

## **Storie di un futuro (quasi) impossibile. Cinema e fantascienza nella Repubblica Popolare Cinese**

2001 *Odissea nello spazio* (Stanley Kubrick, 1968), *L'esercito delle 12 scimmie* (Terry Gilliam, 1985), *Matrix* (Lana e Lilly Wachowski, 1999), *A.I.* (Steven Spielberg, 2001), sono alcuni titoli che vengono in mente pensando alle diverse interpretazioni del futuro nel cinema o meglio, a come il cinema ha raccontato il futuro. Proseguendo il brainstorming, la lista si farebbe lunga in breve tempo ma con poche probabilità di includere titoli cinesi. Certo, c'è *2046* di Wong Kar-Wai (2004) che intreccia passato e futuro con le vicende amorose dello scrittore di fantascienza protagonista del film. Forse qualche appassionato di film d'azione ricorda *Future X-Cops* di Wong Jing (2010) in cui Andy Lau insegue un gruppo di assassini indietro nel tempo o il curioso *The Midnight After* (2014) di Fruit Chan, in cui un autobus in servizio locale a Hong Kong porta i propri passeggeri in un'altra, orrorifica, dimensione. Ma tutti questi titoli e autori fanno parte della storia peculiare del cinema di Hong Kong, una città a cui la rappresentazione del futuro è indissolubilmente legata. Come spesso riferito da critici e studiosi, le prospettive verticali di Hong Kong, la densità e varietà di persone, edifici, mezzi in movimento, ha ispirato tra gli altri gli scenari cyborg di *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995) e dei rispettivi sequel.<sup>1</sup> Più in generale, la maggior parte dei titoli di area cinese che vengono in mente pensando al futuro sono, in realtà, film ambientati in scenari fantastici più che futuristici, con protagonisti spesso impegnati in combattimenti marziali di vario genere, che tuttavia non offrono vere e proprie rappresentazioni del futuro. Come segnalano i teorici del cinema, il fantasy – con arti marziali o meno – costituisce un diverso genere cinematografico rispetto alla fantascienza, il genere che più direttamente interpreta temi e scenari futuri rimanendo ancorato a elementi reali. Mentre il fantasy, infatti, si può collocare in una sorta di dimensione trascendentale, totalmente separata dalla realtà umana e da uno specifico riferimento temporale, la fantascienza mantiene un nesso

---

<sup>1</sup> Tra le varie analisi del legame tra Hong Kong e la fantascienza, si può far riferimento a Wong Kin Yuen, "On the Edge of Spaces: *Blade Runner*, *Ghost in the Shell*, and Hong Kong's Cityscape", *Science Fiction Studies*, vol. 27 part I, 2000. <https://www.depauw.edu/sfs/backissues/80/wong80art.htm>

diretto con temi e dinamiche del presente. Spesso l'intreccio prende spunto da teorie e esperimenti scientifici in corso, proiettandosi in un futuro più o meno distante, tuttavia plausibile o almeno ipotizzabile.<sup>2</sup>

La tradizione della fantascienza nel cinema si lega alla nascita stessa del mezzo cinematografico, lo strumento “magico-futuristico” che alla fine del XIX secolo si evolve dalla fotografia permettendo di registrare le immagini della realtà in movimento. Una conquista scientifica trasformata presto in industria globale, con implicazioni in tutti i settori e che ancora oggi continua a svilupparsi per accogliere rappresentazioni tridimensionali o prodotti legati alla realtà virtuale. Non a caso i primi esperimenti con il cinematografo includono scenari futuristici (ma già futuribili) come *Le voyage dans la lune* (Il viaggio nella Luna, 1902) e *À la conquête du Pole* (Alla conquista del Polo!, 1912), entrambi di Georges Méliès, realizzati pochi anni dopo la nascita del cinema e diventati eventi fondamentali nella storia dell'umanità solo qualche decennio più tardi. Quanti altri eventi raccontati dal cinema di fantascienza sono poi diventati cronaca? E quanti oggetti rappresentati nei film sono diventati parte della nostra vita di tutti i giorni? Dai più ovvi strumenti di comunicazione, come i primi cellulari che ricordavano i “comunicatori” a forma di conchiglia usati in *Star Trek*, alla gestione e verbalizzazione di informazioni digitali come già il computer Hal 9000 di *2001 Odissea nello spazio* permetteva di fare. Spesso questa “preveggenza” del cinema di fantascienza – in prima istanza degli autori-visionari dei romanzi di fantascienza a cui molto spesso il cinema ha attinto -, è l'aspetto che viene segnalato come il più limitante all'interno della storia del cinema cinese. Il fatto che la produzione della Repubblica Popolare Cinese sia soggetta al controllo degli organi di censura e debba rispondere a una serie di regole e indicazioni governative che da sempre – seppur con diversa intensità ed efficacia a seconda dei periodi – forniscono delle linee-guida o proibiscono determinati temi, espone il genere di fantascienza a molti

