

METAFISICO, SPETTRALE, POST-UMANO
L'OMBRA DI DE CHIRICO NELLA LINEA VISIONARIA DELLE ARTI:
DAL SURREALISMO ALLA FANTASCIENZA CONTEMPORANEA TRA LETTERATURA,
CINEMA E VIDEOGAME

Lorenzo Canova

Come una miniera che continua a regalare gemme preziose, l'opera di Giorgio de Chirico sorprende ancora per i molti frutti scaturiti dal contatto con il suo splendido influsso, innesto generativo che ha fatto crescere piante complesse e magnifiche nel giardino non solo delle arti visive, ma anche della letteratura, del cinema, delle nuove tecnologie digitali, arrivando fino a confini inattesi come i videogiochi e i videoclip. De Chirico ha lasciato tracce della sua lunghissima ombra metafisica su generi e visioni differenti, attraversando tutto il pianeta, dall'Europa agli Stati Uniti fino al Giappone e lasciando ovunque tracce profonde della sua visione allo stesso tempo originaria e futuribile.

È noto che le correnti di questo mare metafisico portino a rotte complesse, spesso difformi e addirittura apparentemente opposte, ma sempre pervase dal senso inquietante del mistero di cui de Chirico ha costruito quella che possiamo considerare una vera e propria iconografia che ha segnato tutto il Novecento, oggi che la posterità, libera dagli stereotipi di certe fallaci condanne, può "dire la sua", come intuì con il suo genio Marcel Duchamp in un testo su de Chirico del 1943.¹

In questa ottica possiamo analizzare allora l'influenza che l'opera di de Chirico ha avuto nel campo della fantascienza più innovativa, in particolare su alcuni dei più importanti scrittori e registi legati a una visione "distopica" e visionaria come James G. Ballard, Philip K. Dick o Tim Burton, autori che possono essere in un certo senso tutti avvicinati alla poetica prossima alle tematiche del post-umano.

Questa linea è stata del resto tracciata dallo stesso de Chirico nelle sue parole su Jules Verne, scrittore di fantascienza *ante litteram* di cui era un grande ammiratore e che ha avuto una basilare influenza sulla sua Metafisica: "Ma chi meglio di lui seppe azzeccare la metafisica di una città come Londra, nelle sue case, le sue strade, i suoi clubs, le sue piazze, i suoi squares? La spettralità d'un pomeriggio domenicale londinese, la malinconia d'un uomo, vero fantasma ambulante, come appare Phileas Fogg nel *Giro del mondo in ottanta giorni?* L'opera di Giulio Verne è piena di questi felici e consolantissimi momenti; ricordo ancora la descrizione della partenza del piroscafo da Liverpool nel romanzo *La città galleggiante*"²; "il vecchio Giulio Verne, il grande cantore del viaggio, della goletta e del piroscafo, del pallone sferico e del convoglio."³

¹ M. Duchamp, *Catalogo della Società Anonima. Giorgio de Chirico. Pittore, scrittore, illustratore*, in *Scritti*, a cura di M. Sanouillet (edizione orig. *Duchamp du signe. Écrits*, Flammarion, Parigi 1975), Abscondita, Milano 2005, pp. 170-171.

² G. de Chirico, *Sull'arte metafisica*, in *Scritti/1. Romanzi e scritti critici e teorici 1911-1945*, a cura di A. Cortellessa, Bompiani, Milano 2008, p. 287. Articolo apparso in "Valori Plastici", Roma, a. I, n. 4-5, aprile-maggio 1919, pp. 15-18.

³ G. de Chirico, *Courbet*, in *Scritti/1...*, cit., pp. 296-297. Articolo apparso in "Rivista di Firenze", Firenze, a. I, n. 7, novembre 1924, pp. 1-7.

Ma è lo stesso de Chirico a tracciare una sua primogenitura della visione distopica e fantascientifica del secondo Novecento: “Per conto mio credo che ci sia molto più mistero in una piazza fossilizzata nel chiarore del meriggio che non in una camera buja, nel cuore della notte, durante una seduta di spiritismo. Questo errore dipende anche in gran parte dal fatto che quasi tutti quelli che si occupano di scienze occulte sono gente la cui intelligenza non ha nulla di iperfisico e fatalmente sono costretti a trattare il fenomeno con quella logica e quello inevitabile ‘modus agendi’ che gli uomini adoperano in tutte le manifestazioni sia materiali che spirituali delle loro diverse attività: politiche, religiose, artistiche, intellettuali, industriali ecc. Ma se alcuni *veri intelligenti*, se alcuni veri metafisici si decidesero a creare delle sedute di occultismo, chissà quali nuovi mondi, quali torrenti di lirismi sconosciuti potrebbero scaturire. Non si è mai pensato, per esempio, di evocare spettri di città, di cose, di monumenti, di mobili, di macchine; a sviscerare l’aspetto fantomatico di strumenti di scienza o d’industria.”⁴

Del resto de Chirico, tra il serio e il faceto, ammetteva anche la possibilità di visite da altri mondi e di presenze extraterrestri, come sappiamo da una testimonianza di Nicolò Martinico, Vice Presidente della Fondazione Giorgio e Isa de Chirico, raccolta proprio per questo saggio:

