DOPPIOZERO

Star Wars. Un timido risveglio

Emanuele Sacchi

23 Dicembre 2015

Su “una galassia lontana lontana” niente da dire. “Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana…”, invece, non l’ho mai capito. Perché aggiungere il fattore tempo, per di più a ritroso, a quello spaziale? Un dubbio che mi sono portato avanti per anni, già in tenera età, prima di concludere che *Star Wars* non è mai stato un film di fantascienza, bensì un racconto fantasy con astronavi, un concentrato di archetipi della narrazione epica che apparteneva tanto ai cavalieri di Ariosto che ai miti di Tolkien, prima che Peter Jackson rendesse questi ultimi sinonimo di una inutile muscolarità celtica. Il tempo, tuttavia, è sempre stato un concetto sottovalutato nell’universo di *Star Wars*. Dove *Il Signore degli Anelli* o *Star Trek* non mancano mai di ricordare in che Era o in che Data Stellare si stia vivendo, nell’universo di George Lucas non si va oltre a vaghe indicazioni, tipo “durante la Guerra dei Cloni”. Poca memoria storica, nessun calendario, nessun accenno a origini di razze e fedi religiose (esattamente quanto tempo trascorre tra una trilogia e l’altra?).

E forse risiede proprio in questo uno degli elementi più arditi della trilogia sequel inaugurata da *Il risveglio della Forza*, prosecuzione della trilogia originaria di *Star Wars*: nella riappropriazione della dimensione temporale, che avviene attraverso due modalità. Da un lato con l’introduzione di un passato che mescola storia e magia, credenze e testimonianze; dall’altro attraverso il rapporto tra questo passato e quanto avvenuto al di fuori del piano narrativo, in un mondo che è stato cambiato per sempre, da quando nel 1977 *Guerre stellari* ha invaso le sale del pianeta. Il secondo punto, su cui JJ Abrams si concentra per aumentare il gap tra *Il risveglio della Forza* e la trilogia prequel di Lucas, che ha rischiato di disintegrare il mito della saga, rappresenta per l’universo di *Star Wars* e per le creature che lo popolano la presa di coscienza di sé e del proprio mito. È la prima volta che i personaggi della saga paiono sbirciare al di fuori dello schermo, come in un’ulteriore protesi della loro (nuova) tridimensionalità, come a stabilire un

contatto diretto e immediato con il pubblico. Un processo che passa innanzitutto dal fattore tempo, introdotto alla maniera di Truffaut (o di Richard Linklater) con un'iniezione di suggestioni extra-diegetiche: il cast "invecchiato" e il rapporto che lega quest'ultimo alle nuove generazioni si traducono infatti nella sequenza più riuscita del film, che culmina nella (ri)scoperta, in stile spielberghiano e *Indiana Jones*, del Millennium Falcon prima e quindi del suo pilota, un Han Solo che cerca di spiegare ai giovani protagonisti e spettatori come (ciò di cui sin qui hanno solo sentito narrare) sia "tutto vero".

Benché non sia specificato l'esatto numero di anni trascorsi, è naturale ipotizzare, con una buona approssimazione, che si tratti di un intervallo analogo ai 32 anni che separano *Il ritorno dello Jedi* da *Il risveglio della Forza*. Anni durante i quali il potere iconico di *Star Wars* anziché calare è cresciuto, resistendo persino a personaggi palesemente fallimentari come Jar Jar Binks e il Conte Dooku. Più Lucas sfregiava la propria creatura e più i fan reclamavano il *loro Star Wars*, pretendendo di vivere quelle stesse sensazioni che avevano segnato la generazione nata tra la fine dei Sessanta e quella dei Settanta. Prima c'è stato il 1997 (con ulteriori rielaborazioni negli anni successivi), in cui George Lucas ha ri-editato la trilogia originaria, introducendo e completando scene scartate, sino ad alterare dialogo e *consecutio* di altre (Han Solo che spara solo in risposta al cacciatore di taglie Greedo è la pietra dello scandalo che separa definitivamente Lucas dai fan della saga). Il tutto servendosi di una *computer graphics* primordiale che ha ottenuto l'opposto dell'effetto desiderato, risultando ben più obsoleta e posticcia dell'estetica grezza ma già *vintage* delle pellicole originarie. Poi la gigantesca aspettativa e la cocente delusione di *La minaccia fantasma* ed episodi successivi, anonimi contenitori vuoti, atti alla sperimentazione tecnologica (*Episodio II - L'attacco dei cloni* è il primo blockbuster girato interamente in digitale) ma inconcepibili sul piano narrativo e poco interessanti per l'economia della saga, dal momento che oltre a raccontare una storia già nota – la metamorfosi di Anakin Skywalker in Darth Vader – diluiscono questa in tre episodi con abbondanza di pleonasmi. Ma se la reazione più comprensibile sarebbe stata quella di un lento abbandono senza più speranza, il potere del merchandising e dell'incrollabile forza iconica di Darth Vader hanno permesso al mito di resistere ancora, fino all'intervento della Disney.