---

<sup>2</sup> Una bibliografia critica e dettagliata sul cinema di fantascienza, la sua evoluzione storica e critica è disponibile in Ritch Calvin, “Science Fiction Film Theory and Criticism”, *Oxford Bibliographies*. <http://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199791286/obo-9780199791286-0088.xml>

Qui si fa riferimento in particolare alla distinzione tra fantascienza e fantasy proposta da Vivian Sobchack, *Screening Space: The American Science Fiction Film* (New York: Ungar Publ. Co., 1987).

vincoli. In particolare, temi come il viaggio attraverso il tempo, l'arrivo di alieni, mostri o altre entità provenienti da universi altri e indefiniti, la possibilità che queste forze esterne attivino conflitti e mobilitazioni interne, possono facilmente essere lette come allegorie di agenti sovversivi che mettono a rischio la stabilità del sistema cinese e, come tali, finiscono nelle maglie della censura o dell'auto-censura.

Anche per questi motivi, la ricerca di titoli di fantascienza all'interno del cinema cinese, ad eccezione di produzioni hongkonghesi o più recenti co-produzioni pan-asiatiche, conduce di frequente verso la categoria del meno rischioso genere fantasy, con mondi popolati da personaggi e eroi con poteri magici o abilità sovrumane, capaci di ricreare in scenari incantati dinamiche e narrazioni simili a quelle terrestri pur rimanendo nettamente disgiunti da fatti e scenari attuali. Tutti i maggiori successi recenti di produzione cinese - anche con registi e contributi tecnico-produttivi da Hong Kong, altre aree asiatiche o da Hollywood - rientra in questa categoria inclusi *The Great Wall* (长城 *Changcheng*, Zhang Yimou, 2016); *The Mermaid* (美人魚 *Meiren yu*, Stephen Chow, 2016), *The Monkey King* (大闹天宫 *Da nao tiangong*, Pou-soi Cheang, 2014), *Journey to the West* (西遊 *Xi you*, Stephen Chow, Derek Kwok, 2013) e molti altri, spesso adattati da testi del patrimonio letterario tradizionale cinese. Se il fantasy o action-fantasy gode oggi di notevole fortuna nel cinema cinese, non si può dire altrettanto per la fantascienza intesa come rappresentazione del futuro.

### *La Cina e il cinema di fantascienza*

Da un'indagine personale tra produttori e professionisti del cinema, mettendo poi a confronto le informazioni ricevute con i dati disponibili in rete e con le liste dei film accessibili sui principali portali di streaming cinese, i titoli della Cina Popolare classificabili come "film di fantascienza" (科教片 *kejiao pian* o 科幻片 *kehuan pian*) non superano le poche decine. Per offrire dati certi sarebbe necessaria una ricerca più estesa, tuttavia si può segnalare che la maggior parte dei film di fantascienza è stata prodotta nell'ultimo decennio e i primi titoli classificati come tali in epoca

moderna – vale a dire escludendo i primi decenni di sviluppo del cinema in Cina - risalgono agli anni Ottanta.<sup>3</sup> Fornire cifre precise sulla produzione contemporanea e sulla classificazione dei film cinesi oggi richiede una certa cautela, poiché la necessità di produrre grandi quantità di contenuti e di promuoverli presso il sempre crescente pubblico in sala e in streaming, rende gli stessi contenuti difficilmente quantificabili e le classificazioni non sempre attendibili. Pur tenendo conto soltanto dei film in sala, le date di produzione e di uscita sono spesso distanti nel tempo e le anteprime, a volte persino per film già confermati e con campagne di marketing ben avviate, sono posticipate o sospese per ragioni diverse e imprevedibili (cambiamenti di calendario, cambi improvvisi all'interno della struttura produttivo-distributiva, interventi politici, ecc.).<sup>4</sup>

