



Le controfigure di Dio. Da Blade Runner ad Avatar

di Nicoletta Vallorani

Eisenhower entrò in una stanza piena di computer e pose alle macchine la domanda: *Esiste un Dio?* I computer si misero tutti al lavoro, le luci lampeggiarono, e dopo un po' una voce disse: *Ora c'è*

*Joseph Campbell*¹

So troppe cose per amare. So troppe cose per odiare. E non ne posso più d'essere una creatura.

*Paul Valéry*²

Il rapporto tra il cinema di genere fantascientifico e l'archetipo biblico è, per certi versi, un caso lineare di ispirazione ricorrente e spesso riuscita, almeno nei termini di una tendenziale e forse necessaria metabolizzazione dei dogmi di fede nel grande serbatoio di principi etici in cui pesca la sonda sempre ricalibrata del nostro senso comune. Non è complicato, neanche per il neofita, citare numerosi esempi di personaggi, intrecci, apologhi sull'inesplicabilità del potere e l'inflessibilità della fede che sono migrati negli anni in storie di futuri immaginari, sempre e come conviene prossimi al presente sperimentato dai lettori o dal pubblico del cinema.

¹ La citazione è riportata in Dery 1996: 72.

² L'estratto proviene dalla riscrittura che Valéry realizza del *Dr Faustus* di Goethe. Uno dei pregi di essa è proprio la concentrazione assoluta sul desiderio di libertà della creatura.



Dunque, l'operazione cui ci si appresta in questa sede non è complessa né rivoluzionaria; semmai il rischio che occorre aggirare è quello della banalizzazione e della genericità, entrambe possibilità rese probabili dalla penetrazione profonda delle narrazioni bibliche nella cultura popolare di ogni tempo. E della cultura popolare la *science fiction* si fa portavoce fin dalle sue origini. Dunque non è un caso che uno dei testi capitali della critica di fantascienza si intitoli appunto *Nuove mappe dell'Inferno* e istituisca una parentela pressoché automatica tra la riflessione dello studioso e il necessario riconoscimento di una relazione creatore/creatura, con il conseguente catalogo di permessi e proibizioni e l'altrettanto conseguente repertorio di premi e pene³. Nel mondo occidentale e *in primis* nella sua articolazione letteraria – alla quale il cinema di fantascienza è debitrice – questa contiguità di temi e intrecci la rende “figlia” della narrazione biblica⁴: una figlia infedele, a volte blasfema, ma sempre capace di ereditare un sistema di figurazioni, miti, archetipi che vengono rimodellati e manipolati, spesso indossando nuovi linguaggi e riformulandosi dentro nuovi media. Il motivo di questa parentela è, semplice, e lo formalizza Frank Kermode, nel suo *A Sense of an Ending*:

The Bible is a familiar model of history. It begins at the beginning (“in the beginning ...”) and ends with a vision of the end (“Even so, come, Lord Jesus”); the first book is Genesis, the last is Apocalypse. Ideally, it is a wholly concordant structure, the end is in harmony with the beginning, the middle with beginning and end (Kermode 1979: 6-7).

La parentela non è sempre visibile - o quanto meno non sempre nello stesso modo -, ma ci sono, in questo rapporto filiale, momenti di particolare densità, nei quali il riferimento all'archetipo della Bibbia si fa ricorrente. Come vedremo, si tratta sempre in fasi storiche accidentate, definite da una particolare instabilità politica e nelle quali il “sense of an ending” si percepisce con maggiore evidenza.

The end, Apocalypse, is traditionally held to resume the whole structure, which it can only do by figures predictive of that part of it which has not been historically revealed. The Book of Revelation made its way only slowly into the canon – it is still unacceptable to Greek Orthodoxy – perhaps because of learned mistrust of over-literal interpretation of the figures. But once established it showed, and continues to show, a vitality and resource that suggest its consonance with our more naïve requirements of fiction (Kermode 1979: 6-7).

