DOPPIOZERO

Blade Runner

Stefania Parigi

11 Aprile 2012

La storia di *Blade Runner* è quella di un testo fisso e mobile, impiantato, come i ricordi dei replicanti protagonisti, nel corpo degli anni ottanta e, allo stesso tempo, risoluto ad assicurarsi una vita più lunga. Ridley Scott, seguendo la duplice spinta delle sue aspirazioni e del mercato, continua a riprenderlo e cambiarlo: dal Director's Cut del 1992 al Final Cut del 2007, ha trasformato un film sui replicanti in un film replicante, dotato della stessa natura dei suoi personaggi e desideroso, come loro, di infrangere le barriere della mortalità. Così il testo si è espanso a raggiera, coinvolgendo una quantità infinita di internauti che, novelli filologi, discutono sulle varianti, sui dettagli, sulla *voice over* della prima versione o sulle immagini oniriche di Deckard (il blade runner) nella seconda, sull'*happy ending* del 1982 o sul finale ambiguo del 1992 e 2007. Inserirsi in questi dibattiti è come entrare dentro un romanzo, il cui fascino sta proprio nella continua tessitura, nell'apertura delle interpretazioni possibili e in una discorsività che pare priva di sponde.



Il testo "revenant" - in senso letterale - di *Blade Runner* ha prodotto a sua volta numerosi replicanti nella galassia mediale: fumetti, narrazioni, videogiochi, serie televisive. Le caratteristiche che già nel 1982 definivano la sua emblematica postmodernità - teorizzata proprio negli stessi anni da Lyotard e da Jameson - ne hanno inciso profondamente la vita che ora più che mai è affidata a tutti i fenomeni definiti dalle particelle "trans", "inter" "iper" e "cross", anteposte a parole come testualità, medialità, discorsività. Forse si può parlare anche di inter-temporalità. In che senso?

Ormai mancano solo sette anni al 2019 di *Blade Runner*. La fantascienza - paradossalmente più di altri generi - è cadenzata sul respiro della contemporaneità: parte dal presente per toccare il passato e proiettarli entrambi in tempi e spazi declinabili solo attraverso sigle ipotetiche. In questo cortocircuito di luoghi e di figure sta, da sempre, la sua capacità di attivare l'immaginario collettivo di ogni epoca.



Blade Runner si situa in un inter-tempo definito dagli slittamenti, dalle impurità, dalle sovrapposizioni, dai ritorni; mette in scena la vertigine delle impalcature temporali, spaziali e psichiche. Come le macchine per volare di Leonardo, ha un sembiante archeologico inciso dalle escrescenze di una modernità selvaggia che si attacca alle cose per divorarle o imprigionarle attraverso la sua natura tentacolare.



Il processo di costruzione seguito materialmente dagli art directors del film è lo stesso della metropoli contemporanea: tende a spettacolarizzare lo squilibrio, a mascherare le superfici, a stratificare anziché distruggere, ad accumulare e contaminare. Così le antiche piramidi incontrano le macchine spaziali e gli edifici ottocenteschi sono sottoposti a un maquillage futuribile; le suggestioni di Frank Lloyd Wright convivono - come ci racconta Ridley Scott - con quelle di Edward Hopper; l'immaginario postatomico si riallaccia, con i suoi miasmi, i suoi fuochi e i suoi fumi, alla fucina di Vulcano; i rimandi a *Metropolis* di Lang si uniscono alle cupe atmosfere dei fumetti *Métal Hurlant*; Los Angeles entra in connubio con Hong Kong; gli automi di Hoffmann e i giocattoli di Méliès si danno convegno nella casa del giovane-vecchio Sebastian (l'ingegnere genetico del film) mentre le facciate degli edifici si fanno invadere dagli schermi luminosi prolungando l'estetizzazione elettrica dello spazio urbano già iniziata a fine Ottocento; i

“simulacri” di Philip K. Dick si stringono a quelli di Jean Baudrillard; Frankestein si mette a dialogare con Cartesio proiettando l’androide nel mondo del pensiero, fuori dal recinto della bestia automatizzata; il furore apocalittico, che accompagna la fine delle “grandi narrazioni” e delle ideologie, recupera i simboli biblici ed evangelici.