I dati relativi alle uscite in lingua cinese del 2017 nella Repubblica Popolare comprendono 18 film classificati come “film di fantascienza”. Analizzando meglio la lista, quattro film sono di produzione hongkonghese e uno di Taiwan. I titoli di produzione della Repubblica Popolare includono due grandi produzioni destinate al pubblico di area cinese ma che coinvolgono partner globali. Il primo è un film di supereroi più che di fantascienza, *Dragon Force. So Long Ultraman* (钢铁飞龙之再见奥特曼 *Gangtie feilong zhi zaijian aoteman*, Tommy Wang), un'animazione uscita durante le celebrazioni per la Festa Nazionale del 1 ottobre e prodotta da LeVision Pictures, una delle più grandi case di produzione e distribuzione cinesi con uffici anche a Hong Kong e Los Angeles. Il film ha ottenuto buoni incassi nonostante le critiche negative e l'azione legale dei detentori giapponesi del copyright del marchio Ultraman.<sup>5</sup> La seconda grande produzione è *Bleeding Steel* (机器之血 *Jiqi*

<sup>3</sup> Sulla base della scarsa produzione del genere, la letteratura specifica sul cinema cinese di fantascienza è limitata nonostante vi siano molte discussioni e blog accessibili in rete.

<sup>4</sup> Un caso recente di uscita annullata in modo inatteso visto il prestigio e l'attenzione del regista è quello di *Youth* (访华 *Fanghua*) di Feng Xiaogang. Anticipato sin da prima dell'estate e presentato in anteprima al festival del cinema di Toronto il 9 settembre 2017, il film - previsto in anteprima nazionale il 1 ottobre - è stato prima sospeso dall'uscita in sala e poi posticipato al 15 dicembre 2017. Come riportato da *The New York Times*, nessuno può confermare se la sospensione sia legata a motivi politici, di marketing o altro. Cfr. Chris Buckley, “Touching on History, a Chinese Film May Have Been Burned by It”, *The New York Times*, 25/09/2017 <https://www.nytimes.com/2017/09/25/world/asia/china-movie-youth.html?mcubz=3>

<sup>5</sup> Cfr. Fergus Ryan, “Chinese Firm Accused of Making ‘Ultraman’ Film Without Copyright Permission”, *China Film Insider*, 21/07/2017. <http://chinafilmsinsider.com/chinese-firm-accused-of-making-ultraman-film-without-copyright-permission/>

*zhi xue*, Leo Zhang), uscito a fine anno, interpretato dalla star Jackie Chan e con un'uscita prevista anche in Australia, dove è stato in gran parte girato. Il magazine *Variety* lo definisce un "Chinese chopsocky action" con uno "sci-fi makeover", ovvero una combinazione di action e arti marziali in cui di fantascientifico vi è solo l'ambientazione. Jackie Chan interpreta un agente speciale che cerca di proteggere la propria figlia da eserciti di mutanti derivati da esperimenti biotecnologici.

Gli altri titoli della Repubblica Popolare includono *Suzhou Youth Drift in Hengdian* (苏州少年横漂记 *Suzhou shaonian hengpiao ji*, Chen Jian), una produzione statale del China Film Corporation Group uscita nel luglio 2017 e destinata a un pubblico giovane, la commedia *My Alien Girlfriend* (我的外星女友 *Wo de waixing nüyou*, Ding Yajun) e *Kung Fu Traveler I e Kung Fu Traveler II* (功夫机器侠 *Gongfu jiqi xia*, Zhang Xianfeng), in cui i protagonisti sono guerrieri di arti marziali con la capacità di viaggiare in varie epoche storiche. Infine, quattro titoli risultano ancora "di prossima uscita", anche se con scarse possibilità ormai di uscire entro la fine del 2017 poiché il calendario delle anteprime dovrebbe già essere chiuso. Tra i titoli in uscita si trova anche il molto atteso *Il problema dei tre corpi* (三体 *San ti*), adattamento dell'omonimo romanzo di Liu Cixin del 2006. Il testo è stato un grande successo letterario in Cina e il primo romanzo di fantascienza cinese tradotto in inglese, oltre che in molte altre lingue.<sup>6</sup> Come riportano i blog cinesi, l'adattamento cinematografico del romanzo è in lavorazione dal 2015 e le riprese risultano concluse già nel 2016, ma l'uscita del film continua ad essere posticipata di anno in anno. Se il film mantiene i temi del romanzo, si tratta di un classico intreccio di fantascienza che prende spunto da problemi e esperimenti scientifici legati alla fisica quantistica. La narrazione si svolge su due archi temporali, il presente e il cruento decennio della Rivoluzione Culturale cinese (1966-1976). Proprio durante questa violenta fase storica, una giovane astrofisica viene reclutata per un progetto top secret che mira a stabilire contatti con civiltà aliene.

