

English Text below

The Truman Show (US, 1998); regia: Peter Weir production designer: Dennis Gassner soggetto e sceneggiatura: Andrew Niccol fotografia: Peter Biziou montaggio: William M. Anderson e Lee Smith interpreti: Jim Carrey, Ed Harris, Laura Linney, Paul Giamatti

In *The Truman Show* (Peter Weir, 1998) Seaheaven è una città costruita per mettere in scena 24 ore su 24 la vita di Truman Burbank, ripreso da 6000 telecamere. Una città dove tutti, tranne Truman, sono attori consapevoli della finzione che stanno recitando. È un universo interamente spettacolarizzato, dove Truman diviene il centro del mondo concepito come caos organizzato nei dettagli, messo in scena da e attraverso lo sguardo. Ed è per questo che il personaggio cinematografico fa del mondo uno spettacolo.

Emblematico è l'epilogo del film: dopo l'uscita di scena di Truman e l'obbligata fine del programma seguito da decine di milioni di telespettatori in tutto il mondo, due "aficionados" della serie, pur felici per la sorte positiva del loro eroe si domandano distrattamente: "Quale altra serie danno adesso?". Vince l'abitudine per una programmazione e una vita programmata, un segnale visivo senza soluzione di continuità; a prevalere è il regime di uno sguardo ottuso ma totale. L'esterno sembra non avere nemmeno una feritoia da cui affacciarsi - ha subito la contaminazione dell'interno, del nucleo di Seaheaven. I telespettatori fidelizzati del Truman Show hanno ormai acquisito nel loro mondo i feticci presenti nell'universo della Città-Mondo televisiva: dalle copie degli spazzolini da denti alla riproduzione di intere case presenti nello show. Truman, dunque, forse non evade davvero, finirà per ritrovare dappertutto la copia di quello che crede di aver lasciato.

Il rimando al rapporto interno/esterno è pressoché continuo nel film di Weir, crea percorsi di senso autoriflessivi e labirintici. Il desiderio della copia parte dall'esterno (il mondo telespettatoriale) per realizzare l'interno (Seaheaven). E da questo, legittimandosi come originale grazie alla presenza ingenua di Truman, ridiventa copia nell'esterno. Seaheaven rappresenta dunque l'inclusione nel tutto di un suo modello in scala ridotta. E mentre pretende di chiudere il testo in un dialogo con se stesso, ne mette in crisi le frontiere interne ed esterne aprendo prospettive vertiginose, questioni ineludibili sul linguaggio-autore-testo-mondo.

Seaheaven esprime bene una manifestazione di quella che viene definita la "sindrome Disney". La tecnica dei mondi Disney è chiamata a produrre più realtà di quella fornita dal mondo esterno, spingendo l'intera dimensione del parco a tema verso l'iperreale controllato dai computer. A Disneyland, quel che veniamo a visitare non esiste - facciamo l'esperienza di una pura libertà, senza oggetto, senza ragione, senza posta in gioco. Non vi ritroviamo né l'America né la nostra infanzia, ma la gratuità assoluta di un gioco di immagini in cui ciascuno di coloro che ci sono accanto, ma che non rivedremo mai, può mettere quel che vuole. Disneyland è il mondo di oggi,

in quello che ha di peggiore e di migliore: l'esperienza del vuoto e anche della libertà. Questa estetica generalizzata dell'esistenza è la realizzazione del "populismo estetico" di cui ha scritto Fredric Jameson.

Nella città-isola del film di Weir funziona una "eterotopia della compensazione". Il confine tra vero e falso si assottiglia, si produce illusione stimolandone allo stesso tempo il desiderio. In *The Truman Show* quello che conta non è tanto il corpo di un'uomo "[Tru(e)man]", pur violentato e deformato, bensì il corpo del mondo. Proprio questo, del resto, è l'oggetto dello sguardo di Ulisse, a cui, nel finale del film, Truman sembra ispirarsi per la sua fuga: che cos'è infatti "il mondo senza gente" se non esclusivamente la sua natura fisica, soltanto il mondo, il suo involucro, il suo corpo.

Se il nostro mondo può apparire ad alcuni troppo grande da osservare, lo si riduce allora a un'isola che ne è riproduzione perfettamente organizzata. Seahaven funziona come un enorme laboratorio tattile dove ciò che si vede è letteralmente a portata di mano. Le immagini si possono toccare e ci toccano; la casa di Truman, questa *piccola Ikea*, è la nostra casa, Ulisse-Truman, superate le colonne d'Ercole, finirà per ritrovarsi nel salotto di casa sua.

La banalità del quotidiano della vita di Truman – in "diretta" televisiva continua - trasforma i luoghi di Seahaven in spazi sociali dall'alto contenuto simbolico, in cui è proprio quella banalità a divenire patrimonio immaginario collettivo. È un modello di esperienza urbana che affonda le sue radici nel Seicento e nel Settecento. Le città barocche europee trasformavano piazze e palazzi in palcoscenici teatrali legittimando, con le programmate rappresentazioni, il potere del principe o della Chiesa. Erano spettacoli dai confini ben precisi, non solo temporali (feste o ricorrenze deputate), ma anche fisici (in palcoscenici o piazze particolari). Nelle pratiche della nostra età attuale, spesso definita "neobarocca" (Calabrese), lo spettacolo si è diffuso invadendo ogni tipo di spazio e gioca sulla continua commistione dei ruoli di personaggio e spettatore.

