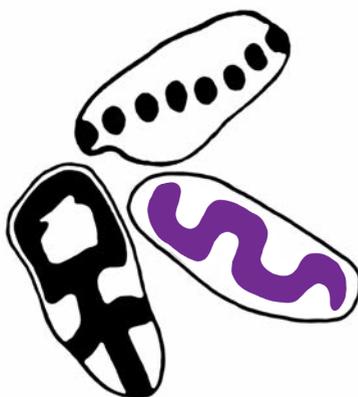

Vanni Codeluppi
(a cura di)

BLADE RUNNER RELOADED

CON TESTI DI DAVID HARVEY, ALISON LANDSBERG,
ANTONIO CARONIA, MARIO PEZZELLA, SIMONE ARCAGNI,
MAURO FERRARESI

COMUNICAZIONE E SOCIETÀ

FrancoAngeli



Informazioni per il lettore

Questo file PDF è una versione gratuita di sole 20 pagine ed è leggibile con



La versione completa dell'e-book (a pagamento) è leggibile con Adobe Digital Editions. Per tutte le informazioni sulle condizioni dei nostri e-book (con quali dispositivi leggerli e quali funzioni sono consentite) consulta [cliccando qui](#) le nostre F.A.Q.



COMUNICAZIONE E SOCIETÀ

Collana diretta
da Vanni Codeluppi



La collana “Comunicazione e società” intende aiutare i lettori a comprendere perché la comunicazione rivesta un ruolo così centrale all’interno delle società di oggi. Mette pertanto sotto osservazione le molteplici forme assunte dalla comunicazione; e cerca di farlo con uno stile immediato e adatto ai tempi accelerati della contemporaneità. Tentando però, nel contempo, di non rinunciare alla necessaria qualità interpretativa, né ad uno sguardo critico, nella consapevolezza che tale sguardo costituisca la premessa di ogni possibile miglioramento sociale.



Tutte le proposte di pubblicazione provenienti da autori italiani vengono sottoposte alla procedura del referaggio (*peer review*), fondata su una valutazione che viene espressa da parte di due referee anonimi, selezionati fra docenti universitari e/o esperti dell'argomento.

Comitato scientifico

Arthur Asa Berger (San Francisco State University),
Mike Featherstone (Goldsmiths, University of London),
Patrice Flichy (Université Paris-Est Marne-la-Vallée),
Mark Gottdiener (University at Buffalo),
Gilles Lipovetsky (Université de Grenoble),
Geert Lovink (Universiteit Van Amsterdam),
Lev Manovich (The Graduate Center, City University of New York),
George Ritzer (University of Maryland),
Dan Schiller (University of Illinois).

Vanni Codeluppi
(a cura di)

BLADE RUNNER RELOADED

CON TESTI DI DAVID HARVEY, ALISON LANDSBERG,
ANTONIO CARONIA, MARIO PEZZELLA, SIMONE ARCAGNI,
MAURO FERRARESI

COMUNICAZIONE E SOCIETÀ

FrancoAngeli



Progetto grafico della copertina: Elena Pellegrini
In copertina un'elaborazione grafica dei ciottoli di Mas d'Azil in Francia, risalenti al Mesolitico.
Dipinti con motivi cruciformi, a cerchi, a bande anche serpentiformi o con serie di punti;
questi segni pittografici vengono interpretati in vario modo e sono ritenuti uno dei primi esempi
di comunicazione simbolica.

Copyright © 2017 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito www.francoangeli.it.

Indice

Premessa	pag.	9
Introduzione. Gli occhi del capitale di <i>Vanni Codeluppi</i>	»	13
Tempo e spazio in <i>Blade Runner</i> di <i>David Harvey</i>	»	21
Memoria protesetica: <i>Atto di forza e Blade Runner</i> di <i>Alison Landsberg</i>	»	31
Il corpo replicato di <i>Antonio Caronia</i>	»	55
<i>Blade Runner</i>: immagini della megalopoli di <i>Mario Pezzella</i>	»	77
I sogni delle pecore elettriche, <i>Blade Runner</i> e la futurologia di <i>Simone Arcagni</i>	»	95
Postfazione. <i>Blade Runner</i> o del divenire di <i>Mauro Ferraresi</i>	»	109
Fonti dei testi	»	117