---

<sup>6</sup> Il romanzo è disponibile anche in traduzione italiana. Vedi Liu Cixin, *Il problema dei tre corpi* (Milano: Mondadori, 2017).

A titolo di curiosità, anche uno dei primi film di fantascienza di produzione statale degli anni Ottanta, verte attorno a un esperimento top secret legato alla fisica. *Il raggio mortale dell'Isola dei coralli* (死光的珊瑚岛 *Si guan de shanhu dao*) prodotto dagli Studi di Shanghai nel 1980 e diretto dalla regista Zhang Hongmei 张鸿眉, racconta di uno scienziato cinese di una comunità d'Oltreoceano che scopre una formula chiave legata alla produzione di energia atomica e diventa ben presto oggetto delle mire di commercianti senza scrupoli. Un decennio prima, uno di questi loschi affaristi aveva costretto e imprigionato un collega dello scienziato in un'isola in mezzo all'Oceano affinché sviluppasse ricerche legate ai raggi laser e alle armi che se ne potevano ottenere. Il film è una curiosa sintesi delle suggestioni che il cinema di fantascienza aveva fino ad allora offerto, adattandole allo scenario politico della Cina della riforme. Gli scienziati – le forze positive del film – seppur residenti all'estero perseguono l'obiettivo di riportare le proprie scoperte in patria per il bene della nazione e del mondo, mentre gli affaristi che vedono soltanto il profitto vengono alla fine puniti. Tra gli anni Ottanta e oggi, nonostante l'espansione della produzione e del mercato cinematografico cinesi, la fantascienza legata a temi scientifici e a rappresentazioni di scenari futuri è rimasta molto limitata. Tuttavia, le ragioni della mancata fortuna del genere, non sono da attribuire esclusivamente alla censura.

Sebbene il controllo sui contenuti resti un elemento determinante, il mancato sviluppo del genere e il maggior favore del pubblico verso il fantasy rendono la fantascienza poco appetibile per la parte produttiva. Rappresentazioni plausibili di mondi futuri richiedono spesso produzioni lente e costose sotto tutti i punti di vista, da quello scenografico a quello tecnico, per non parlare delle ricerche che questi film richiedono per poter garantire il necessario riscontro del pubblico. Il pubblico del cinema di fantascienza è solitamente esigente e non facilmente generalizzabile. Si tratta di un pubblico che, da un lato, sia in grado di comprendere il sottotesto scientifico e, dall'altro, possa essere attratto da scenari nuovi, seppur con molti riferimenti a quanto il genere ha già proposto in precedenza. Non a caso molti dei titoli che fanno parte dell'immaginario collettivo – da *Blade Runner* a *Matrix* – sono stati dei veri e propri colossi produttivi per l'epoca, hanno anticipato dibattiti sociali importanti -

dall'intelligenza artificiale, ai robot, alle modificazioni genetiche – ma hanno anche potuto attingere alla lunga storia del cinema di fantascienza.

L'importanza dell'esposizione del pubblico ai generi è un elemento sottovalutato nelle analisi del cinema cinese, spesso più interessate a questioni socio-politiche. La necessità di introdurre una maggior varietà di titoli e di generi è, invece, un tema attualmente molto dibattuto tra i produttori, i distributori e gli operatori del cinema oggi attivi in Cina. Così come accade quando si vuole lanciare un nuovo prodotto sul mercato, è necessario che anche un film sia intelligibile per l'audience a cui è destinato. Non a caso molti film di fantascienza che hanno avuto successo in Europa o a Hollywood si sono rivelati un fallimento nell'immenso e tanto appetibile mercato cinese. Anche il pluripremiato *Arrival* (Denis Villeneuve, 2016), apprezzato da pubblico e critica a livello globale, prodotto dall'hollywoodiana Paramount con significativi investimenti cinesi, ha generato profitti ben al di sotto delle aspettative nella Repubblica Popolare. Il dibattito in rete, come riporta la rivista online *China Film Insider*, segnala come il film sia risultato di difficile comprensione per il pubblico cinese nonostante la trama sia una rilettura di un plot di fantascienza classico. In *Arrival*, infatti, la razza umana e i suoi governanti devono gestire l'improvviso "arrivo" di forme aliene nei cieli terrestri. Nel film compaiono tra l'altro riferimenti alla scrittura e alla lingua cinesi, mentre la minaccia di un possibile attacco alieno è alla fine sventata proprio dall'intervento di un generale cinese su spinta dell'esperta di linguistica protagonista del film.<sup>7</sup>

