



BLADE RUNNER NELLA VERSIONE ORIGINALE DEL 1982. LA GLOBALIZZAZIONE COME CATEGORIA DELL'ESTETICA CINEMATOGRAFICA POST-MODERNA.

di Massimiliano Studer

Nell'ultimo decennio si è sviluppata una mole considerevole di studi dedicati all'estetica postmoderna. La gran parte degli studi, tuttavia, non sembra essere riuscita a integrare le diverse discipline che, inevitabilmente, si confrontano quando un argomento generale come l'arte (e nel nostro specifico l'arte cinematografica) è capace di condensare tematiche tipiche delle discipline socio-filosofiche.

Blade Runner è il nostro punto di partenza per poter discutere di estetica, sociologia e filosofia legate a quel variegato e difficile concetto di postmodernità che con Lyotard siamo soliti indicare come l'essenza stessa della nostra contemporaneità.

Il film di Ridley Scott ha avuto una genesi e uno sviluppo decisamente insolito: sei versioni e diversi rimaneggiamenti durati circa trent'anni. Tuttavia, la versione che prenderemo in esame in questa sede è la prima, quella del 1982. I motivi che ci spingono a privilegiare questa versione sono molteplici e si possono riassumere con il concetto benjaminiano di aura: attualmente, infatti, questa versione è praticamente introvabile (almeno su supporto DVD), ma rappresenta la summa di tutti i concetti di postmodernità indicati da diversi autori (su tutti, ovviamente, Lyotard ma anche David Harvey). In aggiunta a ciò, la prima versione del film, seppur poco gradita al suo autore, non è mai stata disconosciuta dal regista britannico. Inoltre, la gran parte delle analisi, sia di taglio estetico che di taglio socio-filosofico, partono e si confrontano sui contenuti e sull'analisi del testo filmico e/o narrativo generati dalla visione di questa versione.

Indubbiamente, la struttura narrativa e la sintassi di questo film della versione del 1982 si prestano molto bene ad una riflessione a tutto tondo su alcune delle tematiche che andremo ad affrontare.

In primo luogo il concetto di globalizzazione vede in *Blade Runner* una delle prime (se non addirittura la prima) migliori rappresentazioni filmiche. Una rappresentazione che agli occhi dello spettatore contemporaneo risulta molto familiare, ma che per gli spettatori del periodo risultava alquanto insolita, se non addirittura, bizzarra. I temi della globalizzazione che andremo ad analizzare (in particolare, la spersonalizzazione dei rapporti sia sociali che di produzione) sono perfettamente e visionariamente descritti nel film di Scott con un realismo e un repertorio iconografico sorprendenti. Il miscuglio di etnie e di lingue, il melting pot, così come il mescolamento di simboli e di segni sono solo alcuni dei segnali tangibili della globalizzazione. Tutta la prima parte del film, infatti, si dilunga nella descrizione di una società del futuro in cui tutte queste specificità sono mescolate in maniera scriteriata ma, al tempo stesso, la pellicola accompagna lo spettatore in un'osservazione precisa e di facile analisi delle sue peculiarità.

Per meglio focalizzare l'analisi del testo filmico, abbiamo ritenuto opportuno, delineare i confini di quella che possiamo definire la questione dell'estetica post moderna. Molti autori, infatti, hanno considerato il film una delle migliori pellicole postmoderne dell'ultimo trentennio. Quali sono, dunque, i caratteri dell'estetica postmoderna? Si è tentato, in molte pubblicazioni, di

individuare le peculiarità di questo concetto (ricordiamo, infatti, che il termine nasce in ambito architettonico) e, come vedremo nei paragrafi a seguire, quanto sia complesso e difficile delineare in maniera precisa i suoi contorni. Tuttavia è fondamentale focalizzare le lenti di indagine estetica per dare maggiore solidità argomentativa alle nostre ipotesi di indagine.

Lo spazio e il tempo nell'arte cinematografica sono le categorie che meglio di altre definiscono l'arte narrativa del cinema. Queste categorie, infatti, sono la quintessenza del cinema e, certamente, le più importanti per comprendere la complessità del linguaggio cinematografico. In particolare analizzeremo in che modo l'estetica postmoderna nel cinema fa uso e gestisce queste due fondamentali categorie. Esse serviranno, inoltre, per capire se *Blade Runner* possiede tutte o gran parte delle modalità con cui si può esprimere un'opera post moderna. Questo quesito, apparentemente molto provocatorio, sarà, infatti, posto come incipit dell'analisi del testo filmico di una sequenza: quella successiva ai titoli di testa. Provvederemo, infatti, ad analizzare una sequenza del film che condensi, secondo il nostro punto di vista, i temi della postmodernità. L'analisi del testo filmico, come si avrà modo di vedere in seguito, è un'operazione molto complessa, ma estremamente utile, per comprendere sia i concetti di spazio e tempo sia quelli più generali ma specifici della postmodernità nella sua interezza (globalizzazione, produzione post-industriale e relazioni interpersonali nelle società postmoderne) ma anche nelle sue manifestazioni estetiche.

Nella parte dedicata alle conclusioni ci addentreremo nella difficile operazione di amalgama delle diverse discipline per trovare una sintesi di quanto esposto nei singoli paragrafi. L'operazione sarà effettuata con l'intento dichiarato di produrre un vero e proprio dialogo interdisciplinare poco diffuso nel nostro Paese. Diverse discipline che analizzano lo stesso fenomeno sono quasi sempre presenti in contesti di pubblicazione disgiunti e quasi mai in un unico spazio espositivo. Anche quando questa operazione si realizza, tuttavia, le discipline non trovano un terreno unico di incontro. L'approfondita analisi sociologica o filosofica o estetica di un argomento è confinata nelle pubblicazioni di riferimento di questa o quella disciplina. La fusione di queste analisi sembra un tabù a cui cercheremo di porre rimedio con una trattazione attenta soprattutto alla chiarezza espositiva.

Nella parte bibliografica, relegata nelle note a piè di pagina, infine, ci adopereremo per assemblare le pubblicazioni di argomento estetico, sociologico e filosofico per permettere ai lettori di individuare quelle fonti di indagine che consentano un adeguato approfondimento e una reale autonomia di giudizio o di riflessione personale sugli argomenti esposti nel testo.

Il presente lavoro è la risultante di tre distinti eventi occorsi negli ultimi anni. In primo luogo, vi sono state due lezioni, da me condotte presso l'Università di Milano Bicocca, ospitate dalla prof. Ilenya Camozzi all'interno del modulo "Tempo e spazio nella società dell'informazione" (corso di Sociologia dell'Innovazione). Decisive, inoltre, le appassionante e lunghe conversazioni con Toni Muzzioli e Fausto Giani. Al confronto intellettuale con questi compagni di dialogo devo l'elaborazione e la stesura del presente intervento.

