione, una tipizzazione (giocando con i “luoghi comuni”), fino a riimmettere simboli, figure, miti e riti nella società da cui li ha tratti. Il cinema infatti “mette in forma” la propria epoca, e lo fa operando soprattutto sull’ambiente e sul paesaggio, ne assorbe i caratteri e i connotati, ne assume i temi, li “narrativizza”.

Le “tipicità” di Los Angeles, che l’hanno resa così riconoscibile e “densamente” simbolica, sono state “estratte” e rielaborate dalla macchina cinematografica che, in qualche modo, le ha codificate, le ha persino normalizzate. C’è quindi un gioco di confluente ed influenze tra la città postmoderna Los Angeles e il cinema contemporaneo, anch’esso alla ricerca di una propria identità nuova, anch’esso alle prese con una “logica culturale” in cambiamento.

1. Los Angeles

“Se si ritiene che tutto l’Occidente s’ipostatizzi nell’America, l’America nella California, e la California nella MGM e in Disneyland, allora questo è davvero il microcosmo dell’Occidente.” (Baudrillard 2000, p. 66)



Los Angeles e il cinema postmoderno

Simone Arcagni

“Nella realtà e nella fantasia, il suo paesaggio, le sue colline e le sue valli costituiscono lo scenario del nostro stile di vita postmoderno, dando risalto alle ansie e ai condizionamenti tipici del nostro paese.” (Homes 2006, p. 9)

Fin dagli anni '60 Los Angeles è il luogo simbolico di una nuova società o, quantomeno, di uno sviluppo della società moderna: in campo architettonico ha rappresentato la rivincita del simbolico contro il razionalismo modernista, secondo quanto teorizzato da Robert Venturi (Venturi 1980, 1985). Le scritte, i cartelloni pubblicitari, le insegne, i cartelli stradali affascinavano il giovane architetto Venturi, tanto da rintracciare in Las Vegas (che altri non è che una sorta di filiazione di Los Angeles¹) il luogo paradigmatico della sua riflessione. Ma anche lo *sprawl*², l’ampliamento a dismisura, della città; quella mancanza di piano regolatore, quella lotta – quasi sempre persa – contro l’urbanizzazione, analizzata da Mike Davis (Davis 1999, 1999 bis), ne hanno fatto una città esemplarmente diversa dalla metropoli europee con il centro storico e la periferia: come la “Parigi del XIX secolo” di Walter Benjamin (Benjamin 1962), per esempio, o la Berlino di Georg Simmel (Simmel 2003). E differente anche dal nuovo modello americano rappresentato da New York, con la verticalità modernista³ dei suoi grattacieli e la “centralità” di Manhattan, *downtown* per antonomasia in quanto centro degli affari e della cultura, ma anche fulcro estetico, con il suo inconfondibile skyline⁴.

Los Angeles è altro: essa è “sdraiata” (*sprawl*), esteticamente il suo orizzonte è la veduta dall’alto:

“Niente può essere paragonato al sorvolo di Los Angeles la notte. Una sorta di immensità luminosa, geometrica, incandescente, a perdita d’occhio, che esplose fra una nuvola e l’altra. [...] Da nessun’altra parte lo sguardo potrà mai spaziare tanto; neppure il mare può dare questa impressione,



perché non è suddiviso geometricamente. [...] Mulholland Drive di notte, è il punto di vista di un extraterrestre sul pianeta Terra o, viceversa, la visione di un terrestre sulla metropoli galattica.” (Baudrillard 2000, p. 62)

134

Los Angeles è il frutto di un ibridismo “coatto” di stili e persino di “caratteri”, con i suoi quarantadue comuni che compongono la Contea di Los Angeles: piccoli agglomerati spesso chiusi e caratterizzati etnicamente (Little Tokyo, Chinatown, South Central, Malibù, Beverly Hills, Orange County etc.).

Los Angeles è in continuo movimento, mischia e ibrida persone e luoghi, si trasforma sotto gli occhi dei suoi abitanti e dei suoi osservatori costantemente: sia perché la percezione della città è in movimento – è la visione dall’automobile, dalle strade, significativamente caratterizzata quindi dalla cartellonistica (stradale e pubblicitaria) – sia perché la città è davvero in continua espansione, edificazione, somma e *pastiche* di stili e estetiche diverse, “schizofrenica” nel suo mutamento perpetuo eppure “euforica” in quanto oggetto di spettacolarizzazione:

“Dal punto di vista estetico, è eccezionalmente democratica: un ambiente urbano che accetta quasi tutto, cosa che ne costituisce la bellezza, ma anche l’orrore.

In questa città vige anche un tipo di mentalità da set cinematografico, un’estetica della transitorietà, della precarietà, generata dalla consapevolezza che in qualunque momento una struttura potrebbe essere distrutta da una catastrofe geologica.” (Homes 2006, p. 129)

L’uomo del “tardo capitalismo” si trova a vivere nell’ambiente metropoli⁵, una metropoli nuova che si riempie di luoghi di transito che Augé ha definito *nonluoghi*

(Augé 1993) e di appendici non regolate, “cancerogene”, come le favelas e gli *slums* (Davis 2006).

La metropoli contemporanea, quella che Los Angeles incarna, si compie quindi attraverso l’ibridismo, l’accostamento non programmato di elementi diversi, si costruisce attraverso la somma di entità differenti oppure secondo la generazione di quartieri perfettamente uguali e monocordi.

Kevin Lynch nella sua ricerca sulla figurabilità della forma urbana contemporanea (Lynch 2006), seppure nella sua analisi di Los Angeles si limiti a prendere in considerazione la sola Downtown, non può non ammettere la parzialità di tale scelta e quindi, di contro, la irriproducibilità, l’irrappresentabilità e persino la non figurabilità di Los Angeles nella sua interezza:

“Anzitutto vi è la decentralizzazione della regione metropolitana, per cui l’area centrale resta per così dire il *downtown*, ma vi sono altri ‘cuori’ fondamentali ai quali la gente è orientata. L’area centrale possiede molti negozi, ma non sono più i migliori negozi, e un gran numero di cittadini, per anni non accede all’area *downtown*.” (Lynch 2006, p. 53)

Downtown non è Manhattan insomma: il cuore della città non esiste, esistono tanti cuori, tanti piccoli centri, tanti monumenti e/o luoghi in grado di caratterizzare un’area, un comune, un quartiere ma non la metropoli. Tant’è che lo stesso Lynch riportando i dati delle interviste ai “campioni” interrogati ammette che: “Richiesti di descrivere o simbolizzare la città nel suo insieme, i soggetti usavano certe parole standard: ‘sparpagliata’ (*spread-out*), ‘spaziosa’, ‘senza forma’, ‘senza centri’.” (Lynch 2006, p. 58)

La sua dimensione è tale da non permettere più la sua

figurabilità, essa è il luogo della deriva della modernità, della catastrofe del moderno, dell'apocalisse della storia. I suoi mali sono endemici: lo smog, il traffico, la violenza, il caos. Per capire a fondo cosa ha rappresentato per gli studiosi il modello Los Angeles vale la pena riferirsi ai concetti di *schizofrenia*, *euforia* e *iperrealismo* espressi da Jameson. *Schizofrenia* è un concetto che Jameson trae da Lacan, “[...] un collasso nella catena significante, ossia nel concatenarsi della serie sintagmatica dei significanti che costituisce un enunciato dotato di senso.” (Jameson 1989, p. 53), e che sviluppa seguendo Saussure, “[...] quando il legame nella catena significante si spezza, allora si ha la schizofrenia come collasso nella catena significante, che si riduce in frantumi di significanti distinti e irrelati.” (Jameson 1989, p. 54), per giungere alla definizione secondo cui “[...] con il collasso nella catena significante, lo schizofrenico è ridotto a un'esperienza di Significanti puramente materiali o, in altre parole, di una serie di presenti puramente irrelati nel tempo. (Jameson 1989, p. 55)

