

L'occhio del replicante e il nuovo capitalismo

Vanni Codeluppi (Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia)

Dove si trovano le radici della fase che stanno attualmente attraversando le società ipermoderne? Quando sono cominciati cioè quei processi di cambiamento che stanno coinvolgendo in profondità il sistema sociale contemporaneo? La tesi che si intende sostenere in questo articolo è che gli anni Settanta siano stati da questo punto di vista un'epoca particolarmente cruciale. E che l'analisi dei testi prodotti dal cinema – «occhio del Novecento» secondo la felice definizione di Francesco Casetti (2005) – possa consentire di dimostrarla. Certamente oggi il cinema ha perso gran parte della sua capacità di registrare i processi di cambiamento della società. Ma i film della fine degli anni Settanta e dei primi anni Ottanta conservavano ancora sostanzialmente intatta questa capacità.

Alien e Blade Runner

Il primo *Alien* è stato diretto dal regista Ridley Scott nel 1979 ed è stato un film per certi versi epocale. Probabilmente ciò che allora ha soprattutto colpito gli spettatori è stata la mancanza di prospettive per gli esseri umani che erano protagonisti della storia raccontata da tale film. Vale a dire che essi erano prigionieri dentro un'enorme astronave – cioè una micro-società, un'efficace metafora della nostra vita sociale – al cui interno impazzava un feroce mostro. Il mostro-alieno sembrava venire dal di fuori, ma si trattava di un mostro inclassificabile, privo di identità e di confini, che assumeva la forma dei corpi in cui entrava. Proprio per questo lasciava sorgere il dubbio, a differenza dei film di fantascienza precedenti, che potesse in realtà provenire dall'interno nell'astronave. Che non fosse cioè del tutto un Altro. Insomma, sfruttava quello choc che si genera quando l'Altro si rivela dietro la maschera dell'Identico.

Non è un caso che esistano delle forti analogie tra *Alien* e il primo *King Kong*, firmato da Merian C. Cooper ed Ernest Schoedsack nel 1933 e dettagliatamente analizzato a più riprese da Alberto Abruzzese (2007, 2011). In tale film, King Kong veniva prelevato in un'isola esotica e trasportato a Manhattan, cioè nel cuore di quella che all'epoca era la più importante metropoli dell'Occidente. Veniva dunque trasferito da un luogo "altro" per essere immesso nella nostra civiltà esattamente come accade al mostro di *Alien*. Ma questo mostro si differenzia da King Kong perché in realtà non è collocato nel cuore dell'Occidente ma in un territorio di confine. Infatti, come ha scritto Gianni Canova, «Alien rimane ai bordi: non approda alla Terra, non penetra nella città, non sconfigge la metropoli come un qualunque Godzilla. Figura liminale, fa del proprio essere sempre ai margini un elemento di ulteriore minacciosità: non è qui, ma potrebbe esserci. Potrebbe arrivare. È *perennemente* in viaggio verso di noi. E già si scontra con altri *come noi* che cercano di impedirgli di approdare sulla Terra» (2000, p. 99). Rimane dunque in una zona di transito e ciò contribuisce ad attribuirgli quella natura indefinita che lo rende particolarmente inquietante.

Pochi anni dopo *Alien*, Ridley Scott ha diretto *Blade Runner* (1982). Un film che il critico cinematografico Roy Menarini ha definito «il cult movie per antonomasia del cinema contemporaneo» (2001, p. 12). Del resto, pochi altri film hanno dato vita a così tante discussioni. Vari fattori hanno contribuito a questo risultato. Innanzitutto, l'estrema cura formale con la quale il film è stato realizzato. Poi un'atmosfera in sintonia con un gusto estetico tipicamente postmoderno, con architetture, arredi, oggetti e segni che intrecciavano con grande libertà epoche e stili espressivi differenti. Inoltre, *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 è nel nostro immaginario la città della finzione per eccellenza (si pensi solo a Hollywood a Disneyland), appare evidente che per questo film non ci poteva essere un'ambientazione urbana migliore. Si spiega così perché *Blade Runner* ha 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.