LA GLOBALIZZAZIONE COME FENOMENOLOGIA DEL POSTMODERNO

David Harvey lo spiega molto bene e senza mezzi termini: la globalizzazione è un fenomeno tipico della società postmoderna¹. I rapporti liquidi, la mescolanza delle etnie e delle culture, l'attrazione per tutto quello che è esotico e fuori dai nostri parametri culturali sono i segni inequivocabili di un cambiamento che è ormai parte integrante della nostra quotidianità. Il lettore meno attento e poco avvezzo alle problematiche della società contemporanea non può non aver notato tutte le mode che coinvolgono l'arte culinaria delle nostre città: sushi, kebab, cucina fusion sono i perfetti esempi della globalizzazione in cucina e nel nostro modo di vivere la quotidianità. *Blade Runner* ha anticipato tutta questa fenomenologia. Le strade bagnate della Los Angeles del 2019 dell'opera di Ridley Scott sono piene di luci e di insegne scritte in lingue talmente distanti dalla nostra da sembrare dei segni. Il cibo è al centro della prima scena in cui sentiamo parlare il protagonista. Un chiosco in mezzo alla strada offre cibo orientale e Deckard ordina una cena fatta di tagliolini cinesi. Mentre è intento a gustarsi il succulento piatto, gli si avvicina, da dietro le spalle, uno strano personaggio dai lineamenti orientali vestito con un abito molto retrò, il quale incomincia a emettere dei suoni incomprensibili: il personaggio di Harrison Ford ci avverte, con il ricorso stilistico/narrativo della voce fuoricampo, che nella società del 2019 è normale udire una lingua che è “un guazzabuglio di inglese, spagnolo e chi più ne ha ...”. Veniamo a scoprire che Deckard viene apostrofato con il soprannome di “sushi” che viene, nell'edizione italiana (ricordiamo che il film è uscito nel 1982), prontamente tradotto con l'espressione “pesce freddo”. Improvvisamente sullo schermo ci troviamo di fronte ad un'anticipazione incredibilmente vivida della società postmoderna. La nostra società e la nostra quotidianità sono descritte visivo-narrativamente in maniera perfetta, ma con un tocco di visionarietà e, allo stesso tempo, di verosimiglianza come nessun trattato di sociologia potrebbe spiegare e raccontare meglio.

Come le anticipazioni filmiche di *Blade Runner* ci hanno dimostrato, dunque, anche la lingua che viene usata dalle persone nel quotidiano ha subito un pesante rimescolamento fatto di nuovi termini e di impensabili e impronunciabili suoni: un vero frullato di parole ed espressioni prese dalle lingue del mondo con il loro inevitabile storpiamento fonetico. L'influenza della cultura anglosassone è di facile e intuitiva deduzione. Ma ci sono gli arrivi recenti delle comunità di provenienza araba che contribuiscono a dare senso alla parola globish: un inglese arricchito dalle lingue internazionali, global ed english appunto che è la lingua parlata dallo strano personaggio descritto sopra. Siamo abituati, ormai da tempo, a sapere riconoscere come familiari e ad ascoltare le parole “imàm” o “ramadàn” e, da poco, abbiamo scoperto che “tahrìr” significa liberazione. Le recenti sommosse popolari dei paesi del Magreb sono diventate un importante esempio di cosa possa scatenare una cultura carica di globalizzazione. I social network (cultura occidentale) sono stati uno strumento formidabile per scatenare e organizzare le oceaniche adunate del popolo egiziano nella ormai mitica Tahrìr Square (altro esempio stupendo di globish!) del Cairo, vera mostruosa megalopoli del XXI secolo con circa venti milioni di abitanti². Le successive forme di lotta della Spagna (Indignados di Plaza del Sol), di

¹ David Harvey (1990), *La crisi della modernità*, Net Edizioni, Milano 2002

² Mike Davis, *Il pianeta degli slum*, Feltrinelli editore, Milano, 2006. Abbiamo già riferito di questo allucinante saggio di Davis in una rassegna dedicata agli slum nel cinema. Davis, inoltre, ha dedicato al film un importante saggio di cui riportiamo un passo significativo “Con il ripristino da parte della Warner Bros.

Tel Aviv e di Santiago del Cile sono state ispirate tutte dalle rivolte arabe. La metodologia, diventata globalizzata, di occupare, fisicamente, un luogo simbolico per esprimere il dissenso e per far cadere il potere costituito è partita dal Cairo, ma si è diffusa con una rapidità impressionante in tutto il globo, senza che le differenze di lingua, religione o cultura giocassero il loro scontato ruolo di forza disgregante. La potenza derivante dal sentirsi cittadini del mondo e del villaggio globale ha mostrato le caratteristiche delle fenomenologia della globalizzazione. Non ci sono confini fisici o almeno non hanno più quella complessità che avevano nelle società moderne. C'è una vera e propria sensatezza che oltrepassa il senso del luogo: le comunicazioni e le rete internet hanno dato ragione alla massima di Marx che tutto ciò che è "solido si dissolve nell'aria"³. Un'aria fatta di bit e di cifre binarie (un'infinita sequenza di 0 e 1), dove lo spazio e il tempo perdono di significato perché il tempo del postmoderno è il presente, è il qui e ora, è la diretta di Al Jazeera o della CNN che tutto rende reale e vero. Anzi. Se non vedi sul teleschermo del salotto di casa che una sommossa popolare sta prendendo vita nella piazza del Cairo, pare quasi che tu non sia intellettualmente autorizzato a dedurre che possa trasformarsi in una rivoluzione vera. È proprio il motto della Tyrell Corporation: "più umano dell'umano"⁴ che si trasforma nel motto postmoderno che il virtuale è "più reale del reale"!

I replicanti di *Blade Runner*, come evidenzia autorevolmente Harvey, sono bloccati nel presente e devono accumulare esperienze, informazioni e ricordi in maniera bulimica. Non sanno progettare il futuro perché la loro vita è bloccata e incatenata nell'*hic et nunc*. Anche la precarietà degli schiavi-replicanti si è realizzata nella società globalizzata postmoderna dell'occidente opulento: non c'è capacità di progettare il futuro nelle giovani generazioni perché si è ossessionati dal presente e dalla mancanza di una progettualità impedita dalle condizioni caratterizzate da assenza di diritti e di certezze nei rapporti di lavoro. Il collaboratore-lavoratore odierno (italiano ma non solo) è come lo schiavo-replicante di *Blade Runner*.

Per i replicanti sono le foto, che custodiscono così ossessivamente, ad essere l'unico aggancio affettivo e psichico con la realtà personale: la loro stessa esistenza è determinata dal possesso di un passato, congelato nell'istante della foto che incornicia, delimita e definisce il loro Sè. I replicanti di *Blade Runner* sono come i frequentatori di FaceBook: senza le foto postate sulla

dell'originale del film (molto più dura) qualche mese dopo la rivolta di Los Angeles, la versione del 1982 del regista Ridley Scott, ispirata al romanzo di Philip Dick, riafferma la sua sovranità sopra i nostri sonni sempre più inquieti. Virtualmente tutte le elucubrazioni riguardo al futuro di Los Angeles danno oggi per scontato il cupo immaginario di *Blade Runner* come un possibile, se non inevitabile, punto terminale della "sunshine land" in Mike Davis, *Controllo urbano: l'ecologia della paura*, "Decoder" nr 9, Milano 1994, pag. Un censimento ufficiale e realistico sul numero di abitanti della capitale egiziana è, a dir poco, impossibile da realizzare. Davis, tuttavia, riporta un dato del 2004, tratto dal sito www.citypopulation.de/world, che indica in circa 15,400,000 gli abitanti della Grande Cairo (i dati comprendono i distretti di Al-Jizah, Hulwan, Shubra al-Khaymah). Vista la crescita esponenziale della popolazione, ci è parsa verosimile la cifra dei venti milioni.