Ad Antonio Caronia

Premessa

Blade Runner è un film importante. Tratto dal romanzo scritto nel 1968 da Philip K. Dick *Ma gli androidi sognano le pecore elettriche?*, è uscito nel 1982 e ha avuto inizialmente un limitato successo. Nel tempo però ha saputo sviluppare e mantenere un'elevata attenzione verso di sé. E per molti si è trasformato in un vero e proprio film di culto. Al punto che poche pellicole come questa hanno saputo dare vita a così tante analisi e discussioni. Lo stesso regista Ridley Scott ha sentito l'esigenza di ritornare su di essa più volte, con nuove versioni. Nel 1992, in occasione del decennale del primo film, ha prodotto *Blade Runner. Director's Cut*, mentre nel 2007 ha firmato *Blade Runner. The Final Cut*. E nel 2017 ha prodotto un vero seguito, che ha fatto dirigere al regista Denis Villeneuve: *Blade Runner 2049*.

Abbiamo pensato che, nell'occasione dell'uscita di questo *sequel*, fosse opportuno ritornare al film originale e a ciò a cui ha saputo dare vita negli anni. In questo modo il film viene "rigenerato" (reloaded), ma possono anche essere comprese meglio le ragioni del suo successo e della sua influenza sulla cultura sociale. In questo volume sono stati pertanto raccolti alcuni importanti testi che sono usci-

ti nel corso degli anni insieme a una Postfazione di Mauro Ferraresi che sintetizza i principali temi da essi toccati.

Il primo testo presentato è stato scritto dal geografo e sociologo britannico David Harvey ed è tratto da un volume che presenta una riflessione ad ampio spettro sulle società contemporanee: *La crisi della modernità*. In tale volume, Harvey ha dedicato un'analisi specifica a *Blade Runner*, a suo avviso un film in grado di rappresentare efficacemente la crisi della rappresentazione dello spazio e del tempo prodotta dal passaggio del capitalismo alla "condizione postmoderna". Cioè da quel processo di compressione spazio-temporale che è determinato dalla costante tendenza del capitale verso l'accumulazione.

Alison Landsberg è invece una studiosa statunitense che si occupa di storia della cultura e nel testo che viene qui presentato ha esplorato un tema centrale nel film *Blade Runner*: il rapporto tra la memoria generata dalle esperienze vissute dagli esseri umani e i ricordi che possono essere direttamente impiantati nel cervello, cioè quelle che chiama «memorie prostetiche». I replicanti protagonisti di *Blade Runner* sono un chiaro esempio di vita con questo tipo di memorie innestate. Ma Landsberg sostiene anche che essi sono una metafora dell'abituale rapporto che le persone instaurano con i media. Perché questi non fanno altro che produrre esperienze artificiali e dunque impiantano nel cervello umano memorie di esperienze che non sono state vissute. Memorie comunque in grado di contribuire al processo di costruzione dell'identità dell'individuo allo stesso modo delle esperienze realmente fatte.

Lo studioso dell'immaginario tecnologico Antonio Caronia ha considerato, all'interno del libro *Il corpo virtuale*, il film *Blade Runner* come un'efficace rappresentazione di quei processi di trasformazione del corpo umano

che rendono sempre più accettabile una sua artificializzazione. È pertanto partito dal celebre romanzo *Frankenstein*, scritto nel 1816 da Mary Shelley, per arrivare a un confronto diretto tra il film *Blade Runner* e il romanzo di Dick dal quale è derivato. E mostra che in Dick era presente un'esplicita critica della crescente confusione esistente nella cultura sociale tra il naturale e l'artificiale, tra l'organico e l'inorganico. Nel film invece ciò appare meno evidente, sebbene la riflessione sull'artificializzazione della società vi rimanga centrale, perché diventa una sostanza propria del linguaggio cinematografico. È affidata alla luce, all'occhio e al suo sguardo. Che è mostrato attraverso le difficoltà che incontra nel distinguere cosa è umano e cosa non lo è. Cioè nel suo faticoso tentativo d'interpretare un corpo artificiale, che, come ogni doppio, è paradossale e mostruoso.