Una domenica mattina di una splendida giornata di novembre del 1966 io e Tina eravamo a casa de Chirico in Piazza di Spagna quando decidemmo con la Signora Isa ed il Maestro di andare a pranzo ad Ostia. Per goderci quel bel sole autunnale scegliemmo un ristorante che aveva una grande terrazza sul mare. Il pranzo andava avanti fra facezie e arguzie che rendevano il Maestro, come sempre, il più piacevole dei commensali. Era il periodo in cui i media parlavano molto di Marziani e Ufo; de Chirico, perdendo il suo sguardo sulla distesa di mare davanti a sé, ad un tratto esclamò con aria tra seria e scherzosa: “Ah! Certo sarebbe bello se sbarcassero ora i Marziani... e mi riconoscessero!”⁵

Va considerata anche la linea privilegiata che da de Chirico conduce al Surrealismo, grazie all’incontro – come ha scritto ancora Marcel Duchamp – “di elementi che non potevano congiungersi se non in un ‘mondo metafisico’. Tali elementi, dipinti con una tecnica tra le più minuziose, erano ‘esposti’ su un piano orizzontale e senza una prospettiva ortodossa. Questa tecnica [...], opposto alle formule cubiste o rigorosamente astratte in piena fioritura all’epoca, poté proteggere la posizione di de Chirico e permettergli di porre le basi di quello che sarebbe divenuto il surrealismo dieci anni dopo.”⁶ Da questo ceppo fecondo è nata una visione che ha lavorato sul paesaggio e sul corpo umano in modo del tutto nuovo, con innesti, impianti e potenziamenti tecnologici per il corpo, mutilazioni e chirurgia plastica, ibridazioni tra umano e animale, androidi e robot che simulano e sostituiscono l’uomo: seguendo filoni privilegiati delle arti visive che nei primissimi anni Novanta hanno costruito il mosaico degli interessi compositi raccolti sotto la sigla ambigua del post-umano e di cui de Chirico rappresenta uno dei padri nobili. Queste visioni incrociate e spesso complementari hanno rappresentato, anche in una sorta di *vulgata*, un possibile scenario del futuro che dovrebbe vedere l’uomo

⁴ G. de Chirico, *Arte metafisica e scienze occulte seguito da un epòdo*, apparso in «Ars Nova», 3, 1919, in *Scritti/1...*, cit., pp. 670-671.

⁵ Si ringrazia Nicolò Martinico per questa testimonianza inedita.

⁶ M. Duchamp, *Giorgio de Chirico...*, cit., p. 171.

eliminato dalle macchine o potenziato nelle sue facoltà da un'infinità di metamorfosi fisiche, meccaniche e digitali ancora di più di quello che è accaduto negli ultimi anni. Non a caso le arti hanno fornito un contributo primario a questo immaginario e alle sue relative teorizzazioni, grazie a esperienze letterarie, pittoriche, scultoree, cinematografiche, fino all'apertura nel campo in espansione dell'elettronica e della rete. In questo contesto è stato spesso sottolineato l'apporto fondamentale del Dadaismo, da Picabia a Man Ray fino a Duchamp, e del Surrealismo, su cui però de Chirico ha agito come un nucleo germinale, con il suo *Le revenant I* (*Le cerveau de l'enfant*, 1914) (fig. 1), basilare per tutto il Surrealismo, con le sue piazze, i suoi manichini e i suoi interni metafisici (fondamentali per la visione di moltissimi artisti, tra cui George

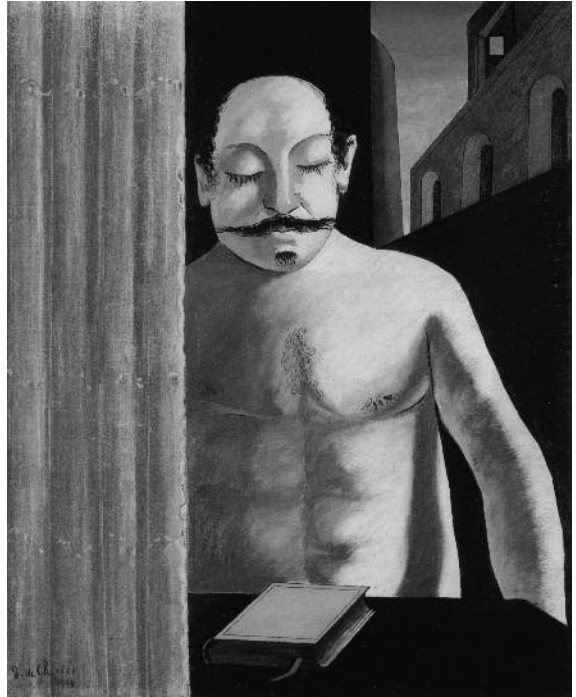


fig. 1 G. de Chirico, *Le revenant I* (*Le cerveau de l'enfant*), 1914. Moderna Museet, Stoccolma

Grosz e Raoul Hausmann con la sua testa meccanica *L'esprit de notre temps*), che aprono verso l'interazione "celibe" della sessualità delle macchine, l'ambigua unione dei contrari tra maschile e femminile, le pulsioni sessuali che donano teste e fattezze bestiali alle spose e ai santi tentati dal demonio lasciando un'eredità giunta oggi fino ad artisti come Matthew Barney, Fritz Kok, Marilyn Manson e Andres Serrano. In questo senso i manichini di de Chirico portano verso l'uomo e la macchina intrecciati come in un "cadavere squisito" di Stelarc e Jeff Koons, verso le bambole "pornografiche" e contorte della sessualità "perversa" e inconfessabile di Hans Bellmer che annunciano H. R. Giger, Floria Sigismondi e Jake & Dinos Chapman, costellazione dell'avanguardia storica diretta verso il sistema policentrico dell'immaginario post-umano contemporaneo.⁷