³ L'espressione è la traduzione dall'inglese di un passo del Manifesto di Marx e descrive bene e con incredibile precisione quello che la società contemporanea ha prodotto in termini di relazioni interpersonali. Vedi Enrico Livraghi, *Da Marx a Matrix. I movimenti, l'homo flexibilis e l'enigma del non lavoro produttivo*, Derive e Approdi, Roma, 2006 pag. 27-29.

⁴ Come sostiene il profetico Jean-François Lyotard "A questo punto il problema è posto: gli strumenti che ottimizzano le prestazioni del corpo umano ai fini dell'amministrazione delle prova esigono un investimento supplementare. Quindi, niente prove e niente verificazioni degli enunciati, e niente verità, senza soldi. I giochi linguistici della scienza diventano giochi dei ricchi, in cui il più ricco ha più probabilità di aver ragione. Si delinea un'equazione tra ricchezza, efficienza e verità". In Jean-François Lyotard (1979), *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli Milano, 2010, pag. 81-82.

propria pagina personale ogni esperienza di vita vissuta perde di significato. L'artefatto prende il sopravvento sulle capacità mnemoniche dell'individuo costantemente bombardato da informazioni, immagini, slogan e opinioni altrui. Come nel film, gli unici simboli universali della nostra società sono i loghi delle multinazionali. Il megacartellone pubblicitario della Coca Cola che campeggia sul grattacielo della megalopoli del futuro è l'unico segno che tutte le culture capiscono: il logo della Coca Cola è il perfetto esempio della cultura globalizzata intrisa di un'exasperata comunicazione a tutti i costi che, con gli effetti moltiplicativi degli strumenti di comunicazione di massa, rende impossibile la conoscenza⁵. Siamo praticamente arrivati alla brutale ed asettica inespressività dei contatti umani che scorrono nelle immagini dinamico-visive montate di *Blade Runner*. Molti critici e commentatori dell'epoca rimasero sbigottiti dalle immagini del film perché quel futuro aveva qualcosa di familiare, ma di un'essenza molto elusiva e impalpabile. Ci sono voluti quasi trent'anni per riconoscere quelle immagini di strade iper affollate di un'umanità brulicante ma muta come una insieme di insetti. Milioni di estranei che camminano fianco a fianco senza conoscersi ma che comunicano tra loro attraverso degli intermediari artificiali: la bibita gassata più famosa del mondo nel film, i social network nella nostra vita quotidiana.

La grandezza del film di Ridley Scott e, non dimentichiamolo, delle visionarie pagine del racconto di Philip K. Dick da cui è tratta la pellicola (Philip K. Dick (1968), *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Fanucci editore, Roma, 2000) risiede nella capacità di stimolare riflessioni che travalicano la semplice trama del film. *Blade Runner* è uno dei primi esempi di cinema post moderno, non solo per le tematiche che abbiamo enucleato poco fa, ma anche per alcuni aspetti estetici che ci accingiamo a trattare. Prima, però, è utile definire i contorni specifici dell'estetica postmoderna e, in particolare, di quella cinematografia che permetteranno meglio di chiarire alcune tesi che è mia intenzione esplicitare.

IL CINEMA POSTMODERNO E *BLADE RUNNER*

I luoghi di *Blade Runner* sono l'apoteosi di un'architettura postmoderna: grattacieli, immagini al neon, locali pubblici e gli interni delle scenografie (il comando di polizia, la casa di J. F. Sebastian, il laboratorio di manifattura degli occhi artificiali) sono il perfetto esempio di quello che sono le città postmoderne.

Ma cosa definisce il cinema postmoderno? Cosa lo rende tale? Quali sono gli espedienti narrativo-visivi per catapultare lo spettatore in una visione contemporanea? Chi sono i registi più rappresentativi?

Partiamo da una delle caratteristiche più tipiche: le modalità narrative. Lo spettatore non riesce a seguire il filo dell'intreccio narrativo perché è sempre presente una circolarità nel racconto postmoderno. I registi (Quentin Tarantino, Wim Wenders, i registi del Dogma, il primissimo George Lucas o il Christopher Nolan di *Memento*) adorano le trame complicate dove lo spettatore deve perdersi e reagire alle immagini sullo schermo per il loro fascino visivo. Quello che conta è lo straniamento dello spettatore e la sua insindacabile azione attiva nel ricostruire

⁵ Vedi Intervista ad Americo Sbardella. In particolare Sbardella ci ha dichiarato "La comunicazione è l'opposto della conoscenza. E' essenziale per la comunicazione distruggere qualsiasi contenuto e valore. E' il suo compito principale" http://www.formacinema.it/index.php?option=com_content&view=article&id=142:amico-sbardella&catid=56:profilo-intervistati&Itemid=137

una narrazione che non è più oggettiva (come nel cinema classico) ma soggettivamente ricercata e ottenuta strenuamente. Spesso, inoltre, la gestione del tempo e dell'intreccio è fatta in modo da far impazzire la bussola dello spettatore. I movimenti avanti e indietro nel tempo (flashback e flashforward) sono tipici del racconto postmoderno, in particolare in quello cinematografico: Quentin Tarantino, in questo senso, è il miglior talento cinematografico attualmente al lavoro: *Le iene* (1992) e *Pulp Fiction* (1994) sono mirabili da questo punto di vista e costringono lo spettatore a creare una vera e propria tabella del tempo narrativo mentale per consentirgli di seguire gli eventi sullo schermo. Una delle migliori prove dell'ontologia postmoderna al cinema consiste nel cercare di descrivere la sequenzialità degli eventi dinamico-visivi-montati sullo schermo: in alcuni casi, come per esempio in *Memento* (2000), è un'impresa titanica ed è evidente che lo scopo del regista⁶ è quello di creare un'autentica labirintite nella mente dello spettatore. Ad ogni modo, chi assiste alla proiezione si arrende e cerca di seguire il film con l'unico intento di rincorrere il tempo presente, il qui ed ora. Non può fare altrimenti. E si arrende, come fanno gli androidi di *Blade Runner*, davanti all'impossibilità di trovare una morale o un senso negli eventi narrati. Il montaggio, come sempre nel cinema, è lo strumento chiave per manipolare il tempo della narrazione. Basta uno stacco per trovarsi in un altro tempo della narrazione senza capire se il sintagma sullo schermo appartiene al prima, al dopo o all'*hic et nunc* del sintagma precedente. Il cinema postmoderno ha, dunque, gioco facile nel manipolare il tempo perché glielo permettono la tecnica e la grammatica filmica.