³ Il volume è firmato da Kingsley Amis e nella sua edizione originale, intitolata appunto *New Maps of Hell. A Survey of Science Fiction*, esce nel 1960, negli USA. Questo colloca l'opera in un contesto storico e culturale le cui implicazioni sono ben intuibili, e di certo rilevanti.

⁴ Sempre il volume di Amis riporta a un certo punto un interessante excursus sulle origini del delirio di onnipotenza tipico di alcuni profili ricorrenti nelle narrazioni fantascientifiche (Amis 1962: 17-52).



Se ci accostiamo meglio, se impariamo a orientarci un poco nel *mare magnum* non sempre limpido delle narrazioni che ci interessano, alcune considerazioni appaiono di nodale importanza. La doppia radice della definizione di genere – *science* e *fiction* – e dell’ambito che essa designa evoca la coesistenza di saperi scientifici e saperi umanistici, identificandone l’intersezione in quei concetti della scienza ai quali è possibile e a volte persino auspicabile applicare una lettura in qualche modo immaginifica. E’ in queste occasioni che la scienza diviene serbatoio di miti e figurazioni capaci di migrare in ambiti che scientifici non sono, articolandone i linguaggi e rimodellandone i codici (Cfr. Giovannoli 1982: 35-46).

Il tema della creazione, e il rapporto tra Dio e la sua creatura, è senza dubbio uno di questi. L’elemento scientifico, nei modi molteplici in cui viene dipanato questo rapporto, conosce le forme più svariate di ridefinizione, ma è comunque centrale, e si lega alla relazione dibattuta tra fede e scienza. In concreto e forse attraverso una utile banalizzazione, quel che accade con evidenza nelle narrazioni fantascientifiche è che lo sviluppo tecnologico viene rappresentato e percepito come l’elemento di maggiore contraddizione e conflitto rispetto alla stabilità del credo mistico proposta dalla Bibbia.

Nel 1953, Arthur C. Clarke pubblica un racconto piuttosto noto che con questo tipo di discorsi ha a che fare. “The Nine Billion Names of God” (1953) è un compendio compatto e sintetico di immaginario biblico abbinato all’estinzione della razza umana e alla sua eventuale ricreazione: Eden e apocalisse, insomma, combinate in un curioso apologo di umanità. La storia ruota intorno all’esperimento di un monaco tibetano che compra dagli americani un calcolatore elettronico e gli assegna il compito di compilare una lista dei 9 miliardi di nomi di Dio. Il calcolatore esegue la mansione che gli è stata affidata, con la quieta insipienza delle macchine. E quando la conclusione dell’opera è prossima, l’umanità comincia misteriosamente a estinguersi. Man mano che la macchina sillaba l’ultimo nome di Dio, le stelle ad una ad una si spengono in cielo. Non è chiaro, per Clarke, se la tragedia sia una punizione o l’esito inevitabile del disvelamento di un utile mistero. Resta tuttavia evidente, e ben visibile, il senso di una punizione imposta per una trasgressione: il nome segreto di Dio non deve mai essere pronunciato⁵.

La relazione creatore/creatura è, naturalmente, un nodo concettuale centrale, a fasi alterne descritto come rapporto di parentale tradito, viziato da un errore iniziale - o peccato originale - non sempre chiarissimo, e segnato da una fatale differenza gerarchica che, se anche assegna all’essere umano un ruolo privilegiato tra le creature, comunque lo punisce imponendogli dei limiti. Le narrazioni fantascientifiche, di carta stampata e di immagini, si costituiscono dal principio come uno degli strumenti attraverso i quali questa interazione viene riesaminata, riprovata, rivissuta in contesti molto diversi da quello biblico, che tuttavia simulano – spesso semplificandolo – il contraddittorio irrisolto tra un’entità che è stata in grado di creare l’uomo (e la donna)

⁵ Di nuovo, questo discorso, e il racconto di Clarke a titolo di esempio compaiono non solo in più punti nel volume di Amis, ma anche nel testo dello stesso tipo, ma ben più recente, di Scholes e Rabkin (1977).



e il desiderio della creatura di affrancarsi da quella che spesso percepisce come una dipendenza. Appunto, come il *Mon Faust* di Valéry, l'idea di base è: "so troppo per amare, so troppo per odiare, e non ne posso più d'essere una creatura" (Valéry 1989: 398).