Questo panorama di significanti irrelati, di messaggi senza contenuto e di presenti irrelati provoca, appunto, il risultato di una intensa attività emotiva, di una *euforia*: “[...] di un'intensità forte, intossicante o allucinogena.” (Jameson 1989, p. 56)

L'*iperrealismo* è l'ambiente che circonda l'uomo: in una città come Los Angeles, per esempio, è il risultato dell'esplosione impazzita di frammenti, di stili e di lingue, significanti deprivati del loro legame con il significato, *superfici* (altra definizione di Jameson 1989); immagini slegate dal loro valore indessicale, bensì immagini di immagini, simulacri (Baudrillard 1980). In un caleidoscopio schizofrenico si ammassano stili di tempi e luoghi differenti, lasciando il cittadino/spettatore colpito da un *choc* affettivo e quindi in uno stato che è, secondo la lettura marxista, che opera Jameson, il superamento dell'alienazione nell'euforia.

Un'euforia che ha a che fare con un processo di esagerazione, con una componente simbolica e simulacrale poderosa, eccessiva ed eccedente, una qualità estetica e culturale che Calabrese ha definito *neobarocco* (Calabrese 1987) e che Susan Sontag aveva già individuato negli anni '60 nel suo saggio sul *camp*:

“[...] l'essenza di *Camp* – affermava la studiosa statunitense – è il suo amore per l'innaturale, per l'artificio, per l'eccesso. In più *Camp* è esoterico, una specie di cifrario privato, addirittura un distintivo di riconoscimento tra piccole cricche urbane.” (Sontag 1967, p. 359)

Una componente quindi che spinge verso il simulacro, l'iperrealtà, l'eccesso e che propone una lettura ludica di questa nuova realtà. Non è un caso che gli esempi più evidenti di questo processo verso l'iperrealismo siano, a Los Angeles, spazi destinati al gioco, all'euforia, al divertimento: il parco a tema hollywoodiano, “entertainment dell'entertainment”; Venice, quartiere nato per il turismo interno (poi trasformatosi a causa dei pozzi

petroliferi, e ora in corso di riqualificazione urbana) sul modello di Venezia, riproposta con tanto di gondole, canali e portici; il Getty Museum di Malibu, copia della Villa dei Papiri di Ercolano, falso storico a recintare capolavori del passato⁶; Disneyland, il parco divertimenti, dove i sogni del re dei cartoon americani divengono solide geografie.

“Tutti i mostri sacri della filosofia postmoderna (Baudrillard, Eco, Jameson) ci ricordano di continuo che Los Angeles è la capitale planetaria di questa “iperrealtà”. I primi parchi a tema della California meridionale negli anni trenta e quaranta erano fondamentalmente simulazioni architettoniche di film e in seguito di programmi televisivi. [...] Oggi la città stessa, o meglio la sua idealizzazione, è diventata il soggetto della simulazione e della caricatura. [...] Poiché questi scenari simulati spesso sfruttano luoghi reali o ritenuti storici mentre competono l'uno con l'altro sulla ‘autenticità’, ne derivano delle strane relazioni dialettiche. Le simulazioni tendono a copiare non il loro originale (ove questo esista) ma altre simulazioni.” (Davis 1999, pp. 404 - 405)

È quell'iperrealismo di cui parlava Eco nei suoi reportage dagli Stati Uniti pubblicati nel 1975 su “L'Espresso” sotto il titolo di *Viaggio nell'iperrealtà*, ma anche il punto di non ritorno di una cultura dell'oggetto e della merce di cui già la Pop Art ne aveva individuato il lato decadente e mortifero. Come ben sottolinea Alberto Boatto la Pop Art individua nella società contemporanea «[...] una modernità giunta ormai al suo compimento e alla sua pienezza, prossima al suo tramonto definitivo.» (Boatto 1988, p. 32).

Los Angeles incarna bene questa “fine”, questo senso di “tramonto”, questo contrasto tra luogo dell'*utopia*, Eden, in cui finalmente i migliori valori possano trovare patria, e *distopia*, come rovina e decadenza di questo “sogno” americano. L'immagine prevale sui contenuti, così come la forma fisica (“superficie”): Los Angeles è la patria del culturismo, del fitness, della chirurgia plastica. David Harvey (1997) nel descrivere i mutamenti culturali, sociali ed economici della nostra società, nel passaggio da un modello industriale ad uno postindustriale si serve di due film a suo modo di vedere paradigmatici: *Blade Runner* (1982) di Ridley Scott e *Der Himmel über Berlin (Il cielo sopra Berlino)* (1987). Nel primo ci troviamo di fronte ad una descrizione fantascientifica di Los Angeles da cui Harvey può trarre le conseguenze della sua analisi sulla società postmoderna: post-industriale, *melting-pot* di razze e lingue diverse con una forte componente terzomondista che invade la megalopoli del futuro. Un Los Angeles dalle molte lingue e dagli *argot* differenti. Una Los Angeles controllata dalla polizia, braccio armato e militare del potere economico. Un'architettura ibrida che cancella il senso di tempo e spazio ammicchiando confusamente stili diversi, approntando un *pastiche* schizofrenico e barocco, in cui le immagini-simulacro (quelle della pubblicità tanto “care” a Baudrillard) compongono l'immagine della

città, si sovrappongono alle architetture, si innestano ad esse formando una colorata e multiviva superficie.

Harvey si serve dei film proprio per l'alto valore simbolico che il cinema riesce ad esprimere nel suo sguardo sulla realtà e in particolare nel suo sguardo all'ambiente urbano. Abruzzese conia il termine *metropolizzazione* (Abruzzese 2003), a proposito dello scambio incessante (che ha origine nel XIX secolo, in letteratura, con la nascita delle metropoli moderne) tra città e cinema, una dialettica simbolica tra due forme di visione e di partecipazione al reale che hanno, più di altre, caratterizzato l'epoca contemporanea.

Va inoltre ricordato che in *Blade Runner*, come sottolinea bene Harvey, uno dei temi centrali per il discorso sul postmoderno è rappresentato dai cyborg, simulacri di esseri umani a cui il protagonista deve dare la caccia. Nella società descritta dai postmoderni, uno dei temi fondamentali, legato alla perdita di consistenza del reale a vantaggio del simulacro, del linguaggio della pubblicità (Baudrillard 1980 1987 2003; Debord 1979; Debray 1999) è il senso di perdita del corpo (Canova 2000; Latini 2007) e di conseguenza la perdita di fede nella vista. Pensiamo ad un altro famoso film ambientato in una Los Angeles dell'allora futuro prossimo, *Strange Days* (1995) di Kathrine Bigelow: è significativo notare come anche in questo caso, una città caotica, militarizzata, ibridata, schizofrenica, faccia da sfondo ad una storia noir che ha come tema centrale una dialettica non risolta tra reale e virtuale. Laddove in *Blade Runner* uomini e cyborg erano uno lo specchio dell'altro, qui ricordi ed emozioni sono riproducibili per mezzo di una macchina in grado di captare direttamente dal cervello le sensazioni legate ad una azione e che, dall'altra, può "proiettarle" in un altro cervello. Si tratta così di registrare la realtà, estrapolarla dal fluire spazio-temporale e renderla simulacro. Ma non una realtà da vedere, bensì da sentire ad occhi chiusi, da provare, una realtà dell'emozione, dei sensi.