La mescolanza di generi, il melting pot/globish estetico, è un'altra caratteristica del cinema postmoderno. Il caso di *Guerre Stellari* (1977) è un ricorso esemplificativo quasi tautologico, da questo punto di vista. Nel suo plot sono evidenti gli innumerevoli rimandi a diversi generi cinematografici (western, guerra, fantascienza) tutti perfettamente fusi, amalgamati, inoltre, con tutte le caratteristiche delle saghe del nord Europa, della cultura orientale e della psicologia del profondo (in particolare quella di stampo junghiano). Rimanendo nell'ambito delle mescolanze e delle contaminazioni tipiche dell'estetica postmoderna, è da sottolineare il ricorso ad abiti medioevali indossati dai personaggi all'interno di una società e di un mondo iper-tecnologico e fantascientifico che domina tutta la saga di Lucas. Ridley Scott ha ammesso il debito intellettuale e artistico al regista americano che con *Guerre Stellari* ha saputo reinventare il cinema di fantascienza, soprattutto con il ricorso al principio della verosimiglianza nella rappresentazione degli oggetti del quotidiano (del futuro!) caratterizzati da sporcizia e usura: una navicella spaziale come il Millennium Falcon non si era mai vista così malconcia e arrugginita nel cinema di fantascienza! È stata proprio la visione sullo schermo del pezzo di ferraglia, l'astronave di Han Solo, appunto, ad ispirare Ridley Scott per la creazione e lo sviluppo delle scenografie di *Alien* (1979), come lui stesso ha dichiarato⁷. La lezione scenografica di Lucas ha continuato a perdurare e le immagini del film del 1982 lo confermano ampiamente. Anche in *Blade Runner*, infatti, gli ambienti (gli interni, ma anche le macchine

⁶ Nel successivo *Inception* (2010) il regista alza ancora di più la posta dell'intreccio con il ricorso a diversi piani temporali all'interno dello stesso momento della narrazione. Per un'approfondita analisi del film si veda un mio precedente intervento Massimiliano Studer *Inception, l'ultima opera aperta di Christopher Nolan*, 2010 http://www.formacinema.it/index.php?option=com_content&view=article&id=158:inception&catid=60:nuove-recensioni&Itemid=66

⁷ Dichiarazione udibile nel commento audio del regista all'interno del DVD di *Alien* (1979)

volanti) sono rappresentati malandati, putrescenti o arrugginiti con l'intento di descrivere un presente decadente e tenebroso.

Dal punto di vista urbanistico, scenografico e dei costumi di scena, *Blade Runner* è cinema postmoderno allo stato puro. Come ci ricorda Mike Davis "Scott, in collaborazione con il suo "futurista visuale" Syd Mead, il designer Lawrence Paul e l'art director David Synder, ci offre un incoerente pastiche di orizzonti immaginativi. Ma una volta rimossi i cascami del "pericolo giallo" (Scott è notoriamente ossessionato vedi anche *Black Rain* dal Giappone urbano come immagine dell'inferno) e quelli "noir" (tutti gli interni marmorei neri stile Déco), oltre agli incumbenti stabili high-tech travolti da una radicale decadenza urbana, ciò che rimane e la stessa riconoscibile visione di gigantismo urbano che Fritz Lang celebrò in *Metropolis* (1931)."⁸

Questo "incoerente pastiche di orizzonti immaginativi" è il vero fulcro del film e ci permette di asserire che il regista inglese, con l'ausilio dei suoi tecnici come ci ricorda Davis, ha avuto l'ardore visionario di descrivere con precisione millimetrica e incredibile la società occidentale (?) in cui viviamo. È indubitabile che i precedenti di Lang e Lucas hanno avuto un ruolo primario sull'immaginario visivo e architettonico di Scott, ma l'eleganza e la mescolanza dei generi e delle citazioni rendono unica e cinematograficamente affascinante la pellicola. Scott nasce e si perfeziona come pubblicitario e la sua maniacale attenzione alla perfezione e gradevolezza fotografica non lo hanno mai abbandonato in tutti i suoi lunghi anni di carriera. Ma è proprio nelle sue prime pellicole (strepitosa, in questo senso, la fotografia del suo primo lungometraggio *I duellanti* del 1977, premio speciale della giuria al festival di Cannes presieduta da Rossellini) che il regista britannico utilizza al massimo livello le capacità espressive della fotografia, con il ricorso, molto espressionista se non addirittura ejzenstejniano, della dialettica luce-ombra.

David Harvey sottolinea molto efficacemente quanto la trama di *Blade Runner* contenga tutti i temi del postmoderno: il tema dell'accelerazione temporale, "il senso di frantumazione di frammentazione della vita sociale"⁹, la condizione di schiavi dei lavoratori replicanti, l'esistenza delle persone all'interno di scale temporali differenti (i replicanti, ossessionati dalla fretta versus gli uomini che possono concedersi il lusso di accumulare ricordi ed esperienze). Il limite del sociologo inglese, tuttavia, risiede nella totale assenza di riferimenti alle peculiarità espressive del mezzo cinematografico. Quasi tutti i tentativi di utilizzare il cinema come mezzo attraverso il quale trattare argomenti riguardanti le scienze sociali dimenticano sempre, o quasi, una sua caratteristica fondamentale: le immagini in movimento. Il cinema e i suoi film sono sempre analizzati, invece, da una prospettiva meramente narrativa. La trama diventa l'attore protagonista e su di essa si concentra l'attenzione di questo autore. Lo specifico filmico è, in altre parole, omesso o ignorato.

Prima di iniziare con l'analisi del testo filmico, mi sembra fondamentale affrontare un ultimo ma decisivo dettaglio di tipo filologico, centrale nel nostro discorso: la prima versione di *Blade Runner* del 1982.

⁸ Mike Davis, *op cit.*, pag. 1

⁹ In David Harvey, *op cit.*, pag. 379

LA VERSIONE ORIGINALE DEL 1982 DI *BLADE RUNNER*: QUALE PERTINENZA RISPETTO AL POSTMODERNO?

Il film di Ridley Scott ha segnato, sotto molti punti di vista, il cinema americano dell'ultimo trentennio. Come poche volte nella storia del cinema, questo cult movie ha dettato le linee guida della moda/stile sia in campo cinematografico ma anche in ambito architettonico, visivo, narrativo, sociologico (come abbiamo visto con Harvey e Davis), pubblicitario e, non ultimo, nell'ambito delle tecniche di merchandising. La storia della pellicola racconta un'incredibile avventura produttiva e distributiva. Il capolavoro di Scott ha avuto diverse versioni, uscite nell'arco di trent'anni. Siamo in totale accordo con coloro che ritengono la versione del 1982 (quella imposta dalla Warner) come la più densa, autoriale e realmente postmoderna tra tutte e sei (!) le versioni reperibili e visionabili fino ad ora¹⁰.