Anche il filosofo Mario Pezzella ha dedicato alcune pagine, nel suo libro *Narcisismo e società dello spettacolo*, al film *Blade Runner* (nella versione del 1992 *Director's Cut*) per mostrare la centralità in esso dello spazio urbano e architettonico, ma anche per portare avanti a suo modo la riflessione sulla relazione esistente tra l'organico e l'artificiale.

L'ultimo saggio presente nel volume è dello studioso di nuovi media Simone Arcagni e propone anch'esso un confronto tra il romanzo di Dick e il film di Scott, con l'intenzione di leggersi l'evoluzione del rapporto della società con le tecnologie informatiche e della comunicazione. Secondo l'autore, mentre nel romanzo di Dick, del 1968, il medium centrale era la televisione, nel film di Scott è il computer. Ma un computer che, nonostante sia stato rappresentato nel 1982, può essere considerato «del futuro» ancora oggi. Perché è costituito dal corpo artificiale dei

replicanti. Si tratta dunque di un «computer ibrido», a metà strada tra l'artificiale e l'umano. Un esempio di ciò su cui si interrogano i futurologi contemporanei. Forse anche perché il 2019, l'anno in cui Scott ha collocato le vicende del primo film, è molto vicino.

Introduzione. Gli occhi del capitale

di Vanni Codeluppi

Il successo di *Blade Runner* è probabilmente dovuto all'estrema cura formale con la quale questo film è stato realizzato, ma anche al fascino di un'atmosfera in sintonia con un gusto estetico tipicamente postmoderno, con architetture, arredi, oggetti e segni che intrecciano in grande libertà epoche e stili espressivi differenti. Va considerato inoltre che *Blade Runner* non conteneva una rappresentazione realistica della città di Los Angeles, cioè «la grande pianura senza soluzione di continuità fatta di bungalow in decadimento, e di bassi villini stile ranch» (Davis, 1994, pp. 43-44), ma, se pensiamo che Los Angeles rappresenta nel nostro immaginario la città della finzione per eccellenza (grazie soprattutto alla presenza di Hollywood e Disneyland), appare evidente che per questo film non poteva essere rintracciata un'ambientazione urbana più adeguata. Si spiega così perché *Blade Runner* abbia dato vita con grande successo al modello per eccellenza della metropoli postmoderna. Una metropoli dispersa sul territorio e priva di una storia, proprio come Los Angeles.

L'elevato interesse suscitato da *Blade Runner* deriva però soprattutto dal fatto che, come ha sottolineato David Harvey, al centro delle vicende raccontate dal film ci sono

dei replicanti, ovvero degli esseri umani che vivono solo quattro anni ma in una maniera particolarmente intensa: «I replicanti esistono, insomma, in quella schizofrenica accelerazione del tempo che Jameson, Deleuze, Guattari e altri considerano fondamentale nella vita postmoderna. Ed essi si muovono attraverso lo spazio con una fluidità che permette loro di acquistare un'immensa quantità di esperienza. Sotto molti aspetti questi personaggi corrispondono al tempo e allo spazio delle comunicazioni mondiali istantanee» (1997, p. 377). I replicanti corrispondono cioè a quella compressione spazio-temporale che caratterizza l'odierna fase avanzata di evoluzione del capitalismo, dove la tecnica è andata sempre più ad imporsi sulla soggettività individuale. E dove il capitale si è fatto globale ed è pertanto diventato indifferente alle esigenze specifiche delle comunità e dei territori. Non a caso, i replicanti nel film in questione vengono costruiti mediante dei processi produttivi che sono tipicamente "postfordisti", cioè basati sull'esternalizzazione e sulla divisione dei processi lavorativi tra diversi specialisti e differenti luoghi (Zanini, Fadini, 2001). I sofisticati occhi tecnologici dei replicanti, ad esempio, sono prodotti nello scantinato di un emigrato di origine orientale, dove sembra scarseggiare l'igiene. In un luogo, dunque, simile a quelli nei quali di solito nascono i prodotti tecnologicamente avanzati delle odierne marche globali (Klein, 2007).