Persa ogni dimensione utopica, la città del futuro porta all’estremo la ricerca del sublime nelle forme degradate e inquinate di una iper-contemporaneità disumanizzata. Ma gli assi su cui si muove sono quelli antichi delle rappresentazioni mitologiche: l’alto e il basso, il vuoto e il pieno, il dentro e il fuori, l’ordine e il caos, il creatore e le creature, il padrone e gli schiavi, gli originali e le copie, la nascita e la morte, l’essere e gli enti, la luce e il buio. Tutte polarità sottoposte da Scott a una radicale secolarizzazione e omologazione, in stretta sintonia con i processi di demitologizzazione sempre più diffusi negli anni ‘80, lontani dalle accensioni cosmologiche e dalle epifanie palingenetiche visibilmente presenti nel testo di Dick *Do androids dream of electric sheeps?* (1968) dal quale è tratto il film. Se all’Olimpo degli dei si è sostituito il tempio del nuovo capitalismo, le strade sono diventate caotici mercati interraziali, dominati dal pericolo giallo, in un’iconografia della folla, del disordine e della sporcizia che sembra evocare la nostra idea di Medioevo. Gli uomini abitano tra le rovine, nel più totale vuoto spaziale e affettivo che cercano di riempire con presenze sostitutive: giocattoli parlanti o fotografie di una vita remota.



Tutte le ansie di un essere soggiogato e reificato esplodono infine nel problema dell’identità. Il labirinto intricato della città è anche quello del soggetto disorientato, in preda al caos esistenziale e cognitivo. L’inter-tempo si trasforma in inter-essere: commistione di artificiale ed umano, virtuale e naturale. Connesso

all’immaginario cyberpunk, il film diventa così, per molti, una sorta di test da situare al crocevia del pensiero filosofico contemporaneo: termini come simulazione, ripetizione e differenza richiamano i percorsi di Deleuze, oltre a quelli di Baudrillard.



Alla macchina che insidia il soggetto nella tradizione fantascientifica, *Blade Runner* sostituisce, infatti, la seduzione di un’organicità fittizia. La lotta non è più tra la tecnologia e l’uomo, che appaiono perfettamente reversibili nei loro atti di creazione. La macchina costruisce l’uomo, così come l’uomo costruisce la macchina ed entrambi convergono verso un auspicato, ma mai effettivamente raggiunto, processo di conoscenza. Attraverso l’animazione del non-umano si infrange la soglia che separa il vero dal verosimile e il conflitto si sposta tra le superfici e l’interiorità dei corpi, tra quegli elementi indivisibili che sono la materia e il pensiero. Mentre l’esterno dei replicanti è abilmente confezionato in base a un ibrido metastorico di modelli, l’interno è problematico: appare come un vuoto attraversato da schegge estranee; un vuoto terrorizzante dove si può solo galleggiare aspettando la morte; un vuoto in cui si sperimenta la manipolazione dell’Altro, e si cerca di costruire - come suggerisce Žižek in *Tarrying with the negative* (1993) - il proprio “racconto mitico”, che corrisponde al processo di soggettivizzazione, alla formazione di un’individualità singolare, non del tutto piegata alla serie e al controllo dell’Altro.



I replicanti hanno un archivio identitario, costituito principalmente da fotografie assunte come tracce di un passato che non è mai appartenuto loro. Attraverso la riproposizione ossessiva di queste istantanee il film esplicita anche la sua natura meta-cinematografica. L’immagine non è più un esserci stato, e un esser defunto, come direbbe Barthes, ma un essere altro e un essere altrove. Essa certifica

l’artificio e l’inesistenza, al pari dei ricordi innestati nei replicanti senza più gli appigli di una realtà consumata. Si delinea, così, la natura fantasmatica di ogni pensiero, stretto in una morsa di indecidibilità tra vero e falso, tra apparire ed essere, tra materia e spirito. La memoria diventa una finzione, esattamente come i sogni. L’unicorno immaginato dal protagonista, che molti indicano come segnale della sua natura di replicante, è un altro indice di una distesa temporale delimitata unicamente dal vuoto, mentre la storia personale e collettiva sembra per sempre finita.



Accanto alla fotografia, testimonianza di uno sguardo perduto o esperito solo nell’aura inattingibile dell’unicità, *Blade Runner* mette in scena ossessivamente la presenza dell’occhio: l’organo, più che la funzione. Se, secondo vecchie credenze, nell’occhio si specchia l’anima o la sua mancanza, la pupilla del replicante non può che evocare qualcosa di perturbante o di demoniaco. E, d’altra parte, l’occhio non è soltanto il luogo in cui si manifesta l’interiorità, ma anche quello in cui precipitano, dissolvendosi, le forme tragiche del mondo, come avviene nelle prime inquadrature del film, quando esso assorbe i fuochi e le esplosioni dell’esterno. L’organo della vista appare perciò riflessivo e riflettente, esattamente come l’intero dispositivo di quella “società dello spettacolo” - così qualche decennio prima l’aveva definita Guy Debord - che proprio negli anni ‘80 sembra ormai capillarmente insediarsi non più nell’immaginario individuale del singolo fruitore, ma nel tessuto più intimo di una società civile avviata verso una globalizzazione crescente.