David Harvey, involontariamente, scrive il suo testo tenendo presente e avendo nella sua memoria personale la versione del 1982: il testo della prima edizione del libro del sociologo inglese, infatti, è del 1990. Di questa versione, tuttavia, ignora (sapendolo avrebbe sottolineato l'episodio come segno inconfutabile dell'aspetto postmoderno del film!) una caratteristica davvero unica. Il finale (le riprese dall'elicottero che inquadrano un "paesaggio naturale di boschi e montagne dove splende il sole, mai visto a Los Angeles"¹¹) è stato realizzato inserendo, nel montaggio, gli scarti delle riprese effettuate dalla seconda troupe di *Shining* (1980) fornite dalla Warner¹²: gli operatori di ripresa di *Blade Runner* girarono, infatti, delle pessime scene dall'elicottero e, non essendoci più tempo per prolungare i tempi di lavorazione del film, venne presa in seria considerazione l'idea di utilizzare la sterminata mole di pellicola girata da Kubrick nel Glacier National Park (Montana, USA) nel 1979 per completare il film.

Questo è il caso più famoso e, al tempo stesso eclatante, di opera filmica montata con il principio postmoderno della citazione da opere altrui. Siamo oltre la citazione, per dir la verità. Siamo in presenza di una fusione tra un film e un corpo filmico estraneo. Un vero e autentico postmoderno cinematografico!

La versione del 1982 possiede anche un'altra caratteristica, impensabile nella società globalizzata dove tutto è reperibile in tempo reale: a tutt'oggi è introvabile (cioè inesistente) in versione digitale, DVD o Blu Ray. L'unica possibilità di visionare la pellicola nella versione originale, infatti, è attraverso un vecchio videoregistratore. La stessa televisione manda in onda, quasi sempre, la versione *Director's cut* (1992) o, ancora più spesso, *Final cut* (2007). La macchina tritatutto del principio marxiano del feticismo della merce è diventata legge primaria per le case di distribuzione di Hollywood. Se hai un filone commerciale che funziona e che crea profitto, sfruttalo fino in fondo. La pellicola, in maniera davvero eclatante, ha fatto la fine dei replicanti, macchine concepite e costruite per compiacere gli uomini e i loro desideri.

¹⁰ Per avere tutte le informazioni riguardanti le sei versioni e le loro differenze, rimando il lettore al dettagliatissimo sito italiano dedicato al film: vedi <http://www.blade-runner.it/> alla voce "Le versioni".

¹¹ In David Harvey, *op. cit.*, pag. 381

¹² Ridley Scott dichiara, nel documentario *Dangerous Days: la realizzazione di Blade Runner* (2007) nel capitolo "In Need of Magic: Post-Production Problems" (vedi dal minuto 18' e 58" del capitolo), di aver chiamato personalmente Stanley Kubrick che, avendo grande stima del regista inglese, diede, entusiasticamente, assenso all'utilizzo di quelle riprese per completare il montaggio del film.

Indirettamente, però, l'effetto che si è creato è quello che Walter Benjamin definì "aura"¹³. Il paradosso ulteriore riguarda proprio le opere cinematografiche. Secondo Benjamin, infatti, la riproducibilità tecnica avrebbe impedito al cinema di poter mai aspirare a questo status di "aura", appannaggio delle opere d'arte classiche (pittura e scultura). Una riproduzione in foto del Laocoonte non è davvero in grado di reggere il confronto con l'originale che si trova nei Musei Vaticani. La versione di *Blade Runner* del 1982 rompe questo principio benjaminiano: poter vedere questo film in una sala cinematografica in Italia (e a Milano in particolare!) scatenerebbe nei "superfortunati" spettatori tutte quelle emozioni descritte dal sociologo tedesco di fronte ad un'opera d'arte caratterizzata dall'aura. Vedere al cinema *Blade Runner* (1982), in questo momento, è quasi un sogno.

Per tornare alla questione estetica, mi sembra utile sottolineare un altro aspetto ancora del film. Una delle scelte stilistiche operate dalla produzione durante la lavorazione del film, fu quella di obbligare il regista ad inserire la voce off per molte delle scene in cui era presente il personaggio di Deckart: secondo i capi della Warner che videro la prima versione (quella che divenne, poi, la *Director's cut* nel 1992), infatti, lo spettatore, con questo stratagemma narrativo, avrebbe seguito con maggior facilità molte scene che, altrimenti, avrebbero corso il rischio di diventare eccessivamente ermetiche e di scarsa comprensione. Questa scelta narrativa ha reso ancora più affascinante lo stile unico del film che, in questo modo, appare, oggi più di allora, un noir di fantascienza davvero atipico. Come dimostrano molti dialoghi virgolettati presenti nel testo, fu proprio questa voce off a spingere David Harvey a scegliere *Blade Runner* come esempio tipico del cinema postmoderno. I dialoghi alla Marlow in un mondo dominato dalle macchine volanti, dai replicanti e dalle architetture da fantascienza sono il miglior risultato estetico di quella, introvabile, versione del 1982.

Le successive versioni del film hanno, comunque, mantenuto il fascino visivo del film ma non l'autentico incanto e l'originalità drammaturgica della prima versione. L'abolizione totale della voce fuori campo di Harrison Ford ha, in certo qual modo, ucciso il fascino postmoderno della mescolanza di generi cinematografici che il *Blade Runner* del 1982 era stata in grado di portare a livelli eccelsi.

Questa mia posizione estetica sul film è sempre stata ai margini della critica per una semplice ed elementare ragione che è, da sempre, un assunto snob: i produttori che intervengono, impongono e manipolano le scelte dei registi (soprattutto quando sono famosi e sono considerati degli autori) sono considerati dei barbari incapaci di scelte artistiche di rilievo. Ma il caso del film di Scott rivaluta i produttori hollywoodiani, considerati autentiche figure oscurantiste, e mette in discussione questo principio ideologico che, quasi sempre, ha un solido e granitico fondo di verità. I casi di Welles o Kubrick confermano, indubbiamente, questo stereotipo, non c'è che dire, ma se non fosse intervenuta la Warner, il film di Scott avrebbe perso il capolavoro cult del 1982. Ma in termini estetici e di grammatica filmica, *Blade Runner* è un film

¹³ Walter Benjamin (1936), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2000

postmoderno? Ha centrato il bersaglio David Harvey nel suo testo più conosciuto *La crisi della modernità*¹⁴, inserendo la sua analisi sul film nel capitolo dedicato al cinema postmoderno¹⁵?

LA PRIMA SCENA DI *BLADE RUNNER*

Siamo, dunque, giunti alla domanda più importante e decisiva per corroborare la tesi di fondo di questo mio breve intervento: *Blade Runner* è un film postmoderno?

Per rispondere al quesito possiamo optare per due soluzioni che possiamo agevolmente sovrapporre, perché complementari. Riprendere i temi del cinema postmoderno, già ampiamente delineati e trattati, e verificare se essi sono rintracciabili all'interno della pellicola: operazione, per la verità, già effettuata e ampiamente e autorevolmente corroborata dal testo di Harvey. La seconda strada, invece, è quella di individuare un sintagma, un frammento del film, che ci consenta di avallare le nostre ipotesi.