La fantascienza propone un futuro prossimo gravido delle nefaste influenze del nostro presente e Los Angeles diviene il laboratorio in cui riescono ad essere fermate e osservate "in germe" le radici di un futuro che ai più appare catastrofico se non addirittura apocalittico.

Blade Runner, *Strange Days*, *Escape from LA* (*Fuga da Los Angeles* 1996) di John Carpenter, ma anche *Volcano* (*Vulcano - Los Angeles* 1997 1997) di Mick Jackson, *Scorcher* (*Distruggete Los Angeles* 2002) di James Seale, *Black Out* (*Black out - Catastrofe a Los Angeles* 2002) di Joseph Zito e, ancora prima, *Them!* (*Assalto alla Terra* 1954) di Gordon Douglas, sono racconti apocalittico-fantascientifici in cui si proiettano su un futuro non lontano una serie di paure insite nella società. Nei film sopra citati gli stessi caratteri distopici di Los Angeles sono l'ambiente, il tema e il motivo delle opere stesse. In *Blade Runner* è la società dei consumi esplosa, arrivata alla simulacralizzazione dello stesso uomo; in *Strange Days* l'esperienza virtuale si sostituisce a quella reale, permettendo forti

emozioni senza però esporci ai pericoli di una città descritta come sotto assedio della polizia e dell'esercito, in preda alle bande criminali, fonte di dissidi sociali e razziali insanabili (tutti i caratteri evidenziati da Davis nella sua analisi storica di Los Angeles 1999, 1999). Mentre Carpenter nel suo *Fuga da Los Angeles* combina tutti i mali della città californiana, facendone una futuribile prigione nata dal distacco della baia a causa di un grande terremoto (una delle paure concrete più pressanti dell'intera California). In essa sopravvivono hippy stralunati, chirurghi plastici impazziti, autisti per tour di divi e star hollywoodiane etc. Un vero e proprio concentrato dei caratteri losangelini, ovviamente portati al parossismo e diretti verso una lettura distopica.

Una città che ama l'apocalisse, quindi, la vezzeggia, la mitizza, tanto da renderla persino euforica, *smart*, spettacolare, accattivante:

"Nessun'altra città sembra scatenare tanta estasi funerea. Le megaonde, le api assassine, le bombe H e i virus che ogni tanto annichiscono Seattle, Houston, Chicago o San Francisco producono un genere diverso di brivido, una goduria che sfocia nell'orrore. [...] Al contrario, la cancellazione di Los Angeles viene spesso dipinta come una vittoria della civiltà, o almeno è segretamente vissuta come tale." (Davis 1990, p. 293).

Ed è proprio l'industria dell'immaginario ad aver innescato questo meccanismo mitopoietico: "La giuliva sacrificabilità di Los Angeles nell'immaginario popolare è dovuta in gran parte a Hollywood, la quale, quando non si autoimmola, ci presenta i suoi paraggi come il cuore di tenebra del mondo" (Davis 1999, p. 294)

Dopo Los Angeles non può che esserci il niente e/o la distruzione: *The End of Violence* (*Crimini invisibili* 1997) di David Cronenberg finisce nel nulla di fronte all'oceano, *Zabriskie Point* (1970) di Michelangelo Antonioni in una esplosione termonucleare, in *Magnolia* (1999) di Paul Thomas Anderson assistiamo ad una pioggia di rane di biblica memoria, *Strange Days* ci presenta una società ormai completamente esplosa e violenta, in *Blade Runner* l'unico orizzonte possibile sembrano le colonie extramondo, in *Fuga da Los Angeles*, addirittura, alla fine del viaggio nell'inferno losangelino il protagonista aziona una macchina che blocca ogni fonte di energia su tutto il pianeta, un telecomando che fa piazza pulita di tutta la storia tecnologica dell'uomo riportandolo al grado zero, al buio dell'era primitiva.

Mike Davis dedica un libro alle catastrofi di Los Angeles (Davis 1999) e all'immaginario losangelino della catastrofe. E il cinema puntualmente riprende questi immaginari o addirittura li crea, pescando dalla realtà o dalle profezie più o meno scientifiche sul futuro prossimo. Abbiamo quindi diversi generi di film catastrofici o apocalittici losangelini. Oltre a quelli di *science fiction*, anche quelli che riprendono la realtà, come *Earthquake* (*Terremoto* 1974) di Mark Robson che mette in scena il terremoto di Northridge dello stesso anno, saldando

realtà e finzione, riprendendo e ampliando il mito della città dei disastri ambientali su cui si viene a creare una vera e propria tradizione cinematografica.

La catastrofe viene inglobata nell'immaginario losangelino, ne diviene una parte costitutiva tanto da poter essere sfruttata dal cinema ma anche dall'industria turistica, come scopre nel suo "soggiorno etnologico" Homes:

"In rete, scopro che è possibile fare il giro turistico dei terremoti, partendo da Cajon Pass a San Bernardino fino a raggiungere il Pinnacles National Monument e Hollister a San Benito e proseguendo poi per il Crystal Springs Reservoir su a San Mateo. Si scende, quindi, attraverso il Devil's Punchbowl a Los Angeles e San Juan Capistrano nell'Orange County, fino a Salton Sea a Imperial." (Homes 2006, p. 44).

Ma abbiamo anche altri tipi di catastrofe che caratterizzano Los Angeles e che l'immaginario cinematografico ha immediatamente "fagocitato" e riproposto: come i conflitti sociali, dopo la rivolta della comunità afroamericana nel quartiere povero di Watts (1965) e la successiva rivolta di South Central a seguito del pestaggio di Rodney King da parte della polizia (1992). La polizia militarizzata, i quartieri ghetto, le imprese private di sicurezza, i pattugliamenti aerei della città, i muri di cinta e le grate, così come le guardie armate sono divenute un triste simbolo di Los Angeles, ma anche un "mito" che il cinema ha espanso: nascono così i film sulle gang di strada, a partire da *Colors* (*Colors – Colori di guerra* 1988) di Dennis Hopper, che rende famose le gang dei Blood e dei Creeps, aumentando a dismisura la loro fama e anche la loro mitografia. E di seguito film "impegnati", spesso diretti da registi di colore, sulla criminalità all'interno dei quartieri ghetto: *Boyz'n the Hood – Strade violente* (*Boyz'n the Hood* 1991) di John Singleton, *New Jack City* (1991) di Mario Van Peebles, *Menace to Society (Nella giungla di cemento* 1992) di Allen e Albert Hughes, *Poetic Justice* (1993) di John Singleton, etc.

La realtà propone nuovi miti e riti (la musica rap, il vestiario hip hop, gli atteggiamenti, le nuove danze come il krumping) e il cinema li riprende, li esalta, ne detta alcune norme attraverso la messa in forma narrativa e la capacità comunicativa veloce e immediata che gli è propria. Los Angeles e le sue catastrofi divengono, da realtà, forma simbolica, un serbatoio di temi e motivi narrativi e simbolici sui quali vengono ad innestarsi – in una "complicazione" che caratterizza il nuovo cinema hollywoodiano – motivi e temi dell'immaginario cinematografico del passato. Non è un caso che il genere che maggiormente pretende di raccontare la città è il noir.