In questo contesto non bisogna dimenticare dunque il ruolo svolto dalle esperienze germinali italiane del Futurismo e della Metafisica che hanno fornito contributi fondamentali per lo sviluppo delle avanguardie storiche e dei movimenti fioriti a partire dal secondo dopoguerra, passando dall'esaltazione della modernità, dell'industria e del progresso della "città che sale" all'inquietudine per l'inne-

⁷ Cfr. *Post Human*, catalogo della mostra a cura di J. Deitch, Castello di Rivoli, Torino 1992; T. Macrì, *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*, Costa & Nolan, Genova 1996; F. Alfano Miglietti, *Identità mutanti. Dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*, Bruno Mondadori, Milano 2004; M. Perniola, *Il sex appeal dell'inorganico*, Einaudi, Torino 2004; M. Belpoliti, Crolli, Einaudi, Torino 2005.

sto della stessa modernità sulla classicità e sulla memoria che genera la malinconia delle città al meriggio con le statue e le arcate che fanno da quinta ai vagoni del treno e alle ciminiere degli opifici.

Così il Marinetti di *Poupées Électriques* e di *Mafarka il Futurista* (ambidue del 1909, anno di nascita del Futurismo)⁸ evoca fantocci e automi che si sostituiscono ai loro creatori, simulacri e superamento dell'uomo, premonizioni di robot e androidi, di mescolanze e fusioni tra organico e inorganico che anticipano Philip Dick, Ballard e *Blade Runner* e che vanno oltre la tradizionale visione dell'automa, ritrovando il mito di Cadmo o di Pigmalione e il Golem, senza dimenticare il Frankenstein di Mary Shelley.⁹ Il superuomo meccanico vitalizzato dallo spirito umano del suo creatore di Mafarka e i fantocci elettrici che ormai sono dentro i loro creatori aprono allora la strada verso l'uomo-macchina di Boccioni in un percorso destinato a coinvolgere le visioni di un'umanità meccanica che vanno da Fernand Léger fino a Kazimir Malevic, Jacob Epstein, a Fortunato Depero e a molti altri artisti internazionali. Non a caso, tra l'altro, è stato un artista di matrice cubista come Josef Čapek a suggerire il nome Robot al fratello Karel per esseri organici costruiti in laboratorio come dei veri e propri replicanti nel dramma *I robot universali di Rossum* del 1920.¹⁰ Questa visione, debitrice del mito del Golem e dello stesso Frankenstein, anticipa la realtà della clonazione e delle biotecnologie che segna in modo indelebile il periodo storico che stiamo vivendo, in una realtà che si fonde all'immaginario per dare forma concreta a una misteriosa rappresentazione dei miti archetipi e delle fantasie degli antichi scrittori che avevano messo in versi le metamorfosi di uomini in delfini, di Dafne in alloro, o di Atteone in cervo, immaginate con una fantasia degna di un regista *horror* o di uno scienziato visionario. Del resto, molte opere antiche rappresentano proprio i momenti in cui quelle mutazioni terribili si verificavano sui corpi delle vittime terrorizzate, e non a caso molto spesso l'arte ha dato forma a strani esseri "compositi" e metamorfici: dalle grottesche del Rinascimento fino alla pittura di de Chirico e Alberto Savinio, con i loro esseri di forma umana costituiti da frammenti di marmi antichi, o da uomini e donne sui cui colli appaiono delle misteriose teste di animali. Dunque la strana situazione di "ibridazione" che sembra dominare il mondo attuale non appare poi così assurda a chi ha una qualche consuetudine con le arti passate e presenti, dove molti artisti contemporanei stanno lavorando su queste tematiche creando lavori dove la fantascienza, la coscienza sociale sui problemi dell'ecologia e della bioetica e la visionarietà si fondono con misteriosa e spiazzante forza visiva. Le immagini ibride di Matthew Barney, le sue donne leopardo o la sua personificazione di un fauno potrebbero essere state concepite per gli affreschi o gli apparati scenici e trionfali elaborati nel fecondo "gaio classicismo" della Roma umanistica prima e subito dopo il Sacco, dove il genere di diffusione internazionale della grottesca è nato ed è stato sviluppato, giungendo ai palazzi pontifici, a Fontainebleau o a Castel Sant'Angelo con le sue immagini metamorfiche e visionarie, dove l'eros esplodeva con le sue valenze esoteriche generando esseri mutanti, doppi e ambigui.¹¹

⁸ Cfr. F. T. Marinetti, *Poupées Électriques*, Sansot, Parigi 1909; F. T. Marinetti, *Mafarka il futurista* (edizione orig. *Mafarka le Futuriste. Roman africain*, Sansot, Parigi 1909 – ma 1910 –, edizione orig. italiana Edizioni Futuriste di poesia, Milano 1910), Mondadori, Milano 2003.

⁹ Cfr. M. Calvesi, *Le due avanguardie. Dal Futurismo alla Pop Art*, prima edizione Lerici, Milano 1966, seconda edizione e segg. Laterza, Roma-Bari 1971; edizione consultata: Roma-Bari 2004, pp. 170-176; G. Agnese, *Marinetti. Una vita esplosiva*, Camunia, Milano 1990; C. Salaris, *Marinetti. Arte e vita futurista*, Editori Riuniti, Roma 1997.