Ma il grande interesse suscitato da *Blade Runner* deriva soprattutto dal fatto che, come ha sottolineato David Harvey, al centro della storia ci sono dei replicanti 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 e 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). Corrispondono cioè a quella compressione spazio-temporale che caratterizza la fase più avanzata di evoluzione del capitalismo, dove la tecnica si è pienamente imposta 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 la divisione della lavorazione tra diversi specialisti e differenti luoghi. I sofisticati occhi tecnologici dei replicanti, ad esempio, sono prodotti nello scantinato di un emigrato di origine orientale, dove l'igiene è scarso. Esattamente come accade anche ai prodotti tecnologicamente avanzati proposti dalle grandi marche globali odierne.

La crisi del sociale

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 futura è dipinta come un luogo pericoloso, un incubo inquietante dove si può soltanto sperare di sopravvivere. Manca infatti 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 è soggetta a una situazione di profonda crisi, senza più una dinamica temporale in grado di connettere il presente al passato e al futuro.

E anche qui, come in *Alien*, 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 fidare dei propri simili. Anzi, sono questi i soggetti più 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 cosiddetto «director's cut», nella quale il protagonista del film, il cacciatore di replicanti Rick Deckard interpretato da Harrison Ford, è a sua volta un replicante. Pertanto, non è più possibile definire con precisione chi è l'altro – il nemico – e ciò rende impossibile esercitare un qualche controllo su di esso. Ne deriva una condizione di vita in cui l'alterità può nascondersi ovunque e si presenta pertanto come una minaccia generalizzata alla quale non è possibile fare fronte.

Insomma, insieme ad *Alien*, *Blade Runner* ha lucidamente registrato che aveva cominciato a disgregarsi quel tessuto sociale comune che aveva caratterizzato le società avanzate durante quell'epoca di intensa industrializzazione che si era sviluppata a partire dagli anni Cinquanta. Cioè, come ha sostenuto Gianni Canova, «Finita la breve stagione dell'ottimismo

neocapitalistico, e crollata l'illusione che fosse possibile assorbire ogni forma di alterità grazie agli effetti salutari di una razionalità tecnologica capace di appagare i bisogni e di livellare o occultare le differenze, l'immaginario occidentale riscopriva – già a partire dalla seconda metà degli anni Settanta – un brusco e violento "ritorno del rimosso": l'Altro riemergeva con effetto-choc da sotto la crosta di una *ratio* indebolita e squassata dai conflitti del decennio precedente, coagulava su di sé le angosce persecutorie dell'estraneità» (2000, p. 97). Al posto dunque di quella che Byung-Chul Han (2012) ha denominato «epoca immunologica», caratterizzata da una netta distinzione tra l'interno e l'esterno, tra il proprio e l'estraneo, si sostituisce una fase sociale dove l'Altro e il Differente tendono progressivamente a scomparire. Un fase sociale cioè in cui «al posto dell'alterità abbiamo la *differenza*, che non provoca alcuna reazione immunitaria» (Han, 2012, p. 10).

La crisi del soggetto

In *Alien* e *Blade Runner* appare perciò con evidenza che la ragione umana sembra essere diventata impotente nei confronti dell'Altro. Ciò che questi film soprattutto mostrano è la crisi del soggetto occidentale e della sua possibilità di interpretare il mondo e plasmarlo secondo la sua volontà. In precedenza, infatti, l'atto di vedere dell'essere umano era visto 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 ha perso la sua capacità di agire su di essa. Per questo non turba chi lo guarda. Per lo spettatore davanti al film non appartiene infatti a qualcuno che lo sta vedendo, ma riflette semplicemente uno spazio urbano nel quale egli non è presente e dal quale non viene perciò a essere coinvolto. D'altronde, si tratta dell'occhio di uno dei tanti replicanti, i quali vengono impiegati dagli umani come strumenti per esplorare quelle zone dell'Extramondo che sono troppo rischiose per loro. È cioè un "occhio-protesi" che consente all'umanità di vedere anche dove non può essere presente. Se la modernità è nata con l'invenzione della prospettiva rinascimentale, che ha consentito agli esseri umani di stabilire un punto di vista a partire dal quale potevano dominare il mondo, ora 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 di *Blade Runner* è dunque un'esplicita metafora della crisi della soggettività umana.

L'occhio del replicante è un occhio artificiale e la sua visione deumanizzata prefigura l'imporsi successivo nella società 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). La fotografia era un documento, una prova che attestava la presenza del soggetto, mentre ora si conferma che il soggetto tende a scomparire e con esso sparisce anche la sua immagine fotografica.