"Questa è una città che ha un abominevole lato oscuro, loschi figure, noir hard-boiled, La dalia nera, gli omicidi della famiglia Manson. Questa è la città dove la realtà si trasforma in fantasia e la fantasia diventa realtà." (Homes 2006, p. 23)



Il noir e il poliziesco, proprio per le caratteristiche fino a qui individuate di Los Angeles, risultano strumenti narrativi che ben le si adeguano: il confine ambiguo tra bene e male, il girare spesso a vuoto, a spirale, che le indagini propongono, l'assemblaggio di luoghi così differenti (dai sobborghi e i docks fino alle ville pedemontane) (Davis 1999; Hare 2004; Silver, Ursini 2005). Realtà e finzione si intrecciano, cronaca e racconto si scambiano di continuo fin dagli anni '40 e il mito dei "neri" hollywoodiani contamina il cinema contemporaneo che riprende temi e formule narrative e le incrocia con nuove ossessioni e nuovi spunti (pensiamo ai noir fantascientifici *Blade Runner* o *Strange Days*). Dal poliziesco legato alla cronaca come *Colors*, *Assault on Precinct 13 (Distretto 13 – Le brigate della morte* 1976) di John Carpenter, *Dark Blue (Indagini sporche* 2002) di Ron Shelton, o i film già citati dei gangstar dei ghetti. Reminescenze hollywoodiane, cronaca, ambienti reali e immaginari, si uniscono ad un nuovo stile cinematografico che predilige l'azione, l'impatto emotivo, le trame complicate e citazioniste (*Pulp Fiction* docet), fino a definire veri e propri nuovi generi cinematografici come il nuovo action movie (Nazzaro 2000).

In questo intreccio tra immaginario losangelino e immaginario hollywoodiano (assolutamente inestricabili e indivisibili) uno dei risultati più significativi è un cinema noir nostalgico dove la "nostalgia", come senso di un passato oramai perso, epoca d'oro mai più raggiungibile, è tema centrale e fondamentale della cultura postmoderna⁷. Nostalgici, in diversi modi, sono film come *Nickelodeon (Vecchia America* 1976) di Peter Bogdanovich, *Ed Wood* (1994) di Tim Burton, *Gods and Monsters (Demoni e dei* 1998) di Bill Condon, *The Aviator* (2005) di Martin Scorsese etc. Noir nostalgici sono invece *Chinatown*

(1974) di Roman Polanski, *L.A. Confidential* (1997) di Curtis Hanson, *Hollywoodland* (2006) di Allen Coulter, *The Black Dahlia* (2006) di Brian De Palma etc.

2. Luoghi dell'immaginario

Ma quali sono i luoghi fondamentali dell'estetica postmoderna di Los Angeles?

Reyner Banham (Banham 1983) definisce le “quattro ecologie” che contraddistinguono Los Angeles, tracciando così un'estetica della città:

1. La Surfurbe.
2. Le colline pedemontane.
3. La pianura.
4. Autopia.

Proviamo ad analizzare questi luoghi e il loro portato simbolico, ma in particolare la visibilità nata dal loro rapporto dialettico con il cinema :

1. La Surfurbe, la spiaggia infinita: la distesa di sabbia che da Santa Monica passando per Venice, Redondo arriva fino a San Diego e al confine messicano. La spiaggia californiana è la “fine” dell'Occidente, assumendo questo termine nella sua ambiguità semantica di “confine” e di “morte”. È il luogo dove si è concentrato il sogno di una nuova *wilderness*, che significa comunanza con la Natura ma anche maniera di vita selvaggia, spensierata. Il surf è lo sport che, nella sua sfida col mare e la sua ritualità legata alle feste e alla musica pop, ha maggiormente condizionato il sogno e l'utopia californiana: negli anni '60 viene addirittura codificato un nuovo genere cinematografico, il *beach party movie*, che narra le vicende di giovani durante estati spensierate sulla spiaggia, tra surf, giochi amorosi e feste⁸. La musica è un pop molto ritmato che inneggia alla vita senza pensieri della spiaggia, un tipo di musica (*surf*) che trova i propri paladini nella band pop dei Beach Boys. Ma, come sempre accade a Los Angeles, se la spiaggia negli anni '60 ha incarnato il mito della felicità, l'utopia della pace duratura e dell'abbondanza, già negli anni '70 questo mito si ribalta nel suo equivalente distopico di “ultima spiaggia”, come in *Big Wednesday (Un mercoledì da leoni 1978)* di John Milius, dove il sogno si infrange contro la guerra in Vietnam e, più in generale, contro il potere, l'establishment, facendo della spiaggia un mito nostalgico, lontano, persino falso.

In *Point Break* (1991) di Kathryn Bigelow l'utopia della spiaggia deve essere riconquistata in maniera violenta, diventa una sorta di rifugio contro l'establishment, un luogo dove far vivere l'anarchia e il diritto ad un'esistenza “contro”. Possiamo citare anche *Lords of Dogtown* (2005) di Catherine Hardwicke e il documentario *Dogtown & Z-Boys* (2004) di Stacy Peralta che narrano le vicende di alcuni giovani durante gli anni '70, quando il mito della spiaggia felice è decaduto e Venice si è trasformata in una discarica pericolosa (per l'inquina-

mento e per la violenza). Qui alcuni giovani cresciuti con il mito del surf inventano lo skateboard moderno, spericolato, acrobatico, adrenalinico. Tra violenza, sogno di riscatto, droga e povertà, il sogno della spiaggia californiana è ormai il suo contrario distopico.

Proprio su una spiaggia, e ancora più specificatamente sul famoso molo di Santa Monica che si aggetta nell'oceano rivolto verso l'Oriente, finisce il film di Wim Wenders *Crimini invisibili*. Questo noir postmoderno incrocia i destini di un ingegnere che ha inventato un sistema per controllare tutta la città attraverso camere di video-sorveglianza, servizi segreti e un produttore hollywoodiano in crisi di identità, a seguito di una rapina e un tentato omicidio e che decide di vivere in semplicità con la comunità messicana (gli invisibili che prestano la manodopera ai “bianchi” abbienti). Il finale vede il produttore cercare una via d'evasione possibile, un significato, e si trova a fronteggiare una fine, il mare, la fine dell'Occidente, il *finis terrae* fisico che assume un carattere morale.

2. Le colline pedemontane. La parte che fa da contorno alla grande spianata che corre verso le spiagge, piccole alture che si trasformano in canyon che entrano come vene o come ferite nel deserto.

Il mito losangelino della piccola altura da cui osservare lo spettacolo della città infinita che l'occhio non può abbracciare. Le colline che corrono appena sopra il Sunset Boulevard e Hollywood Boulevard (su una di queste alture si trova la famosa scritta “Hollywood”), quelle segnate dalla tortuosità di Mulholland Drive, via per antonomasia per i posti di osservazione e, non a caso, luogo della mitografia di David Lynch che dedica alla strada uno dei suoi film più onirici e surreali – *Mulholland Drive* (2001) – un continuo alternarsi di sogni, flashback e flashforward, “giro di vite” che ruota attorno a questa strada che segna anche l'ubicazione di alcune delle più belle ville in stile californiano appartenenti a produttori o attori o, come nel caso del film di Lynch, registi cinematografici.

Ville che hanno formato l'aspetto architettonico di Los Angeles definendo persino una “scuola” con protagonisti come Charles Moore che spezza i legami con il “dettame” modernista o Frank O. Gehry, il gruppo Morphosis, Eric Owen Moss e Frank Israel. Ma anche alcune realizzazioni di Richard Neutra, di Pierre Koenig, di Frank Lloyd Wright (*Giaconia 2001* e *Brown, J., Krull, C. 2005*)

Le ville di Los Angeles si caratterizzano per la sfida nei confronti della Natura: le piscine di contro alla mancanza cronica dell'acqua e le case a strapiombo come palafitte nel vuoto. In questo senso va letta anche l'edificazione dei canyon, via privilegiata verso la *wilderness*, tentativo di tenere un equilibrio tra Natura e metropoli, tra deserto (il vuoto, il silenzio) e città (il pieno, il rumore).