The Truman Show is shot in Seaside, Florida (designed by Andrés Duany and Elizabeth Plater-Zyberk) and is the best critique of New Urbanism ever. The film shows Truman Burbank's disillusion with his seemingly 'perfect' life in the ideal town of Seahaven, where every aspect of his life has been scripted. All his family, neighbours, and friends are in fact actors in the largest television production ever. The film also questions our modern ideals and the superficial "good-life" promised by our North American suburban lifestyle. The architecture makes commentary on our modern way of life and the sprawl of our metropolitan developments.

The architecture of *The Truman Show* is particularly interesting, as it was shot in an existing New Urbanism development called Seaside in Florida. This four-hundred home development consists of unique buildings - however they each have very strict restrictions on building type, size and details. There are also strict regulations on how the front lawn, exterior decorations and gardens should be maintained. Thus, while this type of development is marketed as a "modern Victorian town with narrow streets, picket fences and homes arranged close together to encourage walking and neighborliness" it is actually very contrived, presenting an ideal landscape that is entirely artificial. Both revered and reviled, Seaside has achieved near mythological stature in contemporary urbanism. Upon scrutiny however, Seaside is a triumph of

Baudrillard's *simulacra* for, like this film, it reveals itself to be an image of an image of community.

The curious symmetry between film plot and place illustrates a fundamental dilemma between design codes and constructed realities, that is, a critical dependence upon the authority and power of scenographic architectural form. Both architectural codes and films create a realm of simulation; both can manipulate and trivialize the past.

In Seaside there is evidence that its aesthetic sanctions, which oscillate between nostalgia and innovation, have empowered the pleasing myth and illusion of community over the creation of authentic place. Codes that focus upon the resurrection of archaic architectural forms are preprogrammed not to create, but - in the manner of films - only simulate a sense of urbanity.

The Seaside Master Plan and Urban Code, developed between 1978 and 1983 by the Andres Duany and Elizabeth Plater-Zyberk partnership, is today one of the most publicized and therefore most well known examples of the so-called New Urbanism. Yet at 80 acres, it must always be remembered that Seaside is hardly larger than a neighborhood; and although Seaside possesses qualities of both resort and town, it is neither. Even though it has a summertime population of approximately 1,500 transient residents, presently less than 50 people reside year-round.

As envisioned by landowner and developer Robert Davis, the plan was to create an idyllic, inexpensive beachfront vacation community, not unlike the nearby hamlets of Grayton and Seagrove Beach where Davis' family had summered since the 1940's. At the heart of Davis' vision was the opportunity to develop in this new community a renewed sense of *civic intimacy*. Davis and Duany/Plater-Zyberk jointly inventoried Southern vernacular architecture and concluded that, although the South contained a rich heritage of house designs, such structures must be understood within the context of the small town. According to Plater-Zyberk, "It is not with isolated buildings but with regulating plans, building types, street standards, codes and policies that we seek to achieve the urban characteristics which insure the balance of common good and individual expression."

Thus the Seaside Code came to regulate both urban and architectural issues in an attempt to develop this renewal of community. Developer and designers concluded that this intimacy would become manifest through a Beaux Arts-inspired architectural system of functional building typologies; this typology would be ordered within the morphology of the small, pre-World War II Southern town. Within this context, however, there exists an important dialectic in its approach to urbanism - the Seaside Code does not code public buildings, only private buildings. The Code works exceedingly well in its definition of urban and communal space. Communal components, such as idiosyncratic beachfront pavilions, gazebos, fences and street landscaping have been designed to work with commercial buildings to provide rich visual and physically shared experiences.

The Architectural Code works less well. Administration of the Code, enforced by the Seaside Development Corporation, a series of Town Architects and an Architecture Review Committee, has focused primarily on the postmodern tendencies to treat individual buildings as a-historical and a-geographical backdrops. This tendency is not unlike what pioneering Russian filmmaker Lev Kuleshov called "creative geography", a film technique of montaging cuts of different places at different times. In Seaside, as a result of urbanistic and architectural coding, one can see buildings from the Florida panhandle, Charleston, New Orleans and Savannah within the proverbial ten-minute walk.

By early 1997, nearly 350 residential structures, from Savannah-styled mansions to carriage-style outbuildings, have been built. Early homes supported the original vision, while nearly all later homes have not. There are some exceptional buildings on display, but the majority of private residences have been thematically constructed into what architectural historian Karal Marling has termed an "architecture of reassurance". Due to popular subscription to the Seaside *image*, most houses have affected a Victorian and/or Neo-Classical appearance, much of which is dependent upon cinemagraphic techniques relating to surface, screen and appearance.

For *The Truman Show*, location filming in Seaside lasted nearly six months. Prior to filming, Paramount injected over one million dollars into the community to further develop the imagery of Seaside, renamed Seahaven for the film. Crushed oyster shell streets were paved over, a transit station and stylized street furniture were added and commercial buildings by Stephen Holl and Machado-Silvetti were temporarily re clothed. Importantly, several missing spatial-defining components of the Seaside plan were constructed to visually complete the street wall around the central park and the townhouse-lined Ruskin Place. For *The Truman Show*, Ruskin Place was transformed into a Neo- Classical corporate center. One Neo-Classically styled stagefront was built to disguise the oldest building in Seaside (a circa 1900 wooden restaurant moved to the town square).