La fine dell'adolescenza e il pensiero debole del remake fantasma

Quando il 30 ottobre 2012 la Disney rileva la Lucasfilm e i diritti di *Star Wars* per la somma esorbitante di 4,05 miliardi di dollari, uno dei primi vincoli che impone è che la saga abbia un seguito, quello che Lucas non ha mai seriamente considerato di girare. Stanco del sistema hollywoodiano e consapevole dei propri enormi limiti come *metteur en scène* – la pietra angolare del mito e unico capolavoro *strictu sensu*, *L'impero colpisce ancora*, è sostanzialmente privo di interventi diretti di Lucas nella sua realizzazione artistica – l'uomo da Modesto, California, aveva ormai scelto da tempo di limitarsi alla *riscrittura*, contro tutto e tutti, del testo originale, con un effetto che ricorda più le braghe giustapposte sui nudi della Cappella Sistina che gli ipotetici ritocchi di Pablo Picasso a *Les Demoiselles d'Avignon.* L'annuncio di un sequel della saga, con i protagonisti originari, innesca nuovamente il meccanismo di accensione e il delirio dei fan, affidando astutamente a un professionista della ri-scrittura come JJ Abrams il compito di riprenderne le fila. L'uomo che aveva saputo tenere incollati allo schermo milioni di spettatori con *Lost*, ingannandoli e infine deludendoli (ma per tutti è contato più *averci creduto* rispetto allo sconfortante epilogo), e che aveva restituito credibilità a *Star Trek* con un clamoroso *reboot* dal consenso quasi unanime. Un compito gravoso, complicato dalla consapevolezza che scrivere quelle pagine avrebbe significato, a prescindere dal risultato, tracciare una linea invalicabile. Chiudere per sempre un'epoca e preparare a episodi futuri, che non sarebbero più stati il seguito di quell'esperienza ma di questa nuova creatura. In tal senso *Star Wars: Episodio VII - Il risveglio della Forza* rappresenta un *unicum* nella storia del cinema. Un film che nasce per celebrare una morte, che segna la fine di uno stato di adolescenza prolungato a dismisura, oltre i tre decenni, per almeno due generazioni di spettatori. Sui titoli di coda del film tutti, entusiasti o delusi, dovranno fare i conti con la realtà che sta al di fuori dello schermo, con quella sensazione di perdita connaturata con l'ansiosa e forse innaturale scoperta di quel che c'è dopo, dietro una porta chiusa che assomiglia molto a quella di Barbablù.

Che l'approccio di Abrams, di fronte al peso di tutto ciò, si dimostri orientato alla prudenza è forse inevitabile. In un misto di astuzia e timore reverenziale, JJ Abrams sceglie di mascherare da sequel quello che è un vero e proprio remake del *Guerre stellari* targato 1977 (e poi ribattezzato *Episodio IV - Una nuova speranza*). Una dichiarazione di resa di fronte all'impossibilità di superare il