Laurel Canyon (2002) di Lisa Cholodenko propone uno



sguardo nostalgico sulla Los Angeles dei produttori musicali in auge negli anni '60 e '70 e artisti come Joni Mitchell (a cui il film si ispira) che abitavano in canyon come il Laurel cercando di realizzare un mondo alternativo a downtown e al caos del traffico della city.

Il canyon – proprio per questa sua contiguità e spesso “connivenza” con la *wilderness* – è il luogo in cui il selvaggio può ancora apparire, come testimoniano le aggressioni dei puma, descritte da Mike Davis (Davis 1999). Il canyon è anche il luogo in cui scorrono come vene i grandi tubi che trasportano l'acqua nell'oasi artificiale Los Angeles, via di collegamento tra la città e il deserto, luogo salvifico proprio perché “vuoto”, alternativa all'artificialità della metropoli, come suggerisce in *Grand Canyon* (1991) il regista Lawrence Kasdan, che conduce i protagonisti del film, dopo una serie di avvenimenti tutti legati alla violenza della città (dalle bande armate nei quartieri poveri abitati in prevalenza da ispanici o afroamericani, alla violenza di alcune produzioni televisive e cinematografiche hollywoodiane), verso il Grand Canyon, luogo quasi mistico, di pacificazione, “vero”, non contaminato, diametralmente opposto al mostro urbano.

3. La pianura, l'indeterminato vasto piano centrale su cui la vista si perde, lo spazio indescrivibile, lo spazio imprecisato, le linee delle luci delle strade che si intersecano nella notte: questo è il *picture* di Los Angeles, vista quasi imprescindibile che ritorna nelle immagini e nei film; è il panorama visto da Mulholland Drive o dall'Osservatorio⁹, ma anche quello goduto dalle ville-palafitta delle colline e dei canyon losangelini. Una sorta di sguardo dal cielo a qualcosa che non sembra avere fine.

Non è un caso che la visione privilegiata di Los Angeles sia quella aerea: la polizia sfrutta gli elicotteri per poter controllare il territorio, creando un'altra mitografia visiva, quella della città attraversata dagli elicotteri giorno e notte. Aeree sono spesse le visioni di Los Angeles al cinema: in *Crash* (*Crash – Contatto fisico* 2004) di Paul Higgis, in *Collateral* (2004) di Michael Mann, etc. *Short Cuts* (*America oggi*,) di Robert Altman inizia proprio con alcuni aerei che rilasciano sulla città una sostanza contro alcuni insetti che minacciano la vegetazione cittadina. Gli aerei passano sulla testa dei protagonisti di questo film corale, quasi a volerli disinfettare, ma anche cercando di abbracciarli in un unico spazio, percorribile solo attraverso l'uso dell'aereo.

Questo vasto spazio è suddiviso in quartieri spesso chiusi o comunque controllati come Bunker Hill o ben diversificati dagli altri come Beverly Hills, Little Tokyo, Downtown, South Central. Alcuni di essi persino con alcune architetture-monumento in grado di definirli (ma mai in grado di comprendere in questa definizione l'intera città): penso alle torri di Watts nell'omonimo quartiere, al Walt Disney Concert Hall e l'Hotel Bonaventure – per Jameson esempio emblematico dell'estetica postmoderna (Jameson 1989, 2007) – a Downtown, la scritta “Hollywood” nel quartiere omonimo, tra gli altri. Non è un caso che proprio i quartieri, i comuni e le contee di Los Angeles svolgano una funzione mitopoietica: spesso il solo nome di alcuni luoghi losangelini permette l'identificazione di un ambiente, di alcuni tipi sociali e persino di possibilità narrative. Pensiamo a Beverly Hills, il solo nome identifica il benessere, il lusso: alcuni serial televisivi come *Beverly Hills 90120* o *Doc 90120*, si concentrano sul *way of life* del quartiere della ricchezza per antonomasia. Mentre *Beverly Hills Cop* (*Beverly Hills Cop – Un poliziotto a Beverly Hills*, 1984) di Martin Brest (e i suoi due sequel) costruisce una storia poliziesca e allo stesso tempo comica, inserendo un poliziotto squattrinato e di umili origini (Eddie Murphy) nel quartiere più raffinato di Los Angeles. La costruzione narrativa sulla dicotomia ricco e povero funziona anche per *Pretty Woman* (1990) di Garry Marshall, con la protagonista che si trasforma da prostituta del Sunset Boulevard a “principessa” di Beverly Hills. Beverly Hills nel suo intreccio con l'immaginario hollywoodiano ha acquisito quindi un'identità simbolica che il solo titolo è in grado di attivare, pensiamo a film come *Down and Out in Beverly Hills* (*Su e giù per Beverly Hills* 1984) di Paul Mazursky, *Scenes from the Class Struggle in Beverly Hills* (*Scene di lotta di classe a Beverly Hills* 1989) di Paul Bertel, *L.A. Story* (*Pazzi a Beverly Hills* 1991) di Mick Jackson, *The Beverly Hillbillies* (*A Beverly Hills signora si diventa* 1993) di Penelope Spheeris, etc. Stesso discorso vale anche per altri quartieri ricchi come Orange County, protagonista dell'omonimo serial *OC*, Bel Air con *Wilby, il principe di Bel Air*, Malibu con *Malibu's Most Wanted* (2003) di John Whitesell e via dicendo.



4. Autopia è la città delle *highway*, delle sopraelevate, dei grossi svincoli ma anche dei *boulevard*, del sistema di *street* e degli spazi da destinare al parcheggio (niente viene progettato e costruito a Los Angeles senza pensare allo spazio parcheggio) che rendono Los Angeles uno dei luoghi metropolitani esteticamente più inusuali. L'automobile stessa viene a fare parte del pazzo collage visivo della città, così come il traffico e quella patina nebbiosa di smog che si fonde con la luce del sole creando un soffuso giallo. Ma anche i fari e i lampioni che disegnano le *silhouette* delle viste panoramiche notturne. L'automobile occupa le strade e i parcheggi e quindi la sua presenza è fisica; ma è anche una forma di percezione del reale. A Los Angeles ci si muove in macchina, si sta ore sull'automobile, la città è strutturata in tal senso. Dimenticato il *flâneur* parigino o il pedone di Manhattan, il personaggio losangelino gira in automobile.

Un serial di successo degli anni '80, *Chips*, è dedicato alla polizia autostradale della città, innestando allo schema tipico del poliziesco il particolare ambiente urbano delle *highway* losangeline. Alcuni film recenti pensati e realizzati a Los Angeles hanno l'automobile come protagonista, pensiamo a *Crash* e *Collateral*. L'auto è fondamentale non solo nella definizione dell'ambiente ma anche del tipo di sguardo e di visione anche in film come *Zabriskie Point*, *America oggi*, *Strange Days*. In *Falling Down* (*Un giorno di ordinaria follia* 1993) di Joel Schumacher, il traffico è la causa scatenante della "follia" del protagonista. In *Grand Canyon* una strada sbagliata è il motivo dell'incontro tra due personaggi della storia, uno dei quali è un autista di carroattrezzi. *Collateral*, che è – per ammissione dello stesso regista – un vero inno a Los Angeles, ha come protagonista un tassista e lo spazio ristretto del suo taxi al di fuori del quale scorre la città.