Come si intuisce, il discorso è molto ampio, e non riguarda solo il cinema di fantascienza. In questa sede, tuttavia, delimitiamo il campo, considerando un periodo specifico, non a caso intorno alla svolta del millennio, ovvero tra il 1980 e il 2010. E' una fase in cui gli universi simbolici si fanno fragili perché non sembrano riuscire a rendere conto di alcune tragiche contingenze⁶. Ma è anche un momento di grande creatività in ambito scientifico e tecnologico⁷. Proprio l'accelerazione del passo dell'evoluzione tecnologica pare costituire la macchina come divinità essa stessa, in grado appunto di indossare la capacità creatrice di un Dio di biblica memoria. Il cinema, come industria dell'intrattenimento ad alta tecnologia, conosce un periodo di particolare felicità creativa e diventa lo strumento privilegiato per canalizzare la percezione popolare dei tempi difficili⁸.

In questo contesto, prenderemo in considerazione tre film che, per motivi diversi, sono considerati – almeno due di essi anche a distanza di tempo – narrazioni cinematografiche particolarmente riuscite, ovvero abbastanza efficaci da costituirsi come archetipi.

Il primo riferimento inevitabile è *Blade Runner*. Film diretto da Ridley Scott e uscito nelle sale – in una versione revisionata e corretta rispetto al girato originale – nel 1982, questo testo è un adattamento parzialmente infedele di un racconto del '68 – altra data in se stessa significativa, quanto a implicazioni storiche, politiche e culturali – e intitolato "Do Androids Dream of Electric Sheep?". L'autore è quel Philip K. Dick alle cui storie è ispirato moltissimo del cinema di fantascienza contemporaneo (Pagetti 1993: 141-159). E la vicenda si articola intorno a uno degli snodi tematici che Renato Giovannoli riconosce come primari nella riflessione scientifica e fantascientifica contemporanea, ovvero l'alieno come "rompicapo biologico". Il non-umano, in questo caso, si configura come un essere vivente – e, si scoprirà, senziente – che tuttavia mal si adegua alle categorie che dell'umano sono caratterizzanti (Giovannoli 1982: 11-12). Nel tentativo di normalizzarne l'inclusione tra le categorie dei viventi, i "creatori" integrano nel processo di genesi fantascientifica di questa insolita creatura alcuni dati

⁶ Tra esse, e solo per riferirle nella loro massima generalità, va citato il senso di precarietà provocato dallo stato di guerra permanente, cui si lega anche il *sense of anxiety* di cui acutamente dice S.Sontag in molte occasioni e che deriva principalmente dalla crescente incombenza del pericolo terroristico; va aggiunta a tutto questo, infine, la pandemia dell'AIDS, che assume ben presto lo status di un'emergenza non solo medica, ma anche culturale.

⁷ Va ricordato che questo ultimo trentennio vede anche la coniugazione, in parte riuscita, tra biologia e tecnologia, e questo dato in particolare assume una consistenza idealmente critica, proprio per il modo in cui mette in discussione uno dei confini più nettamente tracciati nella nostra epistemologia: la separazione ontologica tra uomo e macchina.

⁸ Per un dettaglio su questo, si veda la riuscita raccolta di saggi curata da M.Spanu ed edita da Lindau (*Science plus Fiction, La fantascienza tra antiche visioni e nuove tecnologie*).



definitori (tipicamente umani, ovvero la memoria, la nostalgia, il desiderio di vita e il conseguente istinto di sopravvivenza) e alcuni vincoli (un "tempo-vita" limitato).