proprio modello, limitandosi a ruotare narrativamente i ruoli dei personaggi come in una squadra di pallavolo: Han Solo diviene così il nuovo Obi-wan Kenobi, Luke Skywalker il nuovo Yoda, Rey la nuova Luke e Finn il nuovo Han. Ma se tutto questo era forse prevedibile, Abrams si spinge oltre nella mimesi. Persino per l'ambientazione dei pianeti preferisce ripercorrere i set più noti della trilogia originaria: il deserto di Jakku è quello di Tatooine in cui crebbe Luke Skywalker; la foresta di Takodana è quella della luna boscosa di Endor al netto degli Ewoks (*Il ritorno dello Jedi*); il ghiaccio di D'Qar rievoca il gelido Hoth de *L'impero*. Fino all'elemento più clamoroso, ovvero la nuova arma di distruzione di massa del Lato Oscuro, la stazione spaziale Starkiller: né più né meno che una versione 2.0 – *harder, faster, better, stronger* – della Morte Nera, come sottolineato espressamente dalla sceneggiatura di Lawrence Kasdan, ancor prima che l'associazione possa scattare nella mente dello spettatore. L'episodio che doveva aprire alla contemporaneità si chiude così nella gabbia ingessante del postmoderno, ribadendo l'impossibilità di migliorare la perfezione e quindi implicitamente l'assurdità di un sequel. Scegliendo la miniatura colorata a margine anziché la scrittura di nuove pagine.

Uno schema che cerca il più possibile di trasmettere al fan della prima ora la sensazione di rifugio domestico, riproponendo un pattern familiare anche nei dialoghi: «Chewie, siamo a casa», è il motto che accompagna la visione sin dal primo trailer ufficiale. Uno schema che si rivolge soprattutto allo spettatore più giovane e smaliziato e al suo inevitabile complesso di inferiorità, come a raccontargli un'epopea che non ha potuto vivere in prima persona e che ora è destinata a essere solo sua.

Il delirio del fanboy *conduce al Lato Oscuro*

L'unico elemento che sfugge al ricorso alla mimesi narrativa e altera gli schemi è rappresentato dal personaggio più interessante de *Il risveglio della Forza*: Kylo Ren, unica traccia tangibile di una firma autografa dell'autore, che vada al di là della tecnica con cui sono girate alcune sequenze (un'estetica da *war movie* inedita nelle scene di battaglia, in genere stilizzate e vissute senza coinvolgimento drammatico). Il personaggio di Adam Driver, da principio, si

presenta come una figura terrificante e crudele, una versione virulenta del revanscismo militarista che fu. Ma se basta qualche minuto per intuire che qualcosa non torna, è mirabile il lavoro della sceneggiatura di Kasdan (o forse lo zampino di Michael Arndt, che sulla fine dell'adolescenza in *Toy Story 3* ha scritto dialoghi immortali) nello smontare a poco a poco l'impressione iniziale e ricostruirne una nuova. Il passaggio dalla paura alla pietà e dall'odio al disprezzo compiuto dallo spettatore nei confronti di Kylo Ren ripercorre la parabola di Darth Vader condensandola in un unico film. Ma questa volta la liofilizzazione del passato non è un'astuta mossa di marketing per prepararsi il terreno futuro, è sostanziale per lo sviluppo di un personaggio-chiave. Quello di un *emulo*, che indossa un casco simile a quello di Vader per scelta, dove lui lo faceva per necessità; il suo avvicinamento ai poteri della Forza, che passa dalla costruzione di una spada laser "tamarra" (con tanto di elsa laser, che la rende una satanica croce rovesciata), sa di *misunderstanding* adolescenziale. Kylo Ren è il metallaro innamorato del black metal norvegese che ne vede solo il lato esasperato e sogna di uccidere come Burzum; è il neonazista che legge il *Mein Kampf*, adattandone con larga approssimazione i punti fondamentali a una contemporaneità che sfugge a quelle puerili semplificazioni. È soprattutto l'epitome del *fanboy* nerd della saga (o forse, in un ardito slancio metatestuale, di George Lucas stesso?), che di questa ha memorizzato gli elementi fenotipici e più superficiali, ma ne ha tradito lo spirito e corroso la *grandeur*. Ritornando sull'elemento cardine della sua produzione artistica, quello del cortocircuito tra mito e mitizzazione, in cui l'avventura sognata o temuta diviene avventura vissuta (*Super 8*), Abrams riesce a ricollegarsi direttamente al lato *(soap) space opera* della dinastia degli Skywalker e insieme a fare fugacemente capolino al di fuori della gabbia del postmoderno, con un'iniezione sostanziale di vitalità.