Siamo di fronte ad un cinema che affina le sue forme per venire incontro a modelli percettivi differenti (Friedberg 1993). Pensiamo alla modalità narrativa, per esempio, di *Pulp Fiction* (1994) di Quentin Tarantino dove il girare senza una vera meta (così come il "chiacchiericcio" dei personaggi è privo di una profondità e di un vero con-

tenuto) diviene il perno della narrazione che si svincola dai dogmi della linearità per decostruirsi in una serie di frammenti-episodi, ognuno collegato all'altro ma per spunti, continui salti in avanti e indietro.

Un girovagare privo di un vero senso, attraversando squallidi appartamenti, fast-food o ristoranti kitsch. Un perdere tempo in deambulazioni a spirale che caratterizzano molto cinema losangelino, come in *Swingers* (1996) di Doug Liman. Si delinea anche un nuovo personaggio, il *loser* o il *dude* come in *Big Lebowski* (*Il grande Lebowski* 1998) di Joel Coen o in *Spun* (2002) di Jonas Åkerlund, che in effetti è un vero e proprio repertorio di perdenti che ruotano attorno ad uno spacciatore e un ragazzo che per pagarsi la droga lo "scarrozza" in automobile da una parte all'altra della città.

Una incapacità di agire messa in relazione con una quasi frenetica attività motoria che già troviamo nel personaggio di Mark in *Zabriskie Point*, o nel ritratto di indeciso cronico del protagonista di *Shampoo* (1975) di Hal Ashby.

3. Città del cinema postmoderno

Crash, *Collateral*, *Pulp Fiction*, *Magnolia*, *Kiss Kiss Bang Bang*, solo per citarne alcuni, sono film che si costruiscono sui "luoghi comuni" di Los Angeles e sui suoi ambienti e che attuano una strategia postmoderna anche nello stile: in cui la colonna sonora e gli effetti sonori e visivi (speso digitali) sono tesi a creare un forte impatto emotivo con lo spettatore, in cui le trame si infittiscono, i personaggi si intersecano, il movimento è continuo. Protagonisti "deboli" di intrecci spesso persino convulsi, a volte più o meno involontariamente ridicoli, in giri che risultano il più delle volte pericolose spirali, in una realtà in cui è sempre più difficile percepire il confine tra vero e falso, tra storia e realtà, tra narrazione e accadimento¹⁰.

"Nasce il sublime postmoderno, della confusione, della frammentazione, della superficialità e dell'ibridazione, di cui hanno parlato Lyotard e Jameson; da questo vengono altre dirette ed estreme filiazioni come il 'cyberspace' di Bukatman o la 'cinematic city' di Clarke, in cui cinema e città non solo si somigliano ma diventano addirittura indistinguibili..." (Bernardi 2002, p. 12)

Questo capita alla Los Angeles cinematografica, luogo del "sublime postmoderno" per antonomasia e questo spiega perché alcuni registi abbiano trovato nella città californiana l'osservatorio privilegiato sulla realtà, del presente. Un osservatorio ma anche un laboratorio in cui provare stili e forme capaci di entrare in contatto con il contemporaneo: per Robert Altman – *The Player* (*I protagonisti* 1992) e *Short Cuts* (*America oggi* 1993) – Los Angeles diviene la metafora dell'America e del mondo Occidentale oggi. Confuso, frammentato, violento, in crisi di idee e di progetti. Un intreccio senza sosta di personaggi, apparenze, *status symbol*, con i soldi come unico metro di valutazione. Un cinema della nostalgia,

dalla narrazione debole, del frammento e della continua sovrapposizione narrativa, senza protagonisti ma con un coro di personaggi “deboli”, fagocitati da un continuo movimento senza meta, un giro convulso nelle *freeway* losangeline per scoprire di essere sempre al punto di partenza. Mentre per Wim Wenders – *Crimini invisibili*, *The Million Dollar Hotel* (2000), *The Land of Plenty* (*La terra dell'abbondanza* 2004) – Los Angeles è il luogo dove tutte le contraddizioni dell'Occidente diventano realtà. Dove gli opposti più esasperati convivono. Il suo cinema si anima quindi di contrasti stridenti, di un lungo peregrinare, di uno sguardo che non riesce più a trovare un senso, che non è in grado di dare forma, che non riesce più a organizzare non solo “grandi racconti” (Lyotard) ma nemmeno “discorsi” (Barthes). Ancora una volta Los Angeles è il simbolo più potente del caos e della decadenza del contemporaneo con il contrasto stridente tra ricchezza e povertà, utopia e distopia. *La terra dell'abbondanza* da questo punto di vista è l'estremo grido per un Occidente che dopo l'11 settembre sembra aver perso definitivamente la propria identità. E infine David Lynch, con i suoi *Lost Highways* (*Strade perdute* 1997), *Mulholland Drive* e *INLAND EMPIRE* (2006). Per Lynch Los Angeles è il corrispettivo degli intricati luoghi della mente. Labirintica, senza un senso profondo, in cui le dimensioni di tempo e spazio non hanno più significato. Il suo cinema si impregna di Los Angeles tanto che i suoi film assumono i titoli da luoghi reali della città. Un cinema post-surrealista fatto di frammenti, intersezioni, narrazioni non chiuse, imperfette, vuoti di senso, ellissi e un impatto emotivo e affettivo (si veda in particolare l'uso della colonna sonora nei suoi film) straordinariamente potente. Lynch riesce a rendere profonda la superficie delle cose.

Note

¹ “[...] fino a quando Las Vegas non raggiunse la maturità e non vi fu costruito il Ceasers' Palace in stucchevole stile *beaux-arts*, la sua architettura era essenzialmente un'estrema variante suburbana di Los Angeles, come conferma tra l'altro il fatto che Douglas Honnold, ora un rispettato decano degli architetti di Los Angeles, abbia lavorato per Bugsy Siegel al progetto del Flamingo, il pionieristico casino-hotel sullo *Strip*. Insomma, Las Vegas può essere considerata senza dubbio una glossa marginale a Los Angeles, come, ad esempio, fu il padiglione di Brighton per la Londra della Reggenza.” (Banham 1988, p 103)

² “*Sprawl*, parola introdotta negli USA negli anni Settanta per indicare la crescita urbana senza forma, letteralmente significa ‘sdraiato’. Non c'è parola equivalente nelle lingue europee. Periferia, periurbano, conurbazione, nebulosi urbana, exurbia, ovvero città diffusa, sono tutti termini per descrivere un fatto geografico che si è ripetuto in tanti modi diversi, come lo *sprawl* americano. [...] *Sprawl* è un fatto geografico e morfologico, che ha fisicamente cambiato il paesaggio. Ma *sprawl* ha anche determinato mutamenti antropologici.” (Ingersoll 2004 pp. 8, 9)

³ Si veda per esempio *The Fountainhead* (*La fonte meravigliosa* 1949) di King Vidor, che prende vagamente spunto dalla biografia di Frank Lloyd Wright, per celebrare i valori dell'architettura razionalista, legati indissolubilmente alla fede nel progresso e all'individualismo del tipico *way of life* americano. Il coronamento del sogno dell'architetto modernista arriva alla fine del film, quando dirige i lavori di un imponente e altissimo grattacielo. La moglie lo raggiunge salendo sull'ascensore esterno mentre egli è intento a dirigere i lavori di questa immensa torre che sopravanza tutte le altre, in una sorta di ascensione simbolica verso l'uomo moderno.

⁴ A proposito di New York come capitale della modernità si veda Berman (1985), in particolare il capitolo V: *Nella foresta dei simboli: note sul modernismo a New York*.