¹⁰ Cfr. *Who did actually invent the word "robot" and what does it mean?* Disponibile su: <http://capek.misto.cz/english/robot.html>

¹¹ Cfr. M. Calvesi, *Il gaio classicismo. Pinturicchio e Francesco Colonna nella Roma di Alessandro VI*, in *Roma, centro ideale della cultura dell'Antico*

In questo senso i simboli della trasmutazione dipinti nelle grottesche si legano a quel contesto ermetico che costituiva un elemento fondamentale e integrante della cultura umanistica tra Quattro e Cinquecento. Quelle commistioni ibride hanno lasciato infatti un'eredità complessa, giunta attraverso percorsi sotterranei fino a un artista solo apparentemente di pura rottura, ma in realtà interessato ai simbolismi occulti dell'alchimia, come Marcel Duchamp, con il suo orinatoio "materno" (dove la firma "R. Mutt" può diventare "Mutter"), alla Gioconda duplice *rebis* maschile e femminile, fino alla *coniunctio* della "grande opera" della *Sposa messa a nudo dai suoi scapoli*.¹²

La macchina inutile del *Grande vetro* di Duchamp e il suo nudo "meccanico" e dinamico che scende le scale ci riportano allora agli automi futuristi, che celebravano la macchina come superamento dell'uomo, per raggiungere Léger o Malevic, e i manichini metafisici di Giorgio de Chirico, profeti e filosofi ciechi ma chiaroveggenti come Omero e Tiresia, ma letti anche come simulacri spettrali

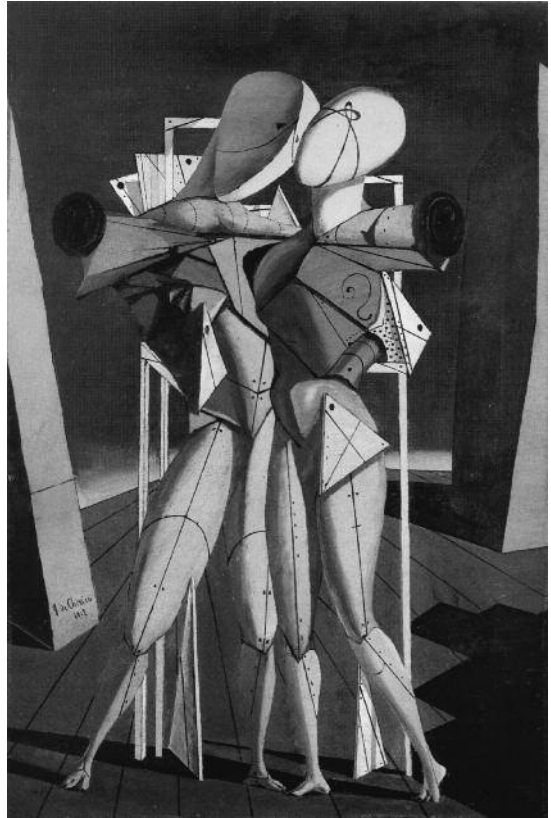


fig. 2 G. de Chirico, *Ettore e Adromaca*, 1917. Collezione privata

dell'uomo, memorie allusive e simboliche di un'assenza forse definitiva all'interno di paesaggi conturbanti sospesi tra origine e modernità. In questo modo le presenze familiari delle *Muse inquietanti*, l'abbraccio sterile e ortopedico di *Ettore e Andromaca*, 1917 (fig. 2), il canto amoroso del *Trovatore* e la torre del *Grande Metafisico* dipinti da de Chirico anticipano la sessualità dei manichini di Cindy Sherman, l'erotismo algido e massificato delle modelle immobili di Vanessa Beecroft, il bacio degli androidi filmati da Chris Cunningham nel video dove Björk canta *All Is Full of Love*, senza dimenticare gli innamoramenti robotici della grande elegia postumana del recente film di animazione *Wall-E*.¹³

nei secoli XV e XVI. Da Martino V al Sacco di Roma. 1417-1527, atti del convegno di studi di Roma, novembre 1985, a cura di S. Danesi Squarzina, Milano 1989, pp. 70-101; N. Spector, *Matthew Barney, The Cremaster Cycle*, Guggenheim Museum, New York 2002; *Roma nella svolta tra Quattro e Cinquecento. Atti del Convegno Internazionale di Studi*, atti del convegno di Roma 1996, a cura di S. Colonna, De Luca, Roma 2004; M. Calvesi, *Venere effimera e Venere perenne II - Francesco Colonna verso la cultura fiorentina (e una troppo maldestra traduzione)*, in «Storia dell'Arte», 109 (n.s. 9), Cam Editrice, Roma 2004, pp. 5-92.

¹² A. Schwarz, *La sposa messa a nudo in Marcel Duchamp, anche*, Einaudi, Torino 1974; M. Calvesi, *Duchamp invisibile. La costruzione del simbolo*, Officina, Roma 1975; J. Gough-Cooper, J. Caumont, *Effemeridi su e intorno a Marcel Duchamp e Rose Sélavy, 1887-1968*, (catalogo della mostra Venezia, Palazzo Grassi, 1993), Bompiani, Milano 1993.

¹³ Cfr. M. Calvesi, *La Metafisica schiarita. Da de Chirico a Carrà, da Morandi a Savinio*, Feltrinelli, Milano 1982; L. Canova, *Visione romana. Percorsi incrociati nell'arte del Novecento*, Ets, Pisa 2008, pp. 177-199.