Attribuire agli organi di censura la totale responsabilità per i pochi titoli di fantascienza prodotti in Cina è pertanto riduttivo. Lo scenario attuale relativo al cinema cinese e a ciò che circola nelle sale della Repubblica Popolare è il risultato di dinamiche culturali ed economiche ben più complesse, che coinvolgono gli interessi dell'industria cinematografica globale, tuttora dominata dalla produzione hollywoodiana ma in cui la Cina riveste un ruolo ormai imprescindibile sia a livello produttivo che di mercato. Mancando l'esposizione e la familiarità con il genere, gli investimenti nei film di fantascienza rischiano

---

<sup>7</sup> Papish, Jonathan. "China Box Office: Chinese Moviegoers Dead on Arrival", *China Film Insider*, 23/01/2017. <http://chinafilminsider.com/china-box-office-chinese-moviegoers-dead-arrival/>

di non essere ripagati dal pubblico, così da generare un circolo vizioso. Se, da un lato, il controllo politico-governativo limita lo spazio cinematografico per temi troppo apertamente riconducibili a mondi e forze aliene, viaggi attraverso il tempo e contatti con altre dimensioni, dall'altro il pubblico cinese è ancora impreparato ad accogliere questo tipo di intrecci. Mentre commedie e melodrammi, anche con momenti fantasy e fantastici, continuano a riscuotere successo, così come titoli action con ambientazione in epoche passate o future ma dagli intrecci piuttosto semplici, la visione fantascientifica del futuro cinese sembra ancora in attesa di un vero e proprio sviluppo.<sup>8</sup>

#### *Al di là della fantascienza: altre visioni del futuro*

Queste considerazioni sullo stato attuale della produzione cinese non escludono comunque l'interesse dei registi cinesi verso modalità di rappresentazione del futuro non direttamente collegate alla fantascienza. Partendo da una vicenda familiare cinese che si dipana lungo qualche decennio per arrivare fino in Australia nel 2025, *Mountains May Depart* (山河故人 *Shan he gu ren*, 2015) del pluripremiato regista Jia Zhangke – uscito in Cina e in forma più limitata all'estero tra il 2015 e il 2016 - offre uno dei frammenti cinematografici più evocativi sul futuro prossimo. Il racconto è diviso in tre parti che corrispondono a tre epoche differenti e racconta la vita di Tao – l'immane attrice-musa di Jia Zhangke, l'attrice Zhao Tao – tra il 1999 e il 2025. La prima e la seconda parte raccontano l'impatto della politica di privatizzazione e riforme tra la fine del secolo scorso e il primo decennio del nuovo secolo a Fenyang, nello Shanxi, città natale del regista. L'ultima parte si svolge, invece, in una imprecisata città A dell'Australia, nel 2025. Si tratta di un futuro prossimo in cui si ritrovano i personaggi dei segmenti precedenti, in particolare il figlio di Tao – in modo emblematico chiamato Dollar – cresciuto in Australia con il padre dopo il divorzio dei genitori. Ad avvicinare quest'ultima parte del film ad una visione del futuro non è solo una certa

---

<sup>8</sup> Il portale cinese *douban* riporta un vivace dibattito intitolato “Il 2017: l'anno d'inizio del cinema di fantascienza in Cina?” nelle pagine di un singolare “Settore amministrativo per gli affari futuri” (未来事务管理局 *Weilai shiwu guanli ju*). <https://site.douban.com/259235/widget/notes/191597338/note/600145335/>



enfasi sull'utilizzo di strumenti elettronici ma anche un tentativo di immaginare il futuro delle generazioni cinesi nate a cavallo del XXI secolo. Quello di *Mountains May Depart* è uno scenario futuribile sulle base delle dinamiche politiche e sociali attuali. Le generazioni più giovani, nate da genitori cinesi espatriati all'estero, potrebbero non sapere più cosa significhi non solo ascoltare musica in vinile ma, addirittura, cosa significhi non poter disporre di uno strumento che traduca automaticamente dall'inglese al cinese. Dollar frequenta un corso di cinese per poter comunicare con il padre ma dispone di un tablet per tradurre in automatico tra le due lingue, un'evoluzione delle funzioni già esistenti di *Google Translate*. Pur non essendo presenti forze extraterrestri, la vita dei giovani cinesi cresciuti all'estero appare di fatto come una vita totalmente "aliena" a quella dei loro genitori, al mondo vissuto dalle generazioni precedenti.