⁵ È di quest'anno il primato mondiale delle metropoli: dal 2007 la maggioranza degli uomini vive in ambiente urbano.

⁶ “Il museo Getty, dove i quadri antichi appaiono come nuovi, brillanti e ossigenati, ripuliti da ogni patina e da ogni screpolatura, in una lucentezza artificiale che ben si accorda con l'ambiente ‘pompeian fake’ che li circonda” (Baudrillard 2000, p. 44)

⁷ Per Jameson la nostalgia è il carattere fondamentale del cinema postmoderno (Jameson 2007), così come per molti studiosi di cinema è uno dei temi fondamentali della New Hollywood (Cosulich 1978; La Polla 1997, 2002; King 2004).

⁸ Per un approfondimento si veda il saggio di Gary Morris, *Oltre la spiaggia: aspetti sociali e formali dei beach party movies dell'AIP*, in Martini 1991, pp. 65-78.

⁹ Anch'esso importante luogo cinematografico in cui vengono ambientate alcune scene di *Rebels without a Cause* (*Gioventù bruciata* 1955) di Nicholas Ray e in cui viene situato il laboratorio dell'ingegnere protagonista di *Crimini invisibili* di Wenders. L'osservatorio astronomico che diviene, a discapito della sua naturale destinazione, il punto di osservazione della città, dei suoi spazi e dei cittadini. Wenders opera un ribaltamento simbolico profondo: dallo sguardo puntato verso lo spazio e il mistero dell'Universo a quello rivolto verso di sé, voyeurismo estremo e tentativo di controllo sociale totale.

¹⁰ Per una bibliografia minima sul cinema postmoderno rimando a Boggs, Pollard (2003), Buccheri (2000), Canova, (2000), Jullier (2006), Negri (1996), Pravadelli (2004-2005).

Bibliografia

- Aa.Vv., 1969, *Lo spazio visivo della città “urbanistica e cinematografica”*, Bologna, Cappelli.
- Abruzzese, A., 2003, *Lessico della comunicazione*, Roma, Meltemi.
- Anger, K., 1987, *Hollywood Babilonia*, trad. it., Milano, Adelphi.
- Anger, K., 2000, *Hollywood Babilonia 2*, trad. it., Milano, Adelphi.
- Antonioni, M., 1970, *Zabriskie Point*, Cappelli, Bologna.
- Antonioni, M., 1994, *Fare un film è per me vivere. Scritti sul cinema*, Venezia, Marsilio.
- Arcagni, S., 1996, *La città nel cinema di Michelangelo Antonioni*, tesi discussa all'Università degli Studi di Pavia (relatore prof. Lino Peroni).
- Augé, M., 1993, *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, trad. it., Milano, Elèuthera.
- Augé, M., 1999, *Dinseyland e altri nonluoghi*, trad. it., Torino,

- Bollati Boringhieri.
- Aumont, J., 2007, *Moderne? Comment le cinéma est devenu le plus singulier des arts*, Paris, Cahiers du cinéma.
- Barilli, R., 1974, *Tra presenza e assenza. Due ipotesi per l'età postmoderna*, Milano, Bompiani.
- Basso, P., 2006, *Interpretazione tra mondi. Il pensiero figurale di David Lynch*, Pisa, ETS.
- Baudrillard, J., 1980, *Simulacri e impostura. Bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, trad. it., Bologna, Cappelli.
- Baudrillard, J., 1987, *Il sogno della merce*, trad. it., Milano, Lupetti.
- Baudrillard, J., 1996, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, trad. it., Milano, Raffaello Cortina.
- Baudrillard, J., 2000, *America*, trad. it., Milano, SE.
- Baudrillard, J., 2003, *Il sistema degli oggetti*, trad. it., Milano, Bompiani.
- Baudrillard, J., Nouvel, J., 2003 (bis), *Architettura e nulla. Oggetti singolari*, trad. it., Milano, Electa.
- Baudrillard, J., 2007, *Lo scambio simbolico e la morte*, trad. it., Milano, Feltrinelli.
- Bégut, B., 2002, *Zenopoli. Las Vegas, città del nulla*, trad. it., Torino, Bollati Boringhieri.
- Banham, R., 1983, *Los Angeles. L'architettura di quattro ecologie*, Genova, Costa & Nolan.
- Benjamin, W., 1962, *Angelus Novus. Saggi e frammenti*, trad. it., Torino, Einaudi.
- Benjamin, W., 1966, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, trad. it., Torino, Einaudi.
- Benjamin, W., 1973, *Infanzia berlinese*, trad. it., Torino, Einaudi.
- Berman, M., 1985, *L'esperienza della modernità*, trad. it., Bologna, Il Mulino.
- Bernardi, S., 2002, *Il paesaggio nel cinema italiano*, Venezia, Marsilio.
- Bertozzi, M., 2001, *L'immaginario urbano nel cinema alle origini. La veduta Lumière*, Bologna, CLUEB.
- Bertozzi, M., (a cura di) 2001, *Il cinema, l'architettura, la città*, Roma, Editrice Librerie Dedalo.
- Bertozzi, M., 2003, *L'occhio e la pietra. Il cinema, una cultura urbana*, Torino, Lindau.
- Biskind, P., 1998, *Easy Riders, Raging Bulls. How the Sex 'n' Drugs 'n' Rock'n'Roll Generation Saved Hollywood*, London, Bloomsbury.
- Boatto, A., 1998, *Gli artisti della "fine del mondo"*, in Calvesi, M., Boatto, A. *Pop Art*, "Art Dossier", Firenze, Giunti.
- Boggs, C., Pollard, T., 2003, *A World in Chaos. Social Crisis & the Rise of Postmodern Cinema*, London, Rowman & Littlefield Publisher.
- Brown, J., Krull, C., 2005, *Looking at Los Angeles*, Los Angeles, Metropolis Books.
- Buccheri, V., 2000, *Sguardi sul postmoderno*, Milano, I.S.U. – Università Cattolica.
- Bukatman, S., 1997, *Blade Runner*, London, BFI.
- Calabrese, O., 1987, *L'età neobarocca*, Bari, Laterza.
- Cappabianca, A., Mancini, M., 1981, *Ombre urbane. Set e città dal cinema muto agli anni '80*, Roma, Edizioni Kappa.
- Canova, G., 2000, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Milano, Bompiani.
- Casetti, F., 2005, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani.
- Celant, G., a cura, 2006, *Tempo moderno. Da Van Gogh a Warhol. Lavoro, macchine e automazione nelle Arti del Novecento*, Ginevra-Milano, Skira.
- Cesarani, R., 1997, *Raccontare il postmoderno*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Chiurazzi, G., 2002, *Il postmoderno*, Milano, Bruno Mondadori.
- Clarke, D. B., a cura, 1997, *The Cinematic City*, London, Routledge.
- Colusso, P. F., 1998, *Wim Wenders. Paesaggi, luoghi, città*, Torino, Testo & immagine.
- Cosulich, C., 1978, *Hollywood Settanta. Il nuovo volto del cinema americano*, Firenze, Vallecchi.
- Davis, M., 1999, *Città di quarzo. Indagando sul futuro di Los Angeles*, trad. it., Roma, Manifestolibri.
- Davis, M., 1999 (bis), *Geografia della paura. Los Angeles: l'immaginario collettivo della catastrofe*, trad. it., Milano, Feltrinelli.
- Davis, M., 2006, *Il pianeta degli slum*, trad. it., Milano, Feltrinelli.
- Debord, G., 1979, *La società dello spettacolo*, trad. it., Firenze, Vallecchi.
- Debray, R., 1999, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, trad. it., Milano, Il Castoro.
- De Ruggieri, F., 2006, *Matrix and the City. Il corpo ibrido nel cinema e nella cultura visuale*, Pisa, ETS.
- Desideri, P., 2002, *Città di latta*, Roma, Meltemi.
- Di Capua, M., Iovane, G., Mattarella, L., a cura, 2006, *Metropolitanscape. Paesaggi urbani nell'arte contemporanea*, Cinisello Balsamo (MI), Silvana Editoriale.
- Doel, M. A., Clarke, D. B., 1997, *From Ramble to the Screening of the Eye: Blade Runner*, in Clarke, D. B., a cura, *The Cinematic City*, London, Routledge.
- Finkelkraut, A., 2006, *Noi, i moderni*, trad. it., Torino, Lindau.
- Friedberg, A., 1993, *Window Shopping. Cinema and Postmodern*, Berkeley, University of California Press.
- Frisby, D., 1992, *Frammenti di modernità. Simmel, Kracauer, Benjamin*, Bologna, Il Mulino.
- Galbiati, M., a cura, 1989, *Proiezioni urbane. La realtà dell'immaginario*, Milano, Tranchida.
- Gandini, L., 1994, *L'immagine della città americana nel cinema hollywoodiano (1927-1932)*, Bologna, CLUEB.
- Giaconia, P., 2001, *Los Angeles. Città unica*, Torino, Testo & Immagine.
- Giordano, V., 2005, *La metropoli e oltre. Percorsi nel tempo e nello spazio della modernità*, Roma, Meltemi.
- Godono, E., 2001, *La città nella letteratura postmoderna*, Napoli, Liguori.
- Habermas, J., 1987, *Il discorso filosofico della modernità*, trad. it., Bari, Laterza.
- Hare, W., 2004, *L.A. Noir. Nine Dark Visions of the City of Los Angeles*, Jefferson, McFarland & Company.
- Harvey, D., 1997, *La crisi della modernità. Alle origini dei mutamenti culturali*, trad. it., Milano, Est.
- Homes, A. M., 2006, *Los Angeles*, trad. it., Milano, Feltrinelli.
- Ilardi, E., 2005, *Il senso della posizione. Romanzo, media e metropoli da Balzac a Ballard*, Roma, Meltemi.
- Ilardi, M., 1999, *Negli spazi vuoti della metropoli. Distruzione, disordine, tradimento dell'ultimo uomo*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Ingersoll, R., 2004, *Sprawltown*, Roma, Meltemi.
- Jameson, F., 1989, *Il postmoderno, o la logica culturale del tardo capitalismo*, trad. it., Milano, Garanti.
- Jameson, F., 2007, *Postmoderno ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, trad. it., Roma, Fazi.
- Johnson, P., 1985, *Verso il postmoderno. Genesi di una deregulation creativa*, trad. it., Genova, Costa & Nolan.