La vicenda, tanto nella sua versione letteraria quanto in quella filmica, è di facile interpretazione. Si tratta di una parabola tutto sommato piuttosto consueta sul rapporto creatore/creatura. I dati di originalità arrivano, nel film, dalla nettezza con la quale viene posto e problematizzato il rapporto tra le infinite potenzialità creazionistiche della tecnologia e le aporie del supporto emotivo sul quale si innestano queste potenzialità. La storia ruota intorno a un manipolo di Replicanti – cyborg creati perfetti, ma proprio per questo dotati di un tempo di esistenza molto limitato – che devono essere eliminati – "ritirati dal mercato" – perché troppo umani nel loro attaccamento alla vita. Una specifica sequenza ci pare che assuma particolare rilevanza in relazione al tema qui scelto: l'incontro tra il leader riconosciuto dei Replicanti ribelli (un irripetibile e irripetuto Rutger Hauer nei panni di Roy Batty) e il suo creatore, il Dott. Tyrell. Quest'ultimo è la nostra prima controfigura di Dio. Il segmento filmico in questione – uno dei momenti più felici del film – si configura come la versione fantascientifica di un archetipo tematico che conosciamo bene: la ribellione della creatura che, dotata dal suo creatore di autonomia deliberante, la usa, e delibera appunto di non essere più subalterna. Quindi rimuove gli ostacoli che gli impediscono di accedere alla libertà, e il padre/creatore è appunto uno di essi.

Al di là della parametrizzazione elementare del sistema di relazioni che si istituisce nella sequenza, vi sono altri dettagli che val la pena di notare. La versione di Dio che ci troviamo davanti in questo caso indossa i panni di un innocuo vecchietto, in una camera da letto barocca; è abbigliato in modo obsoleto, indossa con anacronistici occhiali e una vestaglia troppo grande che incrementa la sua aria innocua, e non pare interessato a null'altro che alla sua partita di scacchi. Anche così, a questo inoffensivo personaggio viene assegnato il potere di donare la vita e di sottrarla: un'onnipotenza insospettabile, e soprattutto inaccettabile per Roy Batty, il Replicante ribelle. Quest'ultimo ascolta la pacata sentenza che sancisce l'impossibilità di una vita più lunga di quella che gli è stata assegnata dal suo creatore, e subito dopo, senza apparente esitazione, consuma una rituale uccisione del padre, rivendicando con questo atto una libertà che di fatto non avrà. L'omicidio ha il sapore di una rivendicazione di autonomia decisionale, che vale a Batty la definitiva esclusione dalla categoria dei replicanti recuperabili. Di nuovo, dunque, abbiamo una storia di trasgressione e disobbedienza, in nome di un'autonomia decisionale che trasformerà il trasgressore nell'anonimo abitante di una terra fin troppo umana.

In effetti, a ben guardare, ci sono almeno due divergenze significative rispetto all'archetipo tematico biblico. La prima di esse è la constatazione che il Paradiso, per il novello Adamo creato da Tyrell, non è mai esistito. Per quanto desiderabile gli possa apparire, la Los Angeles sporca e piovosa di *Blade Runner* non ha l'aspetto di un Eden, e di fatto sarà proprio questa connotazione primaria di tecnologia deteriorata e inefficiente che ne farà il modello più riuscito e imitato di "postmodern pastiche" urbano (Bruno 1987: 66). La seconda divergenza sta nel fatto, simbolicamente trascurabile, che questo Dio tecnologico – diversamente da quello biblico – può



effettivamente essere ucciso, ma per l'omicida come per il disobbediente, la pena è sempre la stessa: un universo vuoto di creatori, e la condanna a una faticosa assenza di divinità.