A rendere però *Blade Runner* particolarmente sintonico con l'attuale fase evolutiva del capitalismo è soprattutto la rappresentazione buia e cupa che tale film fornisce della vita urbana. La metropoli del futuro vi viene infatti dipinta come un luogo estremamente pericoloso, un incubo inquietante che richiama l'atmosfera tipica di molti film *noir* del passato e in cui si può soltanto sperare di riuscire

a sopravvivere. Manca dunque in *Blade Runner* la fiducia in un modello sociale positivo. Gli individui sono costretti a restare chiusi dentro la società in cui si trovano, la quale sta vivendo una situazione di profonda crisi, senza più una dinamica temporale in grado di connettere il presente con il passato e il futuro.

E anche qui, come nel film *Alien* diretto nel 1979 dallo stesso regista Scott, il pericolo si nasconde nell'altro, si nasconde cioè nello straniero o nel diverso. Ma l'altro adesso è esattamente uguale a noi, è un replicante che ci assomiglia in tutto e per tutto. Non ci si può dunque più fidare dei propri simili. Anzi, sono questi i soggetti maggiormente pericolosi, perché sono indistinguibili da noi. Tutto ciò risulta ancora più evidente nella versione del film che è stata rimontata da Scott nel 1992, e cioè il *Director's Cut*, nella quale il protagonista del film, il cacciatore di replicanti Rick Deckard interpretato da Harrison Ford, viene considerato a sua volta come un replicante. Pertanto, non è più possibile definire con precisione chi è l'Altro – il nemico da combattere – e ciò rende impossibile esercitare un qualche controllo su di lui. Ne deriva una condizione di vita in cui il pericolo può nascondersi ovunque e si presenta pertanto come una minaccia generalizzata alla quale è difficile fare fronte.

Insomma, il film *Blade Runner* ha lucidamente registrato che aveva cominciato a disgregarsi quel tessuto sociale comune che aveva contraddistinto le società occidentali durante l'epoca d'intensa industrializzazione che si era sviluppata a partire dagli anni Cinquanta. Ciò spiega perché, al posto di quella che il filosofo Byung-Chul Han (2012) ha felicemente denominato «epoca immunologica», caratterizzata da una netta distinzione tra l'interno e l'esterno, tra il proprio e l'estraneo, negli ultimi anni sia

emersa una fase sociale dove l'Altro diventa estremamente difficoltoso da identificare. Un fase sociale cioè nella quale «al posto dell'alterità abbiamo la *differenza*, che non provoca alcuna reazione immunitaria» (*ibid.*, p. 10). L'estraneo lascia così il posto all'esotico, che non pone problemi e può pertanto essere affrontato con estrema facilità. Anche perché il processo di globalizzazione ha bisogno che le barriere vengano abbattute, ma anche, nel medesimo tempo, che il flusso delle relazioni sociali ed economiche non venga ostacolato.

Blade Runner ha mostrato perciò con chiarezza all'epoca che la ragione umana aveva cominciato a essere diventata impotente nei confronti dell'Altro. Ciò che questo film ha soprattutto evidenziato è la crisi del soggetto occidentale e della sua possibilità d'interpretare il mondo e plasmarlo secondo la sua volontà. In precedenza, infatti, l'atto di vedere dell'essere umano era considerato come un atto di conoscenza e dunque di dominio sulla realtà, ma adesso non ci si può più fidare di quello che l'occhio vede. Non a caso all'inizio di *Blade Runner* è presente la celebre inquadratura a tutto schermo di un occhio azzurro spalancato sul quale si riflettono i bagliori infuocati di una Los Angeles notturna e infernale. È una sorta di "occhio-specchio", un occhio cioè che si limita a riflettere la realtà esterna, ma che non appartiene più a un soggetto dotato della capacità di agire su di essa. Per questo non turba chi lo guarda. Per lo spettatore davanti al film, tale occhio non appartiene a qualcuno che lo sta vedendo, ma è uno specchio che si limita semplicemente a riflettere uno spazio urbano che egli non conosce e dal quale non viene perciò ad essere coinvolto. D'altronde, sembra che si tratti dell'occhio di uno dei tanti replicanti, i quali sono impiegati dagli esseri umani come strumenti per esplorare