Film come *Alien* e *Blade Runner*, ma anche in parte come *La cosa* (1982) di John Carpenter, *Videodrome* (1983) di David Cronenberg o *Terminator* (1984) di James Cameron, possono essere considerati il risultato di quella fase di radicali cambiamenti che ha caratterizzato gli anni Settanta in Occidente e che ha portato a una nuova fase capitalistica: quella del

«biocapitalismo» (Codeluppi, 2008). Tale fase merita pertanto un'analisi approfondita, anche perché in essa, come si è detto, sono contenute le radici dei mutamenti sociali successivi.

La rivoluzione degli Anni Settanta: dai conflitti alla rete

A metà del Novecento, nelle economie più avanzate i cosiddetti «colletti bianchi», cioè i lavoratori che occupano posizioni direttive, tecniche e impiegatizie, hanno cominciato a pesare quantitativamente come i «colletti blu», cioè gli operai. Cosicché già nel 1969 Alain Touraine ha potuto parlare di «società postindustriale» (1970). Ma è stato il decennio successivo quello decisivo per il passaggio al modello produttivo postfordista (Zanini & Fadini, 2001), cioè quel modello che ha messo radicalmente in discussione il sistema fordista, sviluppato negli Stati Uniti nei primi anni del Novecento e basato sulla catena di montaggio della grande fabbrica e sulla produzione in serie di beni omogenei.

Con l'arrivo del postfordismo, la grande fabbrica industriale è stata progressivamente smembrata e ha assunto la forma di una struttura reticolare dispersa sul territorio e composta da piccole realtà produttive, ma anche da una forza lavoro frammentata in tante unità singole e sempre più mobili e precarie. Di conseguenza, si è modificata la concezione della fabbrica, che, nonostante la dispersione sul territorio, si è fatta "integrata", cioè, sulla scia del modello messo a punto dall'azienda giapponese Toyota, tesa a unire capitale e lavoro in un unico sforzo di produzione. L'identità degli individui così non derivava più dall'appartenenza a una determinata classe sociale, ma dalla consapevolezza di partecipare a un comune progetto produttivo.

Le cause alla base di tutto ciò sono molteplici. Innanzitutto, la messa in discussione da parte del movimento femminista del modello familiare patriarcale e il processo di emancipazione delle donne (lavoro femminile, tecniche di controllo della gravidanza, libertà sessuale, divorzio) avviano una disgregazione del modello sociale tradizionale che apre la via a un crescente individualismo (Castells, 2003). Va considerato inoltre che le lotte femminili, ma soprattutto quelle giovanili e operaie, della fine degli anni Sessanta avevano eroso i margini di profitto e avevano destato delle preoccupazioni negli imprenditori, i quali sentivano la necessità di sperimentare nuove strategie produttive in grado di consentire loro un maggior controllo sulla forza lavoro. Non a caso, come ha sostenuto Daniel Cohen, la nascita dell'impresa a rete può essere letta «come un momento di lotta di classe. Negli Stati Uniti le prime aziende a essere ristrutturate sono quelle più sindacalizzate» (2007, p. 41). D'altronde, in questa fase storica è chiaramente avvenuta una ristrutturazione del sistema capitalistico che ha portato sempre negli Stati Uniti alla perdita di 3.400.000 posti di lavoro tra il 1977 e il 1986 a causa dello spostamento dei capitali in aree del Pianeta dove è possibile ottenere un maggiore sfruttamento della forza lavoro (Cartosio, 1998).

D'altronde, era anche la logica evolutiva interna al sistema industriale che spingeva gli imprenditori a ricercare una maggiore flessibilità produttiva (Rullani & Romano, 1998). Una flessibilità resa possibile peraltro dalla riduzione del costo dei trasporti e dalla nuova disponibilità di quella particolare struttura "a rete" che caratterizza il funzionamento delle tecnologie informatiche. Grazie all'arrivo del personal computer e della digitalizzazione, infatti, il lavoro si è trasformato in un'attività di ricezione, elaborazione e trasmissione di informazioni e dunque è stato possibile renderlo simile alle stesse informazioni. È stato possibile cioè renderlo flessibile e nomadico.