Ora, per certi versi e quanto meno nelle sue linee primarie, la storia non è molto diversa da quella raccontata nel *Frankenstein*, tanto nella sua versione originale (1817) quanto negli innumerevoli adattamenti cinematografici che ne hanno dimostrato la longevità narrativa⁹. E deve qualcosa anche a quell'apologo – di nuovo molto biblico – che è *L'isola del Dottor Moreau* (H.G.Wells, 1896). Quest'ultimo si conclude appunto con l'uccisione del padre da parte dei *Beast People* ribelli: umanizzare gli animali per via chirurgica e attraverso un'attenta rieducazione non è mai stata una buona idea, dal punto di vista dell'entità creatrice. Quel che è diverso nell'universo epistemologico di *Blade Runner* è l'orizzonte vuoto di questa società futura. Le divinità tradizionali sono cancellate. Le autorità surrettizie possono essere uccise. Quel che resta è una tecnologia non in se stessa onnipotente, ma gestita come fosse tale da chi ne detiene la proprietà. I replicanti di Ridley Scott sono figurazioni di Adamo ed Eva, cacciati dall'Eden senza che nessun peccato originale sia stato davvero commesso, a meno che questo peccato non consista, semplicemente, nel rivendicare il diritto a vivere.

E' quanto meno significativo che la stessa questione – ovvero il diritto a vivere con senso – venga affrontata di nuovo, nel cinema di fantascienza e con un prodotto di grande impatto – nel primo film di una trilogia che diverrà poi assai fortunata. *Matrix* (1999-2003), dei fratelli Wachowski, risulta impregnato del "sense of an ending" di cui parla Kermode e che è inevitabile in qualunque conclusione di millennio. La trilogia nel suo insieme raduna ed elabora motivi ricorrenti che si legano allo sviluppo della tecnologia informatica e alla sua fascinazione. Forse proprio per questo, e con l'efficacia dell'intrattenimento ben fatto e pensato per il grande pubblico, i tre film dei Wachowski diventano in breve oggetto di culto e serbatoio di feticci tecnologico-culturali per i movimenti cyberpunk e per tutta una generazione di trentacinquenni di oggi che hanno modellato la loro formazione e in molti casi la stessa idea della vita sulla rivelazione di quanto possa essere vero che le nuove tecnologie creano un universo virtuale in tutto e per tutto analogo a quello percettivo.

In realtà, l'idea di base dei Wachowski è già sperimentata e risale più o meno agli anni '60. Di nuovo, Dick aveva immaginato universi creati dalle tecnologie informatiche allora nascenti e aveva ipotizzato uomini addormentati che vivevano una vita onirica con la percezione che essa fosse reale (Pagetti 1993: 157-160). In seguito, e per lo più seguendo il suo esempio, altri narratori di *science fiction* hanno, con maggiore o minore successo, enfatizzato la difficoltà di distinguere tra la creazione

⁹ Ciò che allontana il *Frankenstein* di Shelley da una catalogazione come mera narrativa fantastica è appunto la deliberata inclusione del dato scientifico come elemento di autorità. Come correttamente nota Pagetti, la stessa Mary Shelley, nella sua prefazione alla prima edizione del romanzo (1817), "si richiama all'autorità scientifica che 'convalida', ancora una volta, le premesse della favola prometeica, allontanandola dalla sfera delle storie di 'terrore sovranaturali' ed evitando 'gli svantaggi di un semplice racconto di spettri o di incantesimi'" (Pagetti 1993: 10).



originaria del mondo e un analogo processo costruttivo, di filiazione tecnologica, posto in essere da altrettante controfigure di Dio.

Matrix si impadronisce di tutta questa tradizione, la metabolizza e la rende coesa. Con un procedimento tipico di moltissime narrazioni contemporanee – ivi compreso il ciclo di Harry Potter e quello vampiresco di Stephanie Mayer – e spesso definito, con una denominazione che non amo molto, il tratto tipico del postmoderno, ne fa una favola unica, nella quale confluiscono componenti diverse.