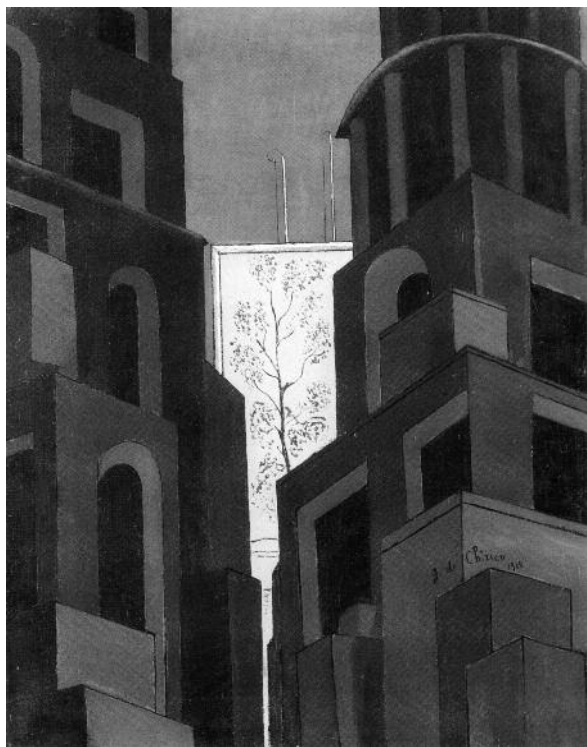


fig. 3 G. de Chirico, *La pureté d'un rêve*, 1915. Collezione privata

ce fiction, in storie dove evoca i quadri di Dalí, Magritte, Ernst e i paesaggi urbani svuotati di de Chirico, soprattutto nella sua volontà di rappresentare la psiche attraverso immagini di paesaggio, in quello che lo stesso Ballard chiama lo “spazio interiore”.¹⁴ Come sostiene Ballard, “la fantasy speculativa [...] la frangia più seria della fantascienza” è “un metodo particolarmente efficace di usare la propria immaginazione per costruire un universo paradossale dove sogno e realtà si fondono assieme, ciascuno mantenendo le proprie qualità peculiari e assumendo tuttavia in qualche modo il ruolo del suo opposto, e dove, per una logica incontestabile, il nero diventa simultaneamente bianco [...]. Gli universi onirici, paesaggi sintetici e plasticità di forme visive inventate di fantasy, sono gli equivalenti esterni del mondo interiore della psiche e siccome questi simboli prendono impulso dai periodi più confusi e formativi delle nostre vite, essi sono spesso sculture temporali di una terrificante ambiguità. Questa zona la considero ‘spazio interiore’, paesaggio interno di domani che è una immagine trasmutata del passato e una delle aree più fertili per lo scrittore che si basa sull’immaginazione. Essa è par-

Non a caso de Chirico ha suscitato l’interesse di due scrittori su cui si fonda gran parte dell’immaginario del *posthuman* come James G. Ballard e Philip K. Dick. James G. Ballard, autore di capolavori come *Crash* o *La mostra delle atrocità* e *Cocaine Nights*, è stato uno dei grandi innovatori della fantascienza contemporanea, creatore di una visione distopica e visionaria (fortemente influenzata per sua stessa ammissione dall’arte surrealista e da de Chirico come suo antesignano) raccolta poi dal cinema di David Cronenberg o dal fumetto *Ranxerox*, quel “coatto sintetico” di Tamburini e Liberatore (ancora un androide) che ha avuto una riconosciuta influenza su giovani artisti, registi e illustratori internazionali.

Ballard, come ha scritto Jonathan S. Taylor, deve alla visione dei pittori surrealisti più di ogni altro autore di *scien-*

¹⁴ J. S. Taylor, *The Subjectivity of the Near Future. Geographical Imaginings in the Work of J. G. Ballard*, in *Lost in Space. Geographies of Science Fiction*, a cura di R. Kitchin, J. Kneale, Continuum, Londra-New York 2002, pp. 90-91, 94.

ticolarmente ricca di simboli visivi e mi sembra che la fantasy di tipo speculativo giochi un ruolo molto simile a quello del Surrealismo nelle arti grafiche. Pittori come de Chirico, Dalí e Max Ernst, tra gli altri, per certi versi sono gli iconografi dello spazio interiore, durante tutti i loro periodi più creativi si sono interessati alla scoperta di immagini nelle quali la realtà esterna e interna si incontrano e si fondono.¹⁵ (*La pureté d'un rêve*, 1915, fig. 3).

Queste parole sembrano essere state precorse dallo stesso de Chirico proprio nel suo citato scritto su *Arte metafisica e scienze occulte* del 1919, non appare dunque casuale che, in un suo testo sul Surrealismo del 1966 Ballard riconosca la primogenitura dechirichiana dell'immaginario surrealista proprio nel suo metodo di giustapposizione di elementi apparentemente incongrui, dove "le immagini del Surrealismo rappresentano, come si è visto, l'iconografia dello spazio interiore e dove il primo dei documenti chiave del Surrealismo è *Le muse inquietanti* di de Chirico, che, come altri capolavori surrealisti, condivide un esplicito interesse per la natura della realtà percepita dall'occhio interiore, per la nostra nozione di identità e la *metafisica* delle nostre vite" (il corsivo è nostro). Ballard descrive così *Le muse inquietanti*: "un'ansia indefinita ha cominciato a spargersi nella piazza deserta. La simmetria e la regolarità delle arcate celano una intensa violenza interna; è questa la faccia del ritmo catatonico. Lo spazio all'interno di questo quadro, come gli intervalli entro le arcate, contiene un opprimente momento negativo. Le lisce teste a forma d'uovo dei manichini sono prive di ogni lineamento o organo di senso, ma sono invece contrassegnate di simboli criptici. Questi manichini sono esseri umani dai quali è stato eroso tutto il tempo di transizione, sono stati riportati all'essenza delle loro geometrie."¹⁶