- Jullier, L., 2006, *Il cinema postmoderno*, trad. it., Torino, Kaplan.
- King, G., 2004, *La Nuova Hollywood. Dalla rinascita degli anni Sessanta all'era del blockbuster*, trad. it., Torino, Einaudi.
- La Polla, F., 1997, *Poetiche del cinema hollywoodiano contemporaneo*, Torino, Lindau.
- La Polla, F., 2002, *Il nuovo cinema americano 1967-1975*, Torino, Lindau.
- La Polla, F., 2004, *Sogno e realtà americana nel cinema di Hollywood*, Milano, Il Castoro.
- Latini, G., 2007, *Forme digitali*, Roma, Meltemi.
- Latour, B., 1995, *Non siamo mai stati moderni. Saggio di antropologia simmetrica*, trad. it., Milano, Elèuthera.
- Licata, A., Mariani Travi, E., 1985, *La città e il cinema*, Bari, Dedalo.
- Lynch, K., 2006, *L'immagine della città*, trad. it., Venezia, Marsilio.
- Liotard, J.-F., 1981, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, trad. it., Milano, Feltrinelli.
- Liotard, J.-F., 1987, *Il postmoderno spiegato ai bambini*, trad. it., Milano, Feltrinelli.
- Marcuse, H., 1968, *La fine dell'utopia*, trad. it., Bari, Laterza.
- Marrone, G., Pezzini, I., a cura, 2006, *Senso e metropoli. Per una semiologia posturbana*, Roma, Meltemi.
- Martini, E., a cura, 1991, *Innamorati e lecca lecca. Indipendenti americani anni '60*, Torino, Lindau.
- Martini, E., 2000, *Il lungo addio. L'America di Robert Altman*, Torino, Lindau.
- Martini, G., a cura, 1984, *Città e metropoli. Le culture, i conflitti*, Modena, Magazine.
- Menarini, R., 2001, *Blade Runner*, Torino, Lindau.
- Menarini, R., 2001 (bis), *Visibilità e catastrofi. Saggi di teoria, storia e critica della fantascienza*, Palermo, Edizioni della Battaglia.
- Monco, R., 2005, *Inquietudine teorica e strategia progettuale nell'opera di otto architetti contemporanei*, Milano, Electa.
- Morsiani, A., 1994, *Scene americane*, Parma, Pratiche.
- Mumford, L., 1999, *La cultura delle città*, Torino, Edizioni di Comunità.
- Nazzaro, G., 2000, *Action! Forme di un transgenere cinematografico*, Recco (GE), Le Mani.
- Negri, A., 1996, *Ludici disincanti. Forme e strategie del cinema postmoderno*, Roma, Bulzoni.
- Piccoli, C., 2005, *Los Angeles città aperta*, in "D-Donna", 24 settembre.
- Pravadelli, V., *Postmoderno e nuova spettatorialità*, "Bianco & Nero", n. 550/551, marzo 2004 – gennaio 2005.
- Ranieri, N., 1990, *Amor vacui. Il cinema di Michelangelo Antonioni*, Chieti, Métis.
- Ronchetta, A., Terranova, A., a cura, 1991, *Immaginario urbano nel cinema degli anni '80*, Torino, CELID.
- Sammon, P. M., 1998, *La storia di un mito – "Blade Runner"*, trad. it., Roma, Fanuci.
- Shiel, M., Fitzmaurice, T., a cura, 2001, *Cinema and the City. Film and Urban Societies in a Global Context*, Cambridge/Oxford, Blackwell.
- Silver, A., Ursini, J., 2005, *L.A. Noir. The City as Character*, Santa Monica, Santa Monica Press.
- Simmel, G., 1999, *Il conflitto della civiltà moderna*, trad. it., Milano, SE.
- Simmel, G., 2003, *Ventura e sventura della modernità. Antologia degli scritti sociologici*, trad. it., Torino, Bollati Boringhieri.
- Soja, E. W., 1996, *Thirdspace. Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*, Cambridge/Oxford, Blackwell.
- Sontag, S., 1967, *Note su "camp"*, in Sontag, S., *Contro l'interpretazione*, trad. it., Milano, Mondadori.
- Spengler, O., 1992, *L'uomo e la tecnica*, trad. it., Parma, Guanda.
- Vattimo, G., 1999, *La fine della modernità*, Milano, Garzanti.
- Vattimo, G., 2000, *La società trasparente*, Milano, Garzanti.
- Venturi, R., 1980, *Complessità e contraddizione nell'architettura*, trad. it., Bari, Dedalo.
- Venturi, R., Scott Brown, D., Izenour, S., 1985, *Imparando da Las Vegas. Il simbolismo dimenticato della forma architettonica*, trad. it., Venezia, CLUVA.