Jia Zhangke aveva già suggerito un simile senso di alienazione un decennio fa, quando aveva inserito il passaggio di oggetti non meglio identificati nei cieli di *Still Life* (三峡好人 *Sanxia hao ren*), film vincitore del Leone d'Oro a Venezia 2006. In quel caso, era il passaggio di veri e propri UFO sopra la grande diga nell'area delle Tre Gole a evocare l'incognita verso il futuro, mentre milioni di persone venivano dislocati dai villaggi che sarebbero stati sommersi a seguito della creazione della diga e del bacino artificiale. L'ambientazione del film era ben radicata nel presente della storia ma l'elemento fantascientifico permetteva a un pubblico attento la percezione di uno "scollamento dalla realtà", suggerendo molti interrogativi sul futuro della Cina e dei cinesi in conseguenza di imprese umane e architettoniche di tale portata. Può essere interessante notare come *Still Life*, seppur autorizzato e sostenuto anche a livello produttivo dagli studi cinematografici di Shanghai, si rivolgesse ancora a un pubblico internazionale, a quello dei grandi festival e degli appassionati di cinema d'autore che potevano frequentare le cosiddette sale d'essai. Un decennio più tardi, l'ambizione di Jia Zhangke con *Mountains May Depart* – spesso dichiarata dal regista in occasioni pubbliche – è invece quella di raggiungere il pubblico cinese a cui il film si rivolge direttamente, o almeno di contribuire alla varietà del cinema oggi disponibile nelle sale cinesi. Tutto ciò in un'epoca in cui i circuiti

internazionali per la distribuzione del cinema d'autore si sono estremamente ridotti e il peso del pubblico cinese è diventato molto più rilevante rispetto a quello europeo in un sistema di produzione-distribuzione globale.

*Still Life* è proprio uno dei film che chiudono quella fase della produzione cinese definita sovente, e con diverse valenze, “produzione indipendente”. Questo tipo di produzione, spesso non autorizzata e gestita dai registi al di fuori degli studi statali, era stata resa possibile, dalla fine degli anni Novanta, anche grazie all'introduzione di nuove tecniche di ripresa, in particolare grazie al cinema digitale. La videocamera permetteva, infatti, di registrare il reale così come si presentava – l'estetica del “qui ed ora” di cui lo stesso Jia Zhangke si era fatto teorico e promotore. La leggerezza del mezzo tecnico, inoltre, consentiva di spingere le riprese al di là dei confini previsti dal sistema statale e dai vincoli economici della produzione tradizionale. Vale qui la pena citare uno dei titoli indipendenti più esemplificativi dell'utilizzo della videocamera come strumento per un cinema libero perché rivolto ad un'insolita visione del futuro. *Star Appeal* (星星相吸惜 *Xingxing xiangxi xi*, 2004) di Cui Zi'en, ex docente all'Accademia di Cinema di Pechino trasferitosi poi negli Stati Uniti e fondatore del primo festival LGBT in Cina nel 2001, racconta dell'incontro tra un alieno con sembianze umane sceso nudo da Marte e un terrestre con cui instaura un legame amoroso. Anche la ragazza del terrestre si innamora dell'alieno, con cui poi concepirà un figlio. Senza effetti speciali e con un budget molto limitato, il film non solo evoca un'epoca in cui lingue, amori, patrimoni storici e culturali diversi si incontrano pacificamente ma dimostra come la fantascienza – realizzata con la leggerezza della tecnologia digitale – offra la possibilità di parlare del futuro in modo originale e, soprattutto, libero da vincoli politici o censori.<sup>9</sup>

*Dal cinema flat alla virtual reality*

---

<sup>9</sup> Il film, distribuito pubblicamente negli Stati Uniti nel 2008, aveva circolato in precedenza in molti festival internazionali ma non è mai stato distribuito in Cina.

