

MARCO TETI

Da Montecristo a Smash Tv.

Un'analisi de L'implacabile (The Running Man) tra narratologia, antropologia e ludicità digitale

Introduzione

Dopo vicissitudini di natura organizzativa e produttiva¹ il film *L'implacabile* vede la luce nell'anno 1987. Questa informazione, in apparenza trascurabile e secondaria, è sufficiente, a nostro avviso, a suggerire interessanti spunti di riflessione, o meglio ancora, a indirizzare la lettura dell'opera diretta da Paul Michael Glaser, che si colloca evidentemente, dal punto di vista del codice linguistico, a metà strada tra il testo filmico e quello videoludico. Infatti la seconda metà degli anni Ottanta costituisce indubbiamente uno dei periodi (probabilmente "il" periodo) di massima espansione, sul mercato mondiale, dei giochi elettronici destinati sia all'intrattenimento domestico (dunque privato) che a quello pubblico e sociale². In esso il cosiddetto videogioco si diffonde capillarmente in tutto il mondo e contribuisce alla "globalizzazione" dell'immaginario e alla omologazione sociale.

Dopo questa premessa ci pare francamente superfluo sottolineare l'influenza esercitata dal gioco digitale nei confronti della produzione cinematografica successiva agli anni Settanta. Il nostro studio si prefigge di fare emergere ed evidenziare le inequivocabili convergenze linguistiche tra i due mezzi di comunicazione di massa, i loro innegabili *scambi*, situabili, per l'appunto, sia sul piano estetico che su quello narrativo. L'indagine, che cercheremo di condurre nella maniera più rigorosa possibile, utilizzando strumenti metodologici provenienti da svariati ambiti disciplinari, si propone inoltre di rinvenire le tracce di un processo evolutivo che dalle prime forme di narrazione storicamente riconosciute e codificate (si va dal *rudimentale* Mito, la cui nascita si fa spesso coincidere con quella della Cultura *tout court*, alla elaborata e "consapevole" fiaba), conduce al racconto interattivo del videogame e a quello che oramai gli è sempre più debitore, ovvero il racconto filmico³. La natura del processo evolutivo a cui si è appena accennato è, ovviamente,

¹ A tal proposito, cf. la pagina web <http://www.schwarzenegger.it/implacabile.html>

² Ci riferiamo, ovviamente, alle ormai quasi scomparse sale-giochi, ovvero il principale spazio sociale, il principale luogo di aggregazione e, soprattutto, di costruzione dell'immaginario degli adolescenti, nel quindicennio che va dalla fine degli anni Settanta all'inizio degli anni Novanta.

³ Non a caso, Marco Benoit Carbone, scrive, a proposito dell'aspetto sincretico del *game* digitale, che «i giochi elettronici stanno incorporando non solo temi e figure, ma persino stilemi e intere grammatiche di linguaggi dagli altri domini espressivi, ibridandoli variamente nei propri mondi interattivi. Sul piano industriale, la comunicazione tra settori

strutturale e narratologica (dunque linguistica)⁴, cioè relativa alle architetture che sorreggono un testo e agli studi aventi per oggetto tali strutture soggiacenti il racconto narrativo. I dati forniti dal film *L'implacabile* (il cui titolo originale è *The Running Man*, lo stesso dell'opera letteraria da cui è tratto), un testo che giudichiamo in tal senso esemplare, ci sembra avvalorino proprio le tesi appena espresse. Ma, prima di addentrarci nell'analisi, ci sembra a questo punto opportuno offrire al lettore la sinossi del film.

L'implacabile

Titolo originale: The Running Man. *Regia:* Paul Michael Glaser. *Sceneggiatura:* Steven E. de Souza, Stephen King. *Soggetto:* dal romanzo omonimo di Stephen King. *Fotografia:* Thomas Del Ruth. *Montaggio:* Mark Warner, John Wrigt. *Interpreti:* Arnold Schwarzenegger (Ben Richards), Conchita Alonso (Amber Mendez), Richard Dawson (Damon Killian), Jesse Ventura (Capitan Freedom), Yaphet Kotto (Laughlin), Marvin J. McIntyre (Weiss), Jim Brown (Fireball), Erland Van Lindth (Dynamo), Gus Rethwisch (Buzzsaw), Toru Tanaka (Subzero), Mick Fleetwood (Mic), Dweezil Zappa (Stevie), Karen Leigh Hopkins (Brenda), Sven Ole Thorsen (Sven). *Produzione:* George Linder e Tim Zinnemann per Linder/Zinnemann productions, Keith Barish, Rob Cohen. *Distribuzione:* Artisan Entertainment. *Durata:* 102'. *Origine:* Usa, 1987.

