

Blade Runner: l'incipit del film e il Postmoderno - Ridley Scott

Inviato da di Elena Bona

Perché parlare ancora di un film di vent'anni fa, su cui già molto si è scritto, detto e contraddetto? Che senso può avere interrogarsi ancora sulle immagini di Ridley Scott e avanzare ipotesi interpretative quando il film è già diventato un mito e quindi è in qualche modo relegato al passato?

Perché, in un momento in cui tanto si parla e si spara del cinema cosiddetto postmoderno, Blade Runner si presenta già nelle prime sequenze come una summa di tutte le cifre stilistiche e tematiche dei film che seguiranno e perché, una di queste, è senz'altro la nostalgia del passato, o per lo meno dello sguardo del passato. Ed è in questa prospettiva che verrà condotta l'analisi dell'inizio del film, il suo essere in bilico tra passato e futuro a diversi livelli. Blade Runner anticipa temi e forme di molto cinema contemporaneo ripescando temi e forme del cinema passato, in un procedimento tipicamente postmoderno di ibridazione di generi. I replicanti, creature del futuro, hanno bisogno di una memoria del proprio passato. Lo spettatore, interpellato chiaramente fin dal principio, necessita di una memoria cinematografica per comprendere il testo. In un gioco di rimandi, Ridley Scott mette in scena il futuro per riflettere sul presente con la nostalgia del passato, così come faranno molti registi di questi ultimi anni.

E' necessaria ancora una premessa prima di entrare nel vivo del discorso: nell'articolo ci si riferisce alla versione di Blade Runner conosciuta come Director's Cut (è noto che in circolazione ci sono almeno tre versioni del film, e anche questo potrebbe fare riflettere sulle modalità del cinema postmoderno, sulla sua frammentazione, la sua molteplicità). Il film inizia come un film noir: ne Il mistero del falco (The Maltese Falcon, John Huston, USA, 1941) dopo i titoli di testa una lunga didascalia informa degli avvenimenti che precedono e muovono il film, dopo di che si assiste ad una carrellata dall'esterno della metropoli all'interno di un ufficio, dal generale al particolare in un progressivo avvicinamento alla storia. E' un procedimento tipico del cinema classico (si pensi a Casablanca) e Ridley Scott, come anni prima avevano fatto i Fratelli Fleischer per la serie di Superman, se ne serve per immergere subito lo spettatore (memore del cinema passato) nell'atmosfera noir, di cui conserva anche l'ambiente claustrofobico, congestionato dal fumo contro cui poco può una ventola sul soffitto di un ufficio buio, che si affaccia su una metropoli bagnata dalla pioggia, densa di insidie. E' un meccanismo tipico del film noir americano e Ridley Scott, come fanno i fratelli Coen per L'uomo che non c'era (The Man Who Wasn't There, Usa 2002), se ne serve per contaminare il genere, giocare con esso e, ad un secondo livello, con lo spettatore.

Blade Runner ripescava dunque i topoi del cinema classico, ma contaminandoli con elementi estranei e destabilizzanti: a parte l'ambientazione, di cui si è già parlato in modo più che esauritivo, a parte la città scelta che – guarda caso – è la città postmoderna per eccellenza, la carrellata dall'esterno all'interno è frammentata, disordinata, non percorre una linea retta, un unico punto di vista, anticipa inquadrature dell'interno dell'ufficio quando ancora si sta lentamente avvicinando al grattacielo (altra figura topica del noir) per poi tornare all'esterno e, soprattutto, interviene il progressivo avvicinamento con l'immagine di un occhio. Anche dell'occhio si è discusso ampiamente e molti si sono chiesti a chi potesse appartenere, se a Deckard, a Roy, ad un'istanza metafisica o a chi altri. Ma non esiste una risposta: ne esistono molteplici, tutte con pari dignità e valore ed è proprio di qui che comincia tutta una serie di elementi che verranno ripresi nel cinema contemporaneo, in cui si sente la necessità di ricominciare a raccontare storie ma si è consapevoli dell'impossibilità di poterlo fare e si ricorre quindi a racconti multipli, colmi di zavorre, buchi, punti di vista differenti, assenza di una verità unica e raggiungibile (e in questo i grandi maestri sono stati Orson Welles, con Quarto potere e Akira Kurosawa, con Rashomon). E allora la domanda pertinente è: che cosa significa rappresentare un occhio senza mostrare a chi appartiene? Quali piste interpretative apre questa immagine? Quali altri film tematizzano in modo così esplicito l'atto del guardare?