Un altro segnale pregnante a proposito dei dispositivi della visione è dato, nel film, dalla ricerca continua del buio e degli abbagliamenti. Una luce artificiale stringe, taglia come una lama o irradia claustrofobicamente le cose: sembra una

luce di sorveglianza, gettata in circolo per far vedere all’improvviso e improvvisamente nascondere. La sua intermittenza impedisce di cogliere chiaramente gli oggetti e i corpi, lasciandoli nella vaghezza e nel turbinio. Il mondo di *Blade Runner* è come ricaduto in un’origine sconosciuta, in cui le tenebre non si sono ancora del tutto separate dalla luce, mentre la pioggia battente, che bagna tutto il corpo del film, sembra provenire direttamente da una copia sbiadita del Diluvio universale e dare alla realtà l’effige di un acquario.



Da un immaginario mitico, corroso fino in fondo da una indolente tensione centrifuga, discende, d’altra parte, la statura pseudo-eroica del replicante: il personaggio di Roy, in particolare, riassume in sè le figure di Adone, Apollo, Adamo, Lucifero, Cristo e persino dell’”uomo di marmo”, disegnato da Franco Scepi nella locandina del film di Wajda del 1977, con la colomba di pace che esce dalla testa scultorea. Del resto, non sono mancate le letture del film in chiave di lotta di classe. Come tutti i replicanti (a partire dai *kolossoí*, sui quali ha scritto pagine illuminanti Jean-PierreVernant), Roy non può che officiare il simulacro di un rito, che ha voltato le spalle alla grazia del *kairós*. È un titano fallimentare che naufraga nel vuoto, primordiale e futuro, in cui è immerso ogni essere vivente. Il suo sacrificio evangelico viene sublimato in una sorta di elogio ormai profanato del *poiéin*, con un discorso che ambisce a collocarsi nel regno “immortale” della poesia, dove la singolarità, la vanità e il dolore della vita sono metaforizzati dalla “lacrima dispersa nella pioggia”. Le frasi testamentarie dell’eroe riportano in primo piano anche l’esperienza della vista come tramite e traccia essenziale della conoscenza del mondo. Non a caso quando Roy ha ucciso il padre-creatore ha fatto esplodere i suoi occhi.



Nella prospettiva - più volte sottolineata dalla critica - che il replicante non rappresenti l'automa, ma l'essere umano stesso in crisi di identità nella società postindustriale e globale, *Blade Runner* deposita il suo grido di dolore in una sospensione priva di pathos. L'identità tra gli androidi e gli uomini diventa un semplice dato di fatto, quasi un a priori, a cui non si contrappongono tensioni utopiche, progettuali o ribellistiche. Gli esseri "derivati", in fin dei conti, non possono concentrarsi né sulla propria origine né sulla loro storia e si dimostrano risucchiati solo dalla propria sopravvivenza e integrazione. L'artificialità non entra in conflitto con l'autenticità, ma anzi ambisce a prendere il suo posto e addirittura a superare i suoi valori consunti e degradati.



A pensarci bene la natura dei replicanti è anche quella delle immagini del film: superfici sottilmente decorate che dissimulano un'assenza di forze e di strati profondi. *Blade Runner* sembra delineare un'idea di cinema privo di inconscio, totalmente consegnato a una coscienza dell'esteriorità come forma principe dell'esperienza, come percezione confusa di stordimento, di dolore e di estasi. I suoi archivi identitari sono composti di arredi e di figure tratti da un sistema della comunicazione che va sintonizzandosi sull'onda bruciante del presente, in cui la memoria, quando viene alla luce, si presenta priva della diacronia gratificante di un senso, per manifestarsi come pura memoria del cinema e dei suoi generi.



Se nella filosofia di *Blade Runner* - come scrive Žižek - "il soggetto è per definizione nostalgico", ovvero è "un soggetto di perdita", si può dire che nell'economia estetica e concettuale del film la perdita diventi una sorta di vuoto semantico e la nostalgia l'elemento capace di attivare la spettacolarizzazione delle superfici e dei riflessi.

Film sulla nostalgia dell’essere, *Blade Runner* è diventato, col tempo, esso stesso un oggetto di nostalgia: un corpo vintage, per i suoi replicanti in carne ed ossa e per l’enfasi ancora umanistica di una virtualità che precede l’era del digitale e dell’immateriale.

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