Le summenzionate operazioni sono da effettuare in parallelo, optando, tuttavia, per l'analisi del testo filmico come base solida su cui costruire la verifica delle ipotesi di partenza. Tra le scene del film, mi è parso che la sequenza successiva ai titoli di testa sia eccezionalmente valida per la sua capacità di condensare i temi della postmodernità cinematografica.

Prima di proseguire nella delicata azione di analisi del film, facciamo presente che la visione dell'opera di Scott ha un effetto spettacolare magnifico sullo schermo di una sala cinematografica. La stessa visione del medesimo film sul televisore di casa comporta un'inevitabile diminuzione dell'impatto visivo ed emotivo nello spettatore.

Iniziamo, dunque, con il primissimo frammento della scena. Dopo i titoli di testa (completi, con i nomi degli attori del cast, dei tecnici, del produttore e del regista), sullo schermo iniziano a scorrere delle scritte che definiscono e incorniciano gli eventi in un preciso lasso temporale (gli inizi del XXI secolo). L'incipit della didascalia ha senza dubbio colpito Harvey: le scritte, infatti, iniziano con il nome di un'azienda, la Tyrell Corporation, che ha creato una nuova generazione di Replicanti: la NEXUS 6. Questi replicanti, inoltre, ci viene spiegato sommariamente, sono stati concepiti e creati come schiavi lavoratori¹⁶ per colonizzare altri pianeti. Veniamo a sapere che questi replicanti, in una rivolta spartachista avvenuta in una delle colonie spaziali chiamate "Extramondo", sono stati dichiarati dei fuorilegge e che rischiano la pena di morte in caso di ritorno sulla Terra. La loro eliminazione fisica, in maniera sprezzante definita "pensionamento", è affidata a delle squadre speciali chiamate Blade Runner, appunto.

Con questa scelta narrativa, tipica del cinema classico, il regista riesce, in una manciata di secondi e utilizzando lo sforzo immaginativo dello spettatore, a catapultare la platea dentro un

¹⁴ David Harvey, *op. cit.*

¹⁵ Il capitolo, pur riportando il fascinoso e immaginifico titolo di "Tempo e spazio nel cinema postmoderno", non è minimamente interessato ai temi a noi, studiosi di www.formacinema.it, molto cari: se si cercano i riferimenti allo specifico filmico, infatti, si rimane profondamente delusi. L'autore, purtroppo, scivola nell'inevitabile e assodato cliché che l'opera d'arte filmica deve essere descritta solo attraverso la trama o le battute del film. Nonostante la mia critica, il testo di Harvey ha una solidità e una capacità di stimolo intellettuale sui temi generali espressi dal film del tutto assente nelle pubblicazioni di ambito estetico dedicate al film. In David Harvey, *op. cit.* pag. 375-393

¹⁶ La frase in inglese del testo è: "Replicants were used Off-world as slave labor, in hazardous exploration and colonization of other planets".

mondo che è già delineato temporalmente e connotato dalle tematiche tipica del genere western: un primo segno della volontà dell'istanza narrante di mescolare i generi (fantascienza e western) e di creare un'aspettativa che le immagini avranno il compito di confermare e ingigantire.

Questa breve ma intensa sintesi scritta, inoltre, permette allo spettatore di sciogliere, immediatamente il dilemma sul significato del titolo del film: l'espressione "Blade Runner", tra l'altro, non sarà più menzionata durante tutta la durata del film.

Con una dissolvenza in entrata, compare sullo schermo un'altra significativa scritta: LOS ANGELES – NOVEMBRE 2019. Abbiamo, con questo ennesimo ricorso al codice scritto, la possibilità di inserire la narrazione filmica in un tempo e in uno spazio ben preciso: il riferimento al mese di novembre 2019, sembra, a ben vedere, una volontà precisa dell'istanza narrante di porre l'attenzione dello spettatore al tempo presente così come sono ancorati al *hic et nunc* i replicanti, i veri simulacri dell'uomo postmoderno. Dopo una dissolvenza in uscita che fa sparire la scritta ed oscura lo schermo, veniamo proiettati in una visione in campo lungo, mediante una dissolvenza in entrata, di una distesa di grattacieli illuminati e interrotti, nella loro inquadratura statica, da lingue di fuoco che fuoriescono da alcuni guglie. La macchina da presa è in lento movimento in avanti mentre, nel centro dello schermo, vediamo sopraggiungere una macchina volante che spezza ulteriormente, insieme alle fiamme, la staticità dell'inquadratura.

Uno stacco del montaggio ci proietta dentro un particolare dell'inquadratura precedente: una palla di fuoco esplose al centro dello schermo mentre, sullo sfondo, altre lingue di fuoco vengono sparate da altre guglie. La macchina da presa, con un movimento molto lento in avanti, permette allo spettatore di osservare dall'alto la Los Angeles del novembre 2019 piena di luci ma ammantata da un tetra e cupa luce. Come nell'inquadratura precedente, l'apparente staticità della scena è spezzata dall'entrata nel profilmico, dalla destra del quadro, di una macchina volante che, a tutta velocità e finendo nel mezzo (come la macchina del quadro precedente) dell'inquadratura, all'improvviso sparisce dallo schermo.

A questo punto, dopo uno stacco, lo spettatore si trova di fronte il dettaglio di un occhio di colore azzurro che occupa completamente tutto il quadro: di chi è quest'occhio? Cosa sta guardando? Se alla prima domanda lo spettatore è impossibilitato a rispondere, quasi fosse un elemento extradiegetico alla Ejzenstejn, alla seconda è in grado di rispondere. Dentro la pupilla dell'occhio, infatti, si riescono a distinguere le lingue di fuoco all'interno di un paesaggio urbano notturno che si sono viste poco prima. Anche l'ipotesi di un frammento extradiegetico, dunque, scompare. Rimane, tuttavia, lo smarrimento dello spettatore che non riesce (e non riuscirà in seguito) a comprendere il significato narrativo di questa inquadratura. Potrebbe essere, a questo punto della visione del film, l'occhio di un replicante o di un membro della squadra Blade Runner. Non c'è senso in questa inquadratura né esiste una spiegazione razionale. Possiamo, inoltre, notare che l'occhio compare per pochi istanti (un battito di ciglia?) dopo la visione di due inquadrature abbastanza lunghe.

Un nuovo stacco di montaggio ci mostra una diversa porzione dello skyline di Los Angeles: in campo lungo, notiamo, in lontananza, la sagoma di due specie di piramidi sudamericane, in "stile Maya" come sentenzia Mike Davis, da cui fuoriescono due fasci di luce molto intensi. A guardar bene, inoltre, sembrano quasi due lampade posizionate all'interno di un improbabile

quanto inverosimile salotto. La macchina da presa, come in precedenza, ha un lento movimento in avanti e si dilunga nel mostrare la scena allo spettatore. La luce delle piramidi sembra avere l'incarico di spezzare la pesantezza dell'imbrunire oscuro della scena che, comunque, è illuminata dalle onnipresenti lingue di fuoco.