Provata da conflitti e carestie, nell'anno 2019 la gente sfoga la propria rabbia e la propria frustrazione seguendo fanaticamente il programma intitolato The Running Man, un violentissimo gioco televisivo in cui concorrenti e antagonisti si battono fino alla morte. Ben Richards è un ex poliziotto incarcerato ingiustamente a causa di una strage mai commessa. Assieme a due galeotti di nome Laughlin e Weiss, membri di un movimento di resistenza clandestino che si propone di rovesciare il regime totalitario che domina il mondo, Richards evade dalla galera e conosce Amber, impiegata presso la stazione televisiva che trasmette lo show. Arrestato di nuovo, per colpa

dell'intrattenimento non tollererebbe più alcuna forma di *rip-off* così clamoroso. Gli scambi intersemiotici tra i diversi regimi espressivi sono ormai del tutto previsti in ampie logiche industriali che, anzi, percorrono la strada del *tie-in* anche a ritroso, con il fenomeno delle conversioni filmiche di successi ludici. Come testimoniano i mondi rizomatici e pluriespressivi di *Grand Theft Auto*, in venti anni trascorsi da *Death Race* lo statuto figurativo del videogioco ha incorporato tutti gli altri linguaggi e sostanze espressive (musica, cinema, immagini e fisica della realtà), e le ha riformulate in mondi mimetici dalla figuratività prossima alla con-fusione naturalistica». BENOIT CARBONE (2006, 19s.).

⁴ Roland Barthes scrive, a questo proposito, che «c'è molto da lavorare in queste direzioni. E soprattutto nel campo dell'analisi strutturale delle forme del racconto; perché analizzando film, teleromanzi, romanzi popolari, fumetti e perfino fatti di cronaca o imprese di re e principesse, etc., forse si troveranno strutture comuni. Si approderebbe così a una categoria antropologica dell'immaginario umano... [...]. Se si arrivasse a trovare un'identità di struttura tra un film e delle favole arcaiche si sarebbe accertata una grande probabilità dell'esistenza del piano antropologico, altrimenti si rimanda tutto alla sociologia. La posta quindi è molto importante, ed è veramente una posta, perché per il momento non se ne può dir niente. Da cui questa specie di tensione tra l'antropologia e la sociologia. Bisognerebbe sapere se certe forme di racconto sono proprie a certe civiltà». BARTHES (1997, 99s.).

di Amber (che ingenuamente ripone ancora fiducia negli organi d'informazione e di giustizia), Richards cede alle richieste del diabolico ideatore e conduttore di The Running Man, Damon Killian, il quale minaccia di far gareggiare da soli Laughlin e Weiss (i quali difficilmente riuscirebbero a sopravvivere), e partecipa al brutale spettacolo. Anche Amber, resasi conto delle manipolazioni operate dal network televisivo per cui lavora, è costretta a partecipare al gioco, in cui Richards mette però subito in evidenza la sua grande tenacia, intelligenza e forza fisica. L'ex poliziotto elimina, uno dopo l'altro, coloro che gli danno la caccia (i cosiddetti "sterminatori"), smaschera Killian davanti alle telecamere, rivelandone la natura malvagia, e infine si mette alla testa della rivolta fomentata del movimento di resistenza di cui fanno parte Laughlin e Weiss. Il finale vede Richards e Amber dichiarare il loro amore reciproco.

Favola, cinema, videogioco

Sin dai titoli di testa *L'implacabile* denuncia i debiti iconico/iconografici, prima ancora che narrativi e tematici, contratti dal regista ed ex attore Paul Michael Glaser, e dai suoi più stretti collaboratori, nei confronti di un certo tipo di videogame. Da un punto di vista grafico, per esempio, i caratteri del titolo del film, bidimensionali e volutamente "semplificati", si rifanno in modo lampante a quelli della stragrande maggioranza dei giochi elettronici del periodo. Il titolo in questione, presentato immediatamente dopo il nome della casa di produzione, per l'esattezza la Linder/Zinnemann Production, è seguito da una breve sequenza animata che conferma il notevole ascendente esercitato sull'opera dai testi videoludici coevi. Protagonista di tale sequenza è un *uomo che corre* le cui fattezze riproducono palesemente quelle dello statuario e inespressivo Arnold Schwarzenegger, la star del film. La grafica adottata per dare corpo a questo corridore animato è bidimensionale e stilizzata, cioè mirante a fornire esclusivamente i tratti giudicati fondamentali per l'ancoraggio del segno linguistico a un referente nel mondo *reale*. Inoltre il movimento di questo *running man* virtuale, non eccessivamente fluido, è accompagnato da una inquietante colonna sonora composta da un numero ridotto di note e generata verosimilmente da un sintetizzatore elettronico, proprio come nei videogame dell'epoca.