le zone dell'Extramondo considerate troppo rischiose. È cioè un "occhio-protesi" che consente all'umanità di vedere anche dove non può essere presente. Se la modernità è nata nel Rinascimento con l'invenzione della prospettiva, che ha consentito agli esseri umani di stabilire un punto di vista a partire dal quale potevano dominare il mondo, ora nel postmoderno tende a prevalere un'indistinzione tra l'occhio e la realtà che esso guarda, cioè tra il soggetto e l'oggetto della visione. L'occhio del replicante che viene mostrato all'inizio di *Blade Runner* costituisce dunque un'esplicita metafora dell'intensa crisi in atto per la soggettività umana.

Essendo l'occhio del replicante un occhio artificiale, la sua visione deumanizzata prefigura inoltre il predominio sociale successivo dell'immagine digitale. Cioè un'immagine di sintesi che può prescindere totalmente dall'atto di visione effettuato dall'occhio umano. Un'immagine generata da una macchina che, come succede di frequente in *Blade Runner*, può essere facilmente manipolata e falsificata. D'altronde, appare sempre più evidente oggi che «crescono le potenze dell'occhio, ma diminuiscono in proporzione le conoscenze effettivamente raccolte. Lo spazio dell'immagine non può più dire nulla, o quasi nulla, sul mondo: è un'entità autonoma, con le sue leggi, le sue geometrie non euclidee» (Bertetti, Scolari, 2002, p. 42). In precedenza, la fotografia era un documento, una prova che attestava la presenza del soggetto, mentre ora si conferma che il soggetto umano tende ad uscire di scena e con esso sparisce anche la sua immagine fotografica.

Un film come *Blade Runner* può dunque essere considerato il risultato di quella fase sociale d'intensi cambiamenti che ha caratterizzato gli anni Settanta in Occidente e che ha portato a una nuova tappa evolutiva del capitali-

smo: il «biocapitalismo» (Codeluppi, 2008). Certamente, infatti, nelle società occidentali si sono presentati durante il Novecento diversi periodi di forte trasformazione. Si pensi, ad esempio, agli anni Venti e Trenta oppure agli anni Cinquanta e Sessanta. Ma è probabilmente durante gli anni Settanta che sono avvenuti i mutamenti più radicali, destinati a plasmare la struttura economica e sociale del mondo occidentale contemporaneo.

Riferimenti bibliografici

- Abruzzese A. (1979), *La Grande Scimmia. Mostri, vampiri, automi, mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all'informazione*, Napoleone, Roma.
- Bertetti P., Scolari C. (a cura di) (2002), *Lo sguardo degli angeli. Intorno e oltre Blade Runner*, Testo & Immagine, Torino.
- Casetti F. (2005), *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano.
- Cimmino L., Clericuzio A., Pangaro G. (a cura di) (2015), *Umanesimo e rivolta in Blade Runner. Ridley Scott vs Philip K. Dick*, Rubbettino, Soveria Mannelli (CZ).
- Codeluppi V. (2008), *Il biocapitalismo. Verso lo sfruttamento integrale di corpi, cervelli ed emozioni*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Codeluppi V. (2012b), *Ipermondo. Dieci chiavi per capire il presente*, Laterza, Roma-Bari.
- Codeluppi V. (2013), *L'era dello schermo. Convivere con l'invasione mediatica*, FrancoAngeli, Milano.
- Costa A. (2002), *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino.
- Cremonini G. (2009), *Blade Runner*, L'Epos, Palermo.
- Davis M. (1994), *Agonia di Los Angeles*, DataneWS, Roma.
- Han B.-C. (2012), *La società della stanchezza*, Nottetempo, Roma.

- Harvey J. (1997), *La crisi della modernità. Alle origini dei mutamenti culturali*, II ed., Il Saggiatore, Milano.
- Klein N. (2007), *No logo. Economia globale e nuova contestazione*, II ed., Baldini Castoldi Dalai, Milano.
- Menarini R. (2001), *Ridley Scott. Blade Runner*, Lindau, Torino.
- Zanini A., Fadini U. (a cura di) (2001), *Lessico postfordista. Dizionario di idee della mutazione*, Feltrinelli, Milano.