Il successivo stacco di montaggio conferma allo spettatore che le figure appena accennate nell'inquadratura precedente sono effettivamente delle piramidi delle quali viene inquadrata una dal basso, con l'intento quasi evidente di mostrarne la magnificenza e la maestosità. Una fioca luce emerge dal retro della costruzione all'interno di uno sfondo nero ma stellato. La macchina da presa è decisamente ferma e il quadro diventa dinamico grazie all'ingresso, da sinistra verso destra, di una macchina volante che si dirige verso la piramide. La durata dell'inquadratura è molto breve ed è seguita dal primissimo piano dell'occhio azzurro che lo spettatore ha incontrato prima. Nel frammento precedente in cui veniva mostrato l'occhio azzurro, lo spettatore era impossibilitato a comprendere il significato di questa immagine. In questa seconda visione (soprattutto se avviene in uno schermo di un cinema) è più facile comprendere che l'occhio appartiene a qualcuno che sta vedendo la stessa immagine dello spettatore: è una delle migliori rappresentazioni filmiche dell'istanza narrante di tutta la storia del cinema. Ma come sempre nel cinema postmoderno, non c'è volontà di porre una spiegazione univoca o di stimolare a produrre un'interpretazione dotata del minimo senso: non vi è, in altre parole, alcun intento didattico né vi è il benché minimo intento di ricorrere ad un montaggio intellettuale. Le domande che ci siamo posti durante la prima apparizione del grande occhio (forse un riferimento al Grande Fratello di Orwell?¹⁷), infatti, persistono anche durante questa seconda "occasione". In questo caso, tuttavia, l'attenzione alle immagini riflesse nell'iride è decisamente maggiore ed è evidente che la scena cui assiste l'istanza narrante è la stessa dello spettatore.

Possiamo anche notare una particolarità della sintassi della sequenza fin qui analizzata: l'occhio compare, in entrambi i casi, dopo tre stacchi di montaggio. Anche in questo caso l'operazione di interpretazione è un'impresa ardua e lascia ampie possibilità di decifrazione, nel più tipico stile postmoderno.

Veniamo all'ultima parte del sintagma che in maniera ancora più evidente presenta alcune caratteristiche inequivocabili di mescolanza di generi cinematografici e delle insolite anomalie di montaggio.

Dopo la visione dell'occhio, uno stacco di montaggio ci mostra una porzione della piramide inquadrata con una zoomata in avanti quasi a rappresentare un'inquadratura di ambientazione, cioè una ripresa che accompagna lo spettatore all'interno di uno spazio fisico in cui avrà luogo l'azione principale tra alcuni personaggi che lo spettatore ancora non conosce. Come sempre, la magnificenza della struttura e le luci che la caratterizzano fanno pensare ad un'ambientazione tipica della fantascienza.

¹⁷ La domanda non è così scontata e banale. Nel 1984, infatti, Ridley Scott venne scritturato come regista di uno spot pubblicitario per il lancio di un nuovo prodotto della Apple, il Macintosh 128. Il tema che scelse il regista britannico fu proprio la rappresentazione del mondo da incubo descritto da George Orwell nel suo romanzo più famoso e visionario (vedi lo spot <http://www.youtube.com/watch?v=OYecfV3ubP8>)

Con uno stacco violentissimo, tuttavia, ci troviamo di fronte ad una scena dominata dal colore blu in cui una luce espressionista dà forma a misteriose ombre sullo schermo ottenute tramite il profilo di una figura umana, voltata di spalle, e attraverso la presenza, in movimento, di un ventilatore. Due anacronismi sono evidenti in questa inquadratura: la fotografia espressionista (tipica del noir americano degli anni '50) e la presenza di un oggetto quotidiano, il ventilatore, alquanto inverosimile in una Los Angeles del 2019. È un caso evidente di mescolanza dei generi e delle ambientazioni molto diffusa nel cinema postmoderno. Come accennato più sopra, fu *Guerre stellari* (1977) ad inaugurare questo stile nella fantascienza e Ridley Scott ne rimase affascinato, come si può vedere. Anche in questa inquadratura, come in quella dell'occhio, lo spettatore non riesce a comprendere il significato e il senso di questa immagine. Solo la prosecuzione della visione renderà più chiara il senso di questa inquadratura.

Con le due seguenti inquadrature, possiamo notare le anomalie di montaggio di cui ho fatto cenno poco fa. Nella prima, infatti, lo spettatore ammira, nuovamente, la piramide spendente e maestosa inquadrata frontalmente in cui ordine e simmetria interna al quadro rendono ancora più imponente la struttura architettonica. Un lento movimento in avanti della macchina da presa, fa, di nuovo, pensare all'inquadratura di ambientazione precedente. E, infatti, un nuovo stacco di montaggio ci ripresenta la scena espressionista di prima con una piccola differenza: il quadro è perfettamente simmetrico e scopriamo che siamo all'interno di un ufficio con una grande scrivania, due sedie e alcune apparecchiature (telefoni e un piccolo monitor di colore verde) poggiate sul tavolo. Perché entrare e uscire dalla scena di ambientazione? Chi è il personaggio misterioso? Nella speranza di poter rispondere ai quesiti, l'istanza narrante esce, per la seconda volta, dallo spazio interno e mostra nuovamente, tramite uno stacco, la piramide di cui vediamo, in questo frangente, una piccola porzione. Diversamente dalle inquadrature precedenti, tuttavia, un rapido zoom dirige l'inquadratura verso una parete caratterizzata da gigantesche vetrate, evidentemente le stesse che creavano luce nella stanza vista in precedenza, da cui si possono notare, in miniatura, le caratteristiche architettoniche delle inquadrature precedenti: dei tavoli, delle ventole alle pareti e alcune sedie.

Ed, infine, entriamo nella stanza per la terza e ultima volta: una panoramica dall'alto verso il basso e con un movimento circolare da sinistra a destra ci mostra, per intero, tutta la stanza che, in precedenza, era stata frammentata dal montaggio. Ci rendiamo, finalmente conto che siamo all'interno di un ufficio di una azienda, la Tyrell Corporation, in cui di lì a poco avverrà un colloquio di lavoro.

In questa incredibile scena di *Blade Runner*, abbiamo evidenziato quanto, in fase di montaggio, il regista abbia volutamente messo in scena alcuni elementi della circolarità narrativa ed espressiva del racconto cinematografico postmoderno.

LA SOCIETÀ DI *BLADE RUNNER* E IL NOSTRO FUTURO

Cos'è la *condizione postmoderna*? È l'esperienza di una vita vissuta all'interno di una società in cui le grandi narrazioni sono terminate e dove la parcellizzazione e la frammentazioni delle relazioni sociali, delle conoscenze e del sapere sono diventate dominanti. Questa tesi di Lyotard trova una trascrizione filmica visionaria in *Blade Runner*, davvero impressionante per lo spettatore di oggi, tramite la rappresentazione della società del futuro in cui le persone fluttuano

all'interno di rapporti vuoti e insensati: gli androidi (Roy, Pris o Rachael) e gli umani (Deckard, J. F. Sebastian o Tyrell) hanno una vita di relazioni inconsistente e angosciosa: J. F. Sebastian deve ricorrere alla costruzione di giocattoli meccanici e antropomorfi per non sentirsi solo in un appartamento mostruosamente immenso e disordinato.