Parlando di questa opera e di altri celebri dipinti surrealisti di Ernst, Dalí e Magritte, Ballard mette in primo piano elementi che notoriamente sono stati trasmessi da de Chirico al movimento surrealista, come "il loro uso dell'inusitato, della rivelazione di associazioni inaspettate" in cui le nostre "banali nozioni di realtà [...] possono avere molti significati diversi mentre raggiungono il sistema nervoso centrale. Al contrario, il senso delle immagini proiettate dall'interno della psiche possono non avere alcuna correlazione diretta con le loro apparenti controparti del mondo intorno a noi"; paradossalmente queste tecniche servono secondo Ballard a isolare i pochi elementi del reale dal *mélange* di finzioni che si moltiplicano nella nostra vita e a esplorare obiettivi ontologici fissati già in modo centrale nell'opera di de Chirico come lo spazio e il tempo, il paesaggio e l'identità, il ruolo delle sensazioni e delle emozioni in queste strutture.¹⁷ De Chirico ha scritto nel 1919: "I primi popoli sfruttarono incoscientemente la potenza metafisica delle cose, isolandole, tracciando intorno a loro magiche e insormontabili barriere; il feticcio, l'immagine sacra, lo *xoanon* degli



fig. 4 Philip K. Dick, *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, copertina della prima edizione, 1964

¹⁵ J. G. Ballard, *Visioni*, ShaKe edizioni, Milano 2008, p. 39. Cfr. inoltre Id., *Fine millennio: istruzioni per l'uso*, Baldini Castoldi Dalai, Milano 1999 (edizione orig. *A User's Guide to the Millennium*, 1996).

¹⁶ Id., *Visioni*, cit., p. 43.

¹⁷ *Ibid.*, pp. 43-45.

antichissimi elleni, sono veri accumulatori, veri concentrati di metafisica. Tutto dipende da un certo *modo* d'inquadratura e d'isolamento. Il primitivo lo fa incoscientemente seguendo un vago istinto mistico; l'artefice moderno, invece, lo fa coscientemente, guidando, anzi, aumentando, truccando o sfruttando scaltramente la metafisicità scoperta negli oggetti. Tale stato metafisico viene rappresentato negli oggetti che lo possiedono da un distintivo che ne determina il grado. S'intende che intrinsecamente l'oggetto graduato vale quanto quello non graduato. Gli oggetti fregiati e gallinati in tal modo acquistano tra la folla dei volumi polimorfi o monomorfi che ingombrano il nostro pianeta, un valore e un significato speciale. Bisogna ancora aggiungere che l'oggetto patentato di metafisicità va visto *in un certo modo* e da *un dato lato* per poter apparire nel suo vero valore.¹⁸

Così, non a caso, de Chirico ha ispirato anche un altro grande autore della narrativa di fantascienza, Philip K. Dick, considerato oggi uno dei maggiori autori americani del Novecento, celebre anche per gli adattamenti cinematografici di molte sue opere, da *Blade Runner* a *Minority Report*, fino a *Un oscuro scrutare* (*A Scanner Darkly*, 1977) ispirato alla visione *per speculum in aenigmate* di san Paolo (I Cor. 13, 12), da cui è stato tratto l'omonimo e innovativo film di animazione digitale interpretato dal Keanu Reeves di *Matrix* e diretto da Richard Linklater nel 2006. P. K. Dick cita de Chirico e i suoi manichini nelle *Tre Stigmate di Palmer Eldritch*, romanzo del 1965 (fig. 4) che ha avuto un'influenza ancora su David Cronenberg e dove ha un ruolo fondamentale la figura del veggente Barney Mayerson e dove l'*Animatore di grandi opere* (*The Great Books Animator*) viene utilizzato dai coloni terrestri su Marte come uno strumento di riproduzione artistica che interagisce con il corpo e la percezione umana attraverso l'uso di sostanze psicotrope che permettono di calarsi in modo partecipe nelle simulazioni: "Il Grande Libro che sto per trasformare in una versione a cartoni animati integrale comica nello stile di De Chirico sarà... *Colloqui con sé stesso*, di Marco Aurelio [...]. Immaginate un po': la prospettiva surrealista, deserta, le costruzioni in rovina con colonne doriche abbattute, teste cave [...]."¹⁹

L'interazione visionaria e "lisergica" tra uomo e macchina all'insegna del pensiero classico e dell'antichità in rovina rievocata da de Chirico, la desolazione di Marte e le immagini di abbandono degli edifici si aggiungono alle teste cave dei manichini dechirichiani, in una narrazione dove il "non-senso" e la caducità delle cose descritti dal filosofo imperatore si uniscono alla *vanitas* e al "non-senso" nietzscheano del pittore, per anticipare gli scenari di desolazione dei palazzi abbandonati di *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep*), il celebre romanzo di Dick del 1968 che ha ispirato *Blade Runner*, il capolavoro cinematografico di Ridley Scott del 1982 che da anni continua a influenzare tutto il cinema di fantascienza.²⁰

Ma si può ritrovare un'anticipazione dechirichiana nella stessa idea, centrale in tutta la poetica dickiana, di diversi piani di realtà che si sovrappongono e si intrecciano e che fonda alcuni suoi

¹⁸ G. de Chirico, *Arte metafisica e scienze occulte...*, cit., pp. 673-674.

¹⁹ P. K. Dick, *Le Tre stigmate di Palmer Eldritch* (ed. orig. *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, 1964), introduzione di C. Pagetti, postfazione di G. Di Costanzo, Fanucci Editore, Roma 2003, p. 136 (edizione ebook).