L'immagine dell'occhio, come noto, mette in scena contemporaneamente il soggetto e l'oggetto dello sguardo a livello diegetico (nell'occhio si riflette la città) e a livello discorsivo (l'occhio guarda lo spettatore che guarda l'occhio) e in questo modo si pone come figura di interpellazione diretta al pubblico: lo chiama in causa in maniera esplicita, chiedendogli di partecipare attivamente alla costruzione del significato del film, in modo sempre meno empatico e sempre più intellettuale (come è evidente, per esempio nei film di Tarantino). Lo spettatore si avvicina così sempre più al modo di vivere di un replicante, con ricordi innestati da altri film, senza la possibilità di entrare in empatia con i personaggi, costretto a vivere una storia il cui termine è stato deciso da altri, che si divertono a giocare con dei simulacri di realtà. L'immagine dell'occhio riflette sull'atto stesso del guardare e questo tema percorre la maggior parte dei film contemporanei: in un'epoca in cui l'immagine ha definitivamente perso il legame ontologico con la realtà, in cui il vedere qualcosa coincide sempre meno con il conoscere qualcosa, non è raro trovare film in cui si riflette sulla visione. Lo fa Cameron in Titanic (USA 1997), con tutti gli schermi che riproducono una realtà, lo fa Andrew Niccol con Gattaca (USA, 1997), in cui la carta di identità non conta più niente e il riconoscimento avviene attraverso apparecchi meccanici, lo fa Christopher Nolan con Memento (USA, 2000), Bryan Singer con I soliti sospetti (USA, 1995), John Woo con Face/Off (USA, 1997), solo per citare alcuni esempi. L'avvocato de L'uomo che non c'era ci dice "Non possiamo sapere cos'è accaduto. Perché più guardi, meno sai". E' per questo che i replicanti devono sottoporsi al test Voigt-Kampff, perché è l'unico modo per riconoscerli: a prima vista sembrano umani: "Più umani degli umani" è il motto della Tyrrel Corporation, laddove il simulacro della realtà sta diventando più vera del vero, in una realtà in cui non esistono più certezze. Ecco un'altra nota tipica del postmoderno: l'ambiguità, che si fa cifra strutturale di interi testi audiovisivi e non: ed è in questa chiave che bisogna leggere i cambiamenti apportati dal romanzo al film: in "Do Androids Dream of Electric Sheep?", Philip K. Dick dipinge i replicanti come esseri malvagi, senza anima, irrimediabilmente negativi, mentre nel film essi sono umanizzati, vittime della crudeltà e della presunzione umana, dimostrano di avere sentimenti: si pensi a Rachael

(l'esegesi del suo nome significa lo schiavo segreto) e soprattutto a Roy, nella scena finale. Così, specularmente, Deckard, presentato come essere umano, non solo non è un eroe nel senso stretto del termine, ma probabilmente è un replicante (le argomentazioni sono state già ampiamente dibattute e nel Director's Cut non ci sono quasi più dubbi). E allora ecco il cortocircuito: lo spettatore si è identificato con un eroe fallito e fragile, che però risulta simpatico e sarà colui che incarna il bene, salvando il mondo dal male, peccato però che pian piano i replicanti appariranno sempre più umani e il nostro eroe sempre più replicante... e allora forse anche noi potremmo essere quel male da sconfiggere, forse quell'occhio di cui sopra ci sta guardando per mostrarci alla fine del film l'origami di un nostro sogno ricorrente... e allora dove sta il male e dove il bene? Qual è la verità? La risposta a questi quesiti, ormai, è diventata un'utopia di altri tempi e altri film e se si prova a rispondere, si rischia di perdersi nella biblioteca di Borges, in un cortocircuito senza via d'uscita. Inoltre, lo sguardo senza soggetto è evidentemente una metafora del dispositivo cinematografico stesso, rimandando direttamente al regime scopico, all'occhio della macchina da presa e questo rimando è presente in tutto il film, sotto diverse forme: dai maxi schermi pubblicitari, allo schermo in cui Deckard rivede il primo omicidio e poi i "prodotti in pelle" che sono fuggiti (in una presentazione che ricorda le scapolotte di Shrek), le fotografie. Il riflettere del dispositivo su se stesso, pur essendo caratteristico di parecchi testi nella storia del cinema, negli ultimi anni diventa caratteristica della maggior parte dei film e cambia assunto di base: se nel cinema moderno si pensava che attraverso la riproduzione tecnologica e la riflessione su di essa si potesse pervenire ad una verità e si potesse dunque sopperire all'incapacità dello sguardo umano, nel cinema postmoderno non si crede più né alla realtà né alla riproduzione della realtà.

L'immagine dell'occhio disancorata da un soggetto viene quindi utilizzata in parecchi film: si pensi all'inizio di *Strange Days* (Kathryn Bigelow, USA, 1995), in cui lo spettatore vede la soggettiva di ciò che vede un personaggio che sta a sua volta vedendo la soggettiva di ciò che ha visto un secondo personaggio, che però non sapremo mai chi è e neanche ci importa saperlo. O si pensi a *Salvate il soldato Ryan* (Steven Spielberg, USA 1998), in cui lo sguardo di un uomo non identificabile dà l'avvio ad un flashback senza soggetto, che solo alla fine del film si rivelerà, per stupire lo spettatore, per prenderlo in contropiede. Si pensi ancora a *Thomas in Love* (Pierre Paul Renders, Belgio Francia, 2000), in cui vediamo tutto attraverso gli occhi di un protagonista di cui non possiamo scorgere il viso. Molte sono le strade percorse, molte le modalità intraprese, ma permangono alcune caratteristiche di fondo. Le soggettive perdono il loro statuto di soggettive perché perdono il corpo che le genera ed era chiaro dal momento in cui abbiamo assistito sullo schermo alla incredibile soggettiva di una freccia inanimata...

Riassumendo, nell'incipit di *Blade Runner* si aprono strade quali la contaminazione dei generi, l'interpellazione diretta allo spettatore il cui ruolo diventa fondamentale nella costruzione del messaggio filmico, il discorso metacinematografico, che mette sempre più in crisi il legame ontologico tra immagine e realtà, tra vedere e sapere, l'ambiguità e la relatività della realtà, dell'identità e della nostra stessa esistenza.

E' chiaro a questo punto che in poche inquadrature iniziali *Blade Runner* dà il via a tutta una serie di tematiche, forme e figure che in breve tempo saranno i punti di forza di molti altri film, la prospettiva (multipla, frammentata, incerta) attraverso la quale si cercherà di raccontare una realtà (virtuale o reale, lo scarto non esiste quasi più) che sia essa passata, presente, futura o futuribile.