Senza voler qui ripercorrere né la storia della fantascienza nel cinema cinese né l'analisi dei complessi motivi per cui questo genere non abbia avuto in Cina lo stesso sviluppo che ha avuto in altre cinematografie, è interessante concludere con alcune riflessioni su come la rappresentazione del futuro sia anche legata all'evoluzione delle tecniche di ripresa, come già Jia Zhangke e Cui Zi'en hanno dimostrato facendosi promotori di una vera e propria "rivoluzione digitale" tra la fine degli anni Novanta e i primi anni del XXI secolo.<sup>10</sup> Se la riproduzione dell'immagine in movimento si è spostata dal tradizionale schermo al monitor mobile del cellulare e ai tanti schermi che popolano i paesaggi urbani del nostro tempo – già immaginati dalla fantascienza del passato – è di questi anni la transizione tra il cinema cosiddetto "flat" (piatto) e altri tipi di visione. Per qualche anno è stata la visione tridimensionale a solleticare la curiosità di registi e produttori, mentre oggi è la *virtual reality* a rappresentare la frontiera più innovativa del cinema, con la visione a 360 gradi o l'"esperienza" come spesso viene definita dai realizzatori. Questa modalità di fruizione, da alcuni definita il cinema del futuro, da altri interpretata come una diversa espressione della fruizione delle immagini in movimento, si distingue dai precedenti esperimenti 3D o IMAX in quanto non implica una visione collettiva ma un'esperienza individuale e interattiva, in cui si crea una dinamica tra l'immagine e il soggetto che la recepisce.

Il punto di osservazione privilegiato che dal 1999 la collaborazione professionale con la Mostra del Cinema mi offre, mi ha permesso di rilevare in prima persona l'evoluzione del cinema cinese in relazione non solo a temi e contenuti ma anche allo sviluppo delle nuove tecnologie. Proprio l'apertura della sezione dedicata ai prodotti (non più definiti "film") di realtà virtuale, nel 2017 in occasione della 74 Mostra d'Arte Cinematografica di Venezia, è stata illuminante nel segnalare il legame tra l'evoluzione tecnologica e le giovani generazioni cinesi. Il numero dei lavori proposti per questa sezione di area o di lingua cinese è stato

---

<sup>10</sup> Tra gli articoli e i volumi che trattano del cinema digitale in Cina e che approfondiscono l'idea di "rivoluzione digitale" si possono qui citare Cui Zi'en, "Il cinema digitale: le prime immagini libere" in *Ombre Elettriche* (Milano: Electa, 2005); Elena Pollacchi, "Cui Zi'en: portabandiera dell'immagine libera", 2007. <https://www.cinemagay.it/autori/cui-zi-en/>; e, sugli sviluppi successivi del cinema digitale in Cina, Paola Voci, *China on Video. Smaller-Screens Realities* (New York: Routledge, 2010).

davvero sorprendente, con tre prodotti selezionati sul totale dei 22 in concorso.<sup>11</sup> Curiosamente, molti dei creatori che hanno inviato il proprio lavoro o la propria esperienza interattiva per questo primo concorso di *virtual reality* all'interno di uno dei maggiori festival internazionali di cinema tradizionale sono proprio giovani cinesi con una formazione internazionale, cresciuti all'estero o con collaborazioni e esperienze nel campo dei videogiochi, degli effetti speciali o in società importanti legate a quello che è al momento il regno dell'immagine virtuale, la Silicon Valley americana dove nascono la tecnologia e le idee per il nostro futuro tecnologico-digitale. Quale sia la fruizione pubblica di questi prodotti e quanto la richiesta di contenuti per il pubblico cinese possa essere legata allo sviluppo della realtà virtuale è difficile stabilirlo. Se tra il visionario e lo scienziato il confine è labile, come si pensa ancor oggi in riferimento ai pionieri del cinema, è importante ribadire ancor oggi che quella linea sottile che unisce le molteplici possibilità di raccontare il futuro attraverso le immagini passa sicuramente attraverso lo sviluppo della tecnologia ma, ancor di più, attraverso la possibilità di raggiungere lo sguardo del pubblico.

---

<sup>11</sup> Un elenco completo delle opere presentate nella sezione Venice Virtual Reality della 74 Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia è disponibile nel sito de La Biennale di Venezia <http://www.labiennale.org/it/news/la-sezione-venice-virtual-reality>.