David Harvey ci viene in aiuto quando dice:

“Il confine tra narrativa e fantascienza è di conseguenza svanito, mentre i personaggi postmodernisti sembrano spesso confusi riguardo al mondo in cui si trovano e al modo in cui in tale mondo dovrebbero agire. Persino ridurre il problema della prospettiva all'autobiografia, dice uno dei personaggi di Borges, vuol dire entrare nel labirinto: «Chi sono io? Quello di oggi, vertiginoso, quello di ieri, dimenticato, quello di domani, imprevedibile?». Il punto interrogativo la dice lunga.”¹⁸

La memoria stessa, nel caso dei replicanti ma anche degli uomini (come dimostrano le foto di Deckart sul suo pianoforte o quelle sulla scrivania dell'ispettore capo Bryant) viene parcellizzata attraverso il ricorso delle fotografie personali e familiari del tutto inverosimili in uno scenario fantascientifico come quello del 2019: questa inverosimiglianza è molto più comprensibile oggi (smart-phone, facebook e gli altri social network lo dimostrano ampiamente) ma lo era già nel 1982, quando uscì il film, perché il contesto narrativo imponeva, in maniera lampante, il ricorso ad adeguati supporti informatici o tecnologici.

Il relativismo assoluto passa dal piano intellettuale a quello sociale: dal relativismo nietzschiano al multiculturalismo sociale (o melting pot) il passaggio è stato rapido ed è una caratteristica fondamentale della condizione postmoderna. La società multietnica di oggi ha avuto una rappresentazione profeticamente precisa e dettagliata nel capolavoro cult di Scott. Sono divenute del tutto familiari, per gli abitanti delle megalopoli del mondo (ma anche nelle grandi città del nostro Paese), le immagini delle vie caotiche, multietniche e poliglote di *Blade Runner*.

Liotard, anch'egli profetico nella sua opera, ci dice:

“La classe dirigente è e sarà quella dei decisori. Già adesso essa non è più costituita dalla classe politica tradizionale, bensì da uno strato eterogeneo formato da *capi di impresa*, da alti funzionari, da dirigenti di grandi organizzazioni professionali, sindacali, politiche, confessionali.”¹⁹

La metropoli della Los Angeles del 2019 è dominata dalla grande azienda Tyrell che emblematicamente costruisce una piramide, in stile maya, per creare la sua sede operativa e per dominare la città con la sua magnificenza. Sono Tyrell e la sua azienda a prendere le decisioni, che controllano la quotidianità, che producono i replicanti e che governano la polizia e ne

¹⁸ In David Harvey, *op. cit.*, pag. 59.

¹⁹ In Jean-François Lyotard, *op. cit.*, pag. 31, corsivo nostro. Questo testo fondamentale, perché da esso ha preso il via il dibattito filosofico sul concetto di postmodernità, ha avuto un successo editoriale incredibile dopo la prima edizione italiana pubblicata nel 1981. La copia che ho sottomanò, per far comprendere tale successo, è una delle tante stampate per la ventesima edizione! È un libro che ha fatto epoca e che continua ad affascinare. Per inciso, tale testo è una ricerca commissionatagli dal governo canadese che è poi diventato un libro dedicato all'analisi della società contemporanea.

condizionano i loro metodi. Lyotard, da una prospettiva filosofica, ci permette di analizzare e di comprendere la condizione della società contemporanea con la stessa profondità di analisi che caratterizza il racconto filmico creato da Scott. La società postmoderna, secondo il filosofo francese, è caratterizzata dalla generazione, formazione, produzione, distribuzione e consumo della conoscenza, in senso lato, che viene gestita e dominata dall'informatica e dai mezzi tecnici che, contemporaneamente, sono riusciti a cambiare le relazioni sociali. Le grandi narrazioni, che potremmo intendere in senso lato, sono state distrutte da queste modalità di distribuzione della conoscenza: il postmoderno definisce un'epoca in cui il sistema tecnico-scientifico è un destino imm modificabile per l'uomo e per la sua condizione. Le grandi narrazioni, ormai decadute, subiscono un *makeup* e rinascono nelle forme architettoniche faraoniche ed ipertecnologiche della Tyrell Corporation che produce e distribuisce i replicanti, vera sintesi di conoscenza, affettività e spirito dell'essenza umana. Ma le grandi narrazioni, in senso filmico, possono essere associate agli aspetti scenografici che nel postmoderno vengono mescolati e parcellizzati: le ambientazioni di *Blade Runner* sono una destrutturazione delle grandi narrazioni scenografiche del cinema classico hollywoodiano. Ma grande narrazione può essere intesa anche come genere cinematografico: fantascienza, western, noir, drammi romantici o horror (si veda la questione del montaggio della versione del 1982 con l'innesto delle riprese, non utilizzate da Kubrick, di *Shining*) sono mescolati nel film e, seppur difficilmente rintracciabili, sono incastonati in uno sfondo complessivo che lo spettatore riesce a ricomporre mentalmente all'interno della sua personale esperienza precedente in ambito estetico o narrativo.

Anche la rappresentazione urbanistica della megalopoli americana del futuro, la Los Angeles del 2019, è un elemento portante del film: un miscuglio di giganteschi edifici futuristici incastonati all'interno di quartieri multietnici densamente popolati e tratteggiati da architetture adornate da illuminazioni al neon piene di scritte incomprensibili: artigiani orientali che maneggiano, con la stessa maestria, cibo e tecnologie avanzate con una semplicità e normalità impressionante²⁰.

Qual è, dunque, l'eredità di *Blade Runner*? Mi pare evidente che quello che ci ha lasciato il film è la sua straordinaria capacità di rappresentare in maniera visiva e narrativa la società contemporanea e le relazioni (sociali, interpersonali, lavorative o affettive che siano) che in esso si sviluppano. Il futuro dipinto nel 1982 da *Blade Runner* è diventato il nostro presente. Che ci piaccia o no.

Ottobre 2011

²⁰ Nel capitolo intitolato "Il postmodernismo nella città: architettura e disegno urbano" Harvey dice: "Poiché la metropoli è impossibile da controllare se non a piccoli pezzi, il disegno urbano (da notare che i postmodernisti si occupano di disegno urbano e non di pianificazione) mira semplicemente a essere sensibili alle tradizioni e alle storie locali, ai bisogni e ai capricci particolari, generando così forme architettoniche specializzate, quasi su «su misura», che possono variare degli spazi intimi personalizzati alla monumentalità tradizionale, alla gaiezza dello spettacolo. Tutto ciò può essere sviluppato facendo appello a un notevole eclettismo di stili architettonici." In David Harvey, *op. cit.*, pag. 90.