Come già per *Star Trek*, infatti, l'operazione di Abrams vive tutta nel dialogo con la matrice, sul sottile equilibrio tra duplicato e *upgrade*. Con un'attenzione mirabile per i dettagli. Le postazioni del Millennium Falcon da cui sparare ai TIE Fighter nemici sono la ricostruzione fedele di quelle del '77, fino alla grafica arcaica delle videate con mirino. Quella che allora era l'unica tecnologia possibile oggi diviene rispetto storico per la sacralità della materia e coadiuvante di una narrazione impostata sulla nostalgia. Particolari che possono passare inosservati, ma che sono fondanti per Abrams, che concentra i suoi sforzi nel rimettere in scena uno dei momenti apparentemente più datati della trilogia originaria, in cui Luke e Han sembrano "videogiocare" per abbattere i caccia nemici. Allora era la preistoria del videogioco, oggi è *retrogaming*, giocato con la naturalezza di due

scalpitanti *millennials* come Finn e Rey.

Non è, né può essere, una nuova operazione **Star Trek**

La differenza principale tra le due più famose *space opera* del grande e piccolo schermo, *Star Trek* e *Star Wars*, non risiede nella maggiore aderenza dell'una a una pseudo-scienza o dell'altra a uno pseudo-misticismo zen. È soprattutto una questione quantitativa. *Star Trek* vanta innumerevoli ore di episodi, molteplici serie tv, morti e reincarnazioni, in cui ha trovato posto di tutto, paradossi temporali inclusi. Il terreno ideale perché JJ Abrams potesse scatenare la sua capacità di andare in profondità nella materia e tracciare interconnessioni inconsuete restando fedele al testo originale (e non scontentando i fan). *Star Wars* è invece costituito sostanzialmente da tre film, con scarse propaggini filmiche, molte fumettistiche (ma il cosiddetto Universo Espanso è canonico quando non contraddice), e una dimenticabile trilogia *prequel*. La presenza in scena di Darth Vader, fulcro della saga, è di soli 12 minuti in *Guerre stellari* e nel totale della trilogia è improbabile che raggiunga i 90. Il contrasto tra la quantità minima di informazioni e il culto smisurato basato su questi pochi minuti, per di più lontani nel tempo, è la prima ragione del fallimento di Lucas e delle difficoltà affrontate da Abrams. Ogni deviazione dal percorso, ogni ri-messa in scena di personaggi e situazioni o è all'altezza di quel mitizzato "poco" o rappresenta un sacrilegio, un vicolo cieco, o un errore dalle conseguenze irrimediabili. Una giustificazione che indubbiamente va concessa ad Abrams e alla sua operazione, disposta a rinunciare all'emozione connaturata con l'audacia pur di minimizzare il rischio di un fallimento epocale. Ma *Star Wars* è, o dovrebbe essere, principalmente emozione, stupore, scoperta di quel che ancora non sappiamo. Qualcosa capace di metterci alla prova come fu per l'«Io sono tuo padre» che mescolava *space opera* e tragedia greca: momenti dopo i quali per gli spettatori esistono solo un prima e un dopo. La scoperta del Millennium Falcon da parte di Rey e Finn è la *loro* scoperta, non la nostra di spettatori onniscienti, destinati a non essere stupiti, né più né meno di quanto avvenuto con i prequel. Vivremo ancora momenti simili? Saranno destinati Finn, Rey, l'anonimo Poe Dameron (un nome degno di un personaggio Bonelli), o Snoke (un *arch-villain* che pare un incrocio peggiorativo tra Gollum e l'Imperatore) a suscitare le stesse emozioni? *Star Wars* e le sue convenzioni – titoli di testa alla *Flash Gordon*, marce imperiali e

titoli di coda in blu – diventeranno solo gli emblemi di un franchise come tanti, al pari di quelli Marvel o DC?

L’epilogo di *Il risveglio della Forza*, in puro stile *cliffhanger* di *Lost* (e con tanto di isola misteriosa, sintomo di un immaginario piuttosto circoscritto), non depone certo a favore di una smentita, né del futuro della nuova trilogia. Specie di fronte alla sensazione che proprio in casa Marvel, tra i walkman e le picaresche avventure de *I guardiani della galassia*, si sia avvertito l’unico, autentico e insieme contemporaneo *risveglio* di quella Forza, avvenuto nella storia recente.

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