Va aggiunta a tutto ciò anche la spinta al cambiamento derivante dalla pesante crisi economica sopraggiunta nella prima metà degli anni Settanta, quando molti mercati dei beni di largo consumo hanno raggiunto per la prima volta il livello della maturità e della saturazione. Una

crisi particolarmente "choccante" per la società perché arrivava dopo un lungo periodo di sviluppo economico e di benessere. Si è capito così che non era più sufficiente produrre merci che avrebbero poi trovato quasi automaticamente la loro domanda. Era necessario invece produrre, oltre alle merci, anche i consumatori, cioè formare gli individui sviluppando in essi la coscienza della obbligatorietà del consumo e del piacere che se ne può ricavare. Il singolo consumatore è stato dunque responsabilizzato circa il suo dovere di consumare, cioè di partecipare al processo di produzione-consumo (Bauman, 2002).

Non è un caso dunque che sia sempre alla fine degli anni Settanta che il futurologo Alvin Toffler ha registrato nel volume *La terza ondata* (1987) questi cambiamenti sociali teorizzando la figura del «prosumer», che unisce in sé «producer» (produttore) e «consumer» (consumatore). Quella figura che nel corso dei decenni successivi è diventata centrale per lo sviluppo del mondo dei consumi. La corsa verso la personalizzazione delle scelte operate da parte dei consumatori ha costituito cioè una forte spinta per lo sviluppo dell'economia. La crescente personalizzazione delle scelte dei consumatori dunque non è il frutto di una volontà manifestata autonomamente da parte di questi ultimi, ma di una necessità del sistema economico. Il quale attraverso la figura del *prosumer* è in grado di rendere flessibile, oltre alla produzione, anche il consumo. E può dunque impiegare più facilmente tutto quello che viene generato nella società. Il lavoro svolto cioè all'interno della "fabbrica sociale".

Bibliografia

Abruzzese, A. (2007). *La grande scimmia. Mostri, vampiri, automi, mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all'informazione* (II ed.). Roma: Luca Sossella Editore.

Abruzzese, A. (2011). *Forme estetiche e società di massa. Arte e pubblico* (V ed.). Venezia: Marsilio.

Bertetti, P., & Scolari, C. (a cura di) (2002). *Lo sguardo degli angeli. Intorno e oltre Blade Runner*. Torino: Testo & Immagine.

Boltanski, L., & Chiapello, E. (1999). *Le nouvel esprit du capitalisme*. Paris: Gallimard.

Bauman, Z. (2002). *Modernità liquida*. Roma-Bari: Laterza.

Canova, G. (2000). *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*. Milano: Bompiani.

Carmagnola, F. (2006). *Il consumo delle immagini. Estetica e beni simbolici nella fiction economy*. Milano: Bruno Mondadori.

Cartosio, B. (1998). *L'autunno degli Stati Uniti*. Milano: Shake Edizioni.

Casetti, F. (2005). *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*. Milano: Bompiani.

Castells, M. (2002). *La nascita della società in rete*. Milano: Egea-Università Bocconi.

Castells, M. (2003). *Il potere delle identità*. Milano: Egea-Università Bocconi.

- Codeluppi, V. (2008). *Il biocapitalismo. Verso lo sfruttamento integrale di corpi, cervelli ed emozioni*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Codeluppi, V. (2010). *Dalla produzione al consumo. Processi di cambiamento delle società contemporanee*. Milano: FrancoAngeli.
- Cohen, D. (2007). *Tre lezioni sulla società post-industriale*. Milano: Garzanti.
- Cremonini, G. (2009). *Blade Runner*. Palermo: L'Epos.
- Davis, M. (1994). *Agonia di Los Angeles*. Roma: Datanews Editrice.
- Formenti, C. (2011), *Felici e sfruttati. Capitalismo digitale ed eclissi del lavoro*. Milano: Egea-Università Bocconi.
- Han, B.-C. (2012). *La società della stanchezza*. Roma: Nottetempo.
- Harvey, J. (1997). *La crisi della modernità. Alle origini dei mutamenti culturali* (II ed.). Milano: Il Saggiatore.
- Menarini, R. (2001). *Ridley Scott. Blade Runner*. Torino: Lindau.
- Rullani, E., & Romano, L. (a cura di) (1998). *Il postfordismo. Idee per il capitalismo prossimo venturo*. Milano: Etas.
- Toffler, A. (1987). *La terza ondata. Il tramonto dell'era industriale e la nascita di una nuova civiltà*. Milano: Sperling & Kupfer.
- Touraine, A. (1970). *La società postindustriale*. Bologna: Il Mulino.
- Zanini, A., & Fadini, U. (a cura di) (2001). *Lessico postfordista. Dizionario di idee della mutazione*. Milano: Feltrinelli.