La narratività biblica, nella trilogia, la fa da padrona. La storia di tutti e tre i film ruota intorno alla figura di un “eletto”: una sorta di figlio di Dio, appunto, inconsapevole del suo ruolo. Non a caso, una volta identificato come tale, Neo viene fatto oggetto di svariate forme di culto di scoperta derivazione, questa volta, evangelica. In altri termini, il protagonista della storia è tale perché destinato a salvare la città sotterranea di Zion, dove si sono rifugiati gli umani ribelli e dove l’eletto arriva a bordo della Nabuccodonosor, la nave che ospita i “capi” della rivolta. Biblicamente designata col nome del re che cinse d’assedio Gerusalemme e che costruì la statua d’oro perché tutti la adorassero, la nave evoca un immaginario dittatoriale e guerresco, molto funzionale allo sviluppo dell’intreccio.

Il plot è costruito sull’assunto seguente: le macchine hanno preso possesso del mondo che conosciamo, che è di fatto stato ridotto a una landa desolata. Gli uomini, immersi in un sogno chimico, vengono usati dalle macchine come fonte di energia. E sognano di essere ancora vivi, in un mondo virtuale che tuttavia a tutti gli effetti appare come “vero”. E’ come, appunto, se gli umani vedessero quel che li circonda attraverso uno specchio – una sorta di riproposta tecnologica dell’assunto di biblica memoria¹⁰– che trasforma pixel e nebbia elettronica in oggetti, creature e sistemi di vita familiari. Questo universo ha un suo creatore. E Neo, il figlio e il ribelle al tempo stesso, lo incontra nella seconda puntata della trilogia, *Matrix Reloaded* (2003).

Con quel che appare quasi un omaggio all’archetipo di *Blade Runner* ma anche una rievocazione dell’immaginario del Creatore su una base biblica, questo Dio ci appare nei panni di un anziano signore, che tuttavia non è più così inerme. Trasfigurato nel Divino Architetto, questo creatore manifesta un assoluto disprezzo per la creatura Neo, etichettata in modo sbrigativo come una imperfezione, o anomalia, del sistema. L’ anomalia deve essere, com’è ovvio, emendata. Ed è forse significativa l’indubbia e cinica condiscendenza con cui questo Dio considera il privilegio di cui Neo gode di operare una scelta. Nulla di nuovo fin qui: anche Adamo ed Eva hanno scelto. L’elemento di originalità dipende da una convinzione esplicitata da questa specifica controfigura di Dio: la scelta che Neo farà, qualunque essa sia, sarà, a suo dire, per forza sbagliata, perché condizionata appunto dall’emotività, e pertanto non scientifica.

¹⁰ Il “through a glass darkly” delle prime traduzioni in inglese della Bibbia e così tanto citato riappare spessissimo nella fantascienza anglofona e, nella sua versione tecnologicamente revisionata, diventa addirittura il titolo di un romanzo di P.K.Dick (*Through a Scanner Darkly*, 1977) e poi di un film di R.Linklater, tratto appunto dal romanzo (2006)



Dunque ci siamo di nuovo: ciò che rovina la creatura anche agli occhi di questa controfigura di Dio è un sentire anomalo, esasperato e irragionevole, che finisce per ridurre gli uomini e le donne ad animaletti, che in quanto tali non hanno una fede né un'etica, ma solo un comportamento.