²⁰ Cfr. P. K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* (ed. orig. *Do Androids Dream of Electric Sheep*, 1968), a cura di C. Pagetti, postfazione di G. Frasca, Fanucci Editore, Roma 2000.

capolavori come *Ubik* (1969) o *L'uomo nell'alto castello* (noto anche come *La svastica sul sole*; *The Man in the High Castle*, 1962), fino all'idea più estrema che vede la realtà in cui viviamo come fittizia, alla base dei suoi ultimi romanzi del 1981 come *Valis* e *Divina invasione* (*The Divine Invasion*) o *La trasmigrazione di Timothy Archer* (*The Trasmigration of Timothy Archer*, 1982), concetti che hanno avuto un'influenza enorme su moltissimi film, come tutta la trilogia di *Matrix* (1999-2003) dei fratelli Wachowski o un altro capolavoro come *Inception* di Christopher Nolan (2010).



fig. 5 Scenografia del film *Batman*, regia di Tim Burton, 1989

Come si è visto, de Chirico nel 1919 parlava di un doppio del nostro mondo, solido e tangibile e presente nella nostra vita quotidiana, giungendo fino all'immagine allucinata e già fantascientifica di un universo completamente pietrificato, ma la stessa idea dell'inesistenza della realtà e dell'universo come rappresentazione (rielaborando in modo eterodosso una traccia di Schopenhauer) viene clamorosamente dichiarata da de Chirico nel suo *Il signor Dudron*: "La cosiddetta intenzione che hanno i moderni di staccarsi dalla realtà, sostituendola con qualche cosa d'altro, è uno sforzo tanto assurdo quanto inutile. La realtà non può esistere nella pittura perché in generale non esiste sulla terra. L'universo è unicamente una nostra rappresentazione. L'uniformità con la quale questa rappresentazione, o visione, si riflette nel cervello degli uomini dipende unicamente dall'uniformità delle capacità intellettuali degli uomini in genere, di coloro che formano il grosso dell'umanità. Di conseguenza è naturale che l'artista di talento, l'uomo che si stacca dalla massa, debba sostituire la visione o comprensione convenzionale del mondo visibile, la visione corrente delle cose, con una visione propria a lui soltanto, con una visione più perfetta, creata dalle sue possibilità eccezionali. È con queste visioni nuove e differenti, con la comprensione più profonda che hanno i grandi artisti per le cose intorno a noi, è con queste visioni e rappresentazioni eccezionali che influenzano o trasformano a poco a poco le rappresentazioni e visioni degli uomini comuni, che è stata creata, attraverso i secoli, la civiltà."²¹

Seguendo queste tracce, non appare dunque un caso che un quadro di de Chirico abbia un ruolo fondamentale in *Batman* di Tim Burton (1989), capolavoro di un autore distopico e visionario, film che ha completamente cambiato il genere cinematografico dei supereroi (possibili ultime memorie dell'*Übermensch* nietzscheano)²², dove la città di Gotham è vista con uno sguardo cupo, notturno e desolato simile a quello di *Blade Runner* e dove la presenza delle opere d'arte ha sempre un ruolo fondamentale, come si nota ad esempio nella scena all'interno del museo dove il Joker

²¹ G. de Chirico, *Il signor Dudron*, in *Scritti/1...*, cit., pp. 257-258.

²² Per un riferimento generale all'argomento molto dibattuto cfr. Meggs, Dylan Fort, *Why not rule the world? Nietzsche, the Übermensch, and Contemporary superheroes*, 2009, University of Tennessee Honors Thesis Projects. Disponibile da: http://trace.tennessee.edu/utk_chanhonoproj/1296.

(Jack Nicholson) deturpa una serie di capolavori salvando solo un quadro di Francis Bacon per il quale dichiara un esplicito apprezzamento. Tim Burton, che è anche un artista di fama internazionale, celebrato come uno dei padri del movimento del Pop Surrealism, usa spesso nei suoi film, nelle sue illustrazioni e nelle sue animazioni prospettive sghembe e ombre lunghe che sembrano in rapporto con la pittura di de Chirico, a cui ha tributato un omaggio nella scena in cui Jack Napier, diventato il Joker, ricompare alla sua ex amante Alicia Hunt (Jerry Hall) che sviene nel rivederlo credendolo morto e trovandolo trasformato in un folle e mostruoso criminale. In questa scena, alle spalle di Alicia Hunt, Tim Burton e i suoi scenografi Anton Furst (Art Direction) e Peter Young (Set Decoration), entrambi vincitori del Premio Oscar per questo film, hanno collocato una gigantografia del quadro (fig. 5), lievemente variato ma riconoscibile, di de Chirico *Le jour de fête* del 1914, che sottolinea con la sua prospettiva ribaltata in avanti e la sue strutture geometrico-architettoniche il senso di sorpresa, di rivelazione terrificante e di spaesamento sospeso tra orrore e ironia che pervade tutta la scena dominata dal rapporto invertito tra il grande ritratto che sta alle spalle del Joker e il dipinto di de Chirico ingigantito alle spalle della sua ex amante che verrà sfigurata per vendetta dal beffardo e ghignante mostruoso personaggio.²³

Questa citazione potrebbe essere considerata quasi una riparazione cinematografica per la celebre scena del sogno progettato da Salvador Dalí nel film *Io ti salverò* (*Spellbound*, 1945) di Alfred Hitchcock, in cui la presenza simbolica degli occhi e della visione rivelatrice oltre lo sguardo, le prospettive inclinate, le ombre lunghe e diagonali e la figura del personaggio senza volto appaiono talmente influenzate dalla pittura di de Chirico da rasentare il saccheggio.