Arriviamo in questo modo al terzo film di questa analisi, che forse rappresenta una lieve forzatura rispetto ai parametri della nostra selezione e si muove in una direzione laterale, poiché un Dio vero e proprio non vi è, se non sotto forma di un'entità collettiva, che raduna e riscatta le forze della natura. *Avatar* (2009), di J. Cameron, ha un impatto ancora poco prevedibile sull'immaginario popolare, del quale tuttavia raccoglie alcune preoccupazioni fondamentali. Più in particolare, il testo filmico si fa carico della deriva ecologista di tempi recenti e ne riassume le coordinate "promozionali" più semplici e meno circostanziate. Di per se stessa una battaglia più che degna, l'ecologia viene adattata ad argomenti che a noi paiono, di fondo, demagogici. E il film è da questo punto di vista un paradosso. In sintesi, la realizzazione di questa esperienza cinematografica si avvale di mezzi estremamente dannosi per l'ambiente per costruire una parabola ecologica. *Avatar* è costato moltissimo, ha effetti speciali straordinari ed è la celebrazione di un mondo edenico miracolosamente privo di ogni tecnologia. Solo in apparenza, però: quel che è uscito dalla porta rientra inevitabilmente dalla finestra.

La storia è questa: una terra morente e in grave crisi energetica sta saccheggiando il pianeta di Pandora, una revisione potenziata dell'idea che abbiamo di Eden, per fare scorta di un minerale indispensabile, appunto, per salvare la terra dall'incombente catastrofe energetica. Ovviamente, Pandora è abitato. Ed è a questo punto che le questioni si intrecciano. Poiché l'aria su Pandora è irrespirabile per gli esseri umani, il loro corpo viene "collegato" a un macchinario che li rende capaci di migrare in un corpo alieno – un *avatar*, appunto – costruito in laboratorio e in tutto e per tutto capace di rimpiazzare il corpo umano originario. Ovviamente anche qui abbiamo un ribelle – un insolito Marine in sedia a rotelle – che, una volta trovato un nuovo corpo alieno e dopo averne scoperto le infinite doti di mobilità, decide di fatto di rinunciare alla sua umanità, rinnega il suo creatore e si consegna alla religione animistica di Pandora.

Qui, in effetti, la controfigura di Dio è un pianeta intero. E' l'anima del pianeta – costituita da una rudimentale sommatoria di tutti gli esseri viventi che la abitano – a resuscitare il Marine nel suo nuovo corpo, rendendogli peraltro impossibile tornare a quello vecchio, che viene cestinato senza possibilità di riciclo. Ora, al di là dei riferimenti espliciti alla nostra assoluta contemporaneità – di per se stessi resi inquietanti da eventi recenti che con le varie crisi energetiche hanno a che fare – Cameron non lo dichiara nei crediti ma pesca la vicenda da un bel romanzo degli anni '70, scritto da Ursula K. Le Guin. In *Il mondo della foresta* (1973) le questioni affrontate erano pressoché identiche, e con sviluppi analoghi. Anche in quel caso, gli umani arrivavano su un pianeta edenico e vi portavano la loro ideologia e la loro religione. Il pianeta risultava incredibilmente ricco di fonti energetiche, e questo provocava un primo tentativo di conversione dei nativi e, secondariamente, il loro sterminio,



conseguente al rifiuto di collaborare. Anche in quel caso, le questioni sul tavolo tendevano a coagularsi intorno alla contrapposizione tra due sistemi simbolici – una religione, per così dire, tradizionale, basata sul rapporto gerarchico creatore/creatura e un credo animistico basato sul rapporto di completa coesione tra le esigenze dei nativi e quelle del pianeta, che era, alla lettera, concepito come il loro creatore. Cameron aggiunge a questa vicenda le meraviglie di una tecnologia che Le Guin – per le scelte di scrittura come pure per il contesto in cui la storia è stata scritta – salta a piè pari. Ma, simbolicamente, le due vicende sono analoghe, ed entrambe hanno a che fare con l'idea che abbiamo di evoluzione e con il rapporto che intrecciamo con chi, presumibilmente, ci ha creato.