Tornando comunque a Tim Burton, ai suoi *freaks* (tutti distanti dal contesto del riconoscimento sociale condiviso, Batman come il Joker) e a uno dei suoi capolavori iniziali, *Edward mani di forbice* (*Edward Scissorhands*, 1990), in cui il protagonista ha al posto delle mani delle taglienti e affilatissime cesoie, si può riflettere su una certa visione della commistione tra organico e inorganico, dove gli archeologi di de Chirico possono rappresentare la mutazione estrema del manichino, ritrovando una parte del corpo umano su cui innestano però elementi composti da frontoni, capitelli, edifici e citazioni di paesaggi mediterranei. In questo contesto poi gli stessi manichini si inseriscono nel flusso della memoria evocato da de Chirico che in una sua poesia del 1917 si cala sul palco ferrarese delle “strane città”, “dei sogni insognati”, costruite da demoni per annunciare la sua mutazione estrema e postumana in statua: “Un dì sarò anch’io uomo di sasso / Sposo vedovo sul sarcòfago etrusco. / Quel giorno materne stringetemi / Nell’abbraccio vostro grande / di pietra”.²⁴ Così, nel film *Blade Runner*, in una Los Angeles dalle “prospettive surrealistiche e dagli edifici abbandonati e in rovina” il replicante-manichino vivente e artificiale Roy Batty (Rutger Hauer), capo dei replicanti in fuga (dotati di sensibilità umana, a differenza dei freddi e privi di empatia androidi del romanzo dickiano), si affida a ricordi cosmici e quasi metafisici per ribadire la sua dignità di essere sconfitto dal tempo fondata sul valore della memoria: “I’ve seen things you people wouldn’t belie-

²³ Cfr. R. Magliozzi, J. He, *Tim Burton*, catalogo della mostra, The Museum of Modern Art, New York 2009.

²⁴ Giorgio de Chirico, *Epòdo in Arte metafisica e scienze occulte...*, cit., p. 674.

ve. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched c-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate. All those moments will be lost in time, like tears in rain. Time to die.” (“Io ne ho viste, cose, che voi umani non potreste immaginarvi. Navi da combattimento in fiamme al largo dei bastioni di Orione. E ho visto i raggi B balenare nel buio vicino alle porte di Tannhäuser. E tutti quei momenti andranno perduti nel tempo come lacrime nella pioggia. È tempo di morire.”).²⁵ Nelle immagini della pellicola, non casualmente, Roy Batty morente prima di liberare la colomba (simbolo della sua anima di replicante?), reclina la testa “citando” il *Galata morente*, celebre copia romana della scultura ellenistica che celebrava il coraggio dei Galli “barbari”, sconfitti come i replicanti eliminati da Roy Deckard. Così la fantascienza e la distopia, come un alchimistico *Ouroboros*, si immergono *à rebours* nel conforto della memoria e nella nostalgia della classicità dove il cacciatore celeste e lo sposo di Venere si fondono all’anamnesi dei replicanti e all’abbraccio dei manichini per creare una nuova, inquietante, elegia del futuro.

Questo viaggio, solo accennato e da approfondire, anche in una possibile mostra, si conclude nel regno delle ombre del celebre videogame per Playstation 2 *Ico* (forse non a caso le tre ultime lettere del nome de Chirico), dove l’omonimo ragazzo, un altro *freak*, escluso dal suo villaggio a causa delle sue corna bianche viste come un infausto presagio, compie la sua avventura in un castello che si innalza su rocce böckliniane e rivela spazi labirintici che evocano suggestioni di Piranesi ed Escher, magari con tagli di luci e ombre che risentono di un’influenza dechirichiana, come gli oscuri avversari con cui combatte il protagonista, che ricordano le sagome nere con gli occhi luminosi dipinte dal *Pictor Optimus* ad esempio ne *La battaglia sul ponte* del 1969 (fig. 6).

Non a caso, dunque, nella copertina della versione europea e giapponese di *Ico*, il videogame designer Fumito Ueda (che viene da studi artistici) ha creato un’immagine che richiama esplicita-



fig. 6 G. de Chirico, *Battaglia sul ponte*, 1969. Fondazione Giorgio e Isa de Chirico, Roma

²⁵ *Blade Runner. The Final Cut*. Edizione speciale 2 dischi. Warner Home Video. DVD, versione originale e italiana, 2007.

mente i celebri quadri metafisici *La nostalgia dell'infinito* e *Mistero e melanconia di una strada* di de Chirico, dichiarando in un'intervista che il mondo "surrealista" di de Chirico corrisponde a quello di Ico.²⁶

In questo modo l'influenza del grande Metafisico si allarga a tutta la complessa e stratificata produzione delle immagini contemporanee, rigenerando forme espressive differenti che raggiungono un pubblico vastissimo, differenziato e di tutte le generazioni, mostrando come de Chirico sia senza dubbio uno dei pochissimi artisti del Novecento capace di oltrepassare il suo tempo e di essere non solo apprezzato e ammirato, ma di divenire parte integrante e sempre rinnovata delle esperienze, non solo visive, contemporanee tra scrittura e cinema, pittura e arti elettroniche.

²⁶ "I designed the Japanese cover, and I thought the surrealistic world of de Chirico matched the allegoric world of Ico", in J. Mielke, J. Rybicki, *A Giant in the Making. How Shadow of the Colossus Came to Be* (23-9-2005), disponibile su: <http://www.1up.com/do/feature?pager.offset=2&clid=3143702>; L. Plunkett, *The Inspiration Behind Ico's Cover Art* (30-11-2011), disponibile su: <http://kotaku.com/5863620/the-inspiration-behind-icos-iconic-cover-art>