Concludendo, al di là delle differenze indubbie tra questo testo e i film precedenti, il discorso torna al nostro filo rosso: le eco bibliche in questo tipo di speculazione narrativa, giocate sotto forma di significative ricorrenze, che riguardano il concetto di Terra Promessa e Divinità creatrice e la relazione creatore/creatura. In tutti i film che abbiamo citato, alla fine, il rapporto con Dio si gioca sul dono e/o sulla privazione del corpo. In tutti i casi vi è una terra promessa, che alla fine – con consolatori finali hollywoodiani, in alcuni casi aggiunti per esigenze di marketing¹¹ – viene raggiunta. E infine la sofferenza è il prezzo che si paga per stare al mondo.

Dio resta, nelle sue contrefigure, un profilo bizzarro. E soprattutto non sempre i suoi ragionamenti di Dio sono comprensibili. Ma questo, com'è ovvio, è nella natura di Dio, qualunque essa sia.

BIBLIOGRAFIA

Amis K., 1962, *Le nuove mappe dell'inferno* (1960), Milano, Bompiani.

Bruno G., 1987, "Ramble city: postmodernism & Blade Runner", *October*, 41: 61-74.

Dery M., 1996, *Velocità di fuga. Cyber cultura di fine millennio*, Milano, Feltrinelli

Doel M.A. & D.B. Clarke, 1997, "From Ramble City to the Screening of the Eye: Blade Runner, Death & Symbolic Exchange", in Clarke D.B. (ed by), *The Cinematic City*, London & New York, Routledge, pp.140-168

Formenti C., 2000, *Incantati dalla rete. Immaginari, utopie e conflitti nell'epoca di Internet*, Milano, Raffaello Cortina Editore.

Giovannoli R., 1982, *La scienza della fantascienza*, Milano, Editori Europei Associati.

Kermode F., 1979, *The Sense of an Ending. Studies in the Theory of Fiction* (1966), London/Oxford/New York, OUP.

Pagetti C., 1993, *I sogni della scienza. Storia della Science Fiction*, Roma: Editori Riuniti.

Scholes R. e E.S. Rabkin, 1977, *Science Fiction. History, Science, Vision*, London, OUP.

¹¹ E' il caso della sequenza finale di *Blade Runner*, chiaramente giustapposta, in osservanza alle consuetudini hollywoodiane di "happy ending".



Altre Modernità / Otras Modernidades / Autres Modernités / Other Modernities

Università degli Studi di Milano - Facoltà di Lettere e Filosofia
Dipartimento di Scienze del Linguaggio e Letterature Straniere Comparate - Sezione di Studi Culturali

Spanu M. (a cura di), 2001, *Science plus Fiction, La fantascienza tra antiche visioni e nuove tecnologie*, Torino, Lindau.

Valéry P., 1989, *Mon Faust*, in P.Valéry, *Opere poetiche*, a cura di G.Pontiggia, Milano, Guanda.

Nicoletta Vallorani è Professore Associato di Letteratura Inglese e Studi Culturali presso l'Università degli Studi di Milano. Le sue specializzazioni si orientano verso il campo dei *media studies*, dei *gender studies* e dei *queer studies*. Ha lavorato anche sulle implicazioni culturali e ideologiche della traduzione e sulla relazione tra linguaggio e ideologia nelle culture contemporanee. Attualmente le sue ricerche si concentrano sulla politica del corpo e l'ideologia culturale, il corpo e la città, il linguaggio del corpo, la rappresentazione culturale e la malattia. Il suo lavoro su J.Conrad, H.G.Wells, Angela Carter, Will Self e Martin Amis ha radici profonde nel campo degli studi letterari, mentre approcci più recenti a I. Sinclair, D. Jarman, O. Welles, T. Harrison, M. Winterbottom rivelano un riferimento più specifico alle teorie e ai metodi degli studi culturali. Ha pubblicato saggi sulla narrativa formulaica, il rapporto tra cinema e letteratura, le topografie urbane, la rappresentazione del corpo, la rappresentazione della guerra nelle culture contemporanee britanniche e americane.

nicoletta.vallorani@unimi.it