Ciò che compare sullo schermo immediatamente dopo la scena animata descritta, ovvero una successione di didascalie (dalla grafica grossolana) che puntano ad illustrare lo scenario apocalittico in cui agiscono i personaggi, sottolinea, almeno così ci pare, l'inequivocabile rapporto di interdipendenza tra il testo filmico oggetto d'analisi e un particolare genere di giochi elettronici a esso contemporanei. Riportiamo qui integralmente il contenuto delle succitate didascalie:

Dal 2017 l'economia mondiale è crollata,
il cibo, le risorse naturali e il petrolio
scarseggiano. Uno stato di polizia, diviso
in zone paramilitari, governa con pugno
di ferro.

La televisione è controllata dallo stato
e un sadico gioco televisivo
chiamato "The Running Man" è diventato
lo show più popolare della storia.

L'arte, la musica e i mezzi di comunicazione
sono censurati, e nessun dissenso è tollerato.

Solo un movimento di resistenza è riuscito
a sopravvivere nel sottosuolo.

Quando i gladiatori tecnologici non sono sufficienti
per reprimere il desiderio
di libertà della popolazione...

... i metodi drastici diventano necessari.

Tenuto conto anche della posizione da esse occupata, sul piano temporale, all'interno del testo filmico, la funzione di tali didascalie appare evidente: si tratta di una vera e propria *introduzione* il cui obiettivo è coinvolgere emotivamente e, soprattutto, calare sin da subito nel vivo dell'azione uno spettatore "modello" la cui figura e il cui statuto si avvicinano parecchio a quelli del videogiocatore. Secondo una prassi consolidata, l'introduzione scritta e/o verbale serve proprio ad attivare la voglia di giocare (e conseguentemente di costruire una storia, un racconto) del fruitore dei testi videoludici, la cui componente narrativa appare come è ovvio decisamente ridotta, almeno rispetto a quella di un libro o di un film. Insomma, nei videogame la funzione dell'introduzione è di proiettare il giocatore all'interno della diegesi, di un universo di finzione senza il quale non è possibile stimolare nessuna interattività. Le didascalie de *L'implacabile*, alludendo ai propri modelli videoludici, hanno lo scopo proprio di "strizzare l'occhio" a un *target* costituito primariamente da spettatori adolescenti e videogiocatori. È quasi come se, una volta finite di scorrere le frasi sullo schermo, allo spettatore venisse posta la seguente domanda: "sei pronto a giocare?" E a *fantasticare* (cioè a vivere l'emozione di un racconto), aggiungiamo noi. Per ragioni di completezza, ci pare il caso di ricordare che in ambito cinematografico l'uso di simili didascalie introduttive diviene abituale a partire dalla seconda metà degli anni Settanta, all'interno di quel filone *distopico* e

fantascientifico che annovera tra le sue fila film quali *Guerre stellari (Star Wars, 1977)* di George Lucas, *Blade Runner (Id., 1982)* di Ridley Scott, *1997: Fuga da New York (Escape from New York, 1981)* di John Carpenter, etc.

Non si è parlato a caso di rapporti di interdipendenza tra *The Running Man* e un certo tipo di gioco elettronico. Da un punto di vista estetico e narrativo la relazione di dipendenza che lega cinema e videogioco è perlomeno reciproca. La prevalenza di uno dei due media sull'altro è dovuta a fattori "esterni" quali il contesto storico e geografico. In proposito, Marco Benoit Carbone afferma:

Per i rapporti tra universo filmico e videoludico, complessi e plurimi nel corso delle vicende condivise dalle due pratiche espressive, formulare tipologie per spiegarne le ibridazioni e traduzioni trasmediali, e le occasioni di negoziazione e di confronto, si rivelerebbe estremamente produttivo. I videogiochi, ispiranti a uno statuto narrativo ancora narcotizzato dal potenziale visivo, stabiliscono da subito un rapporto di affiliazione nei confronti degli universi visivi del cinema, del fumetto e di ogni forma espressiva che è *tuttora* fondante, in una crescente convergenza nel sistema generale dell'entertainment. Nello specifico dei rapporti con l'universo filmico, il gioco d'epoca si presenta spesso come un palese riferimento non ufficiale, come appendice ludica che va oltre il livello della citazione e dell'ispirazione per atterrare sui territori del plagio di singole opere. Negli anni dell'affermazione del mezzo, prima che l'industria di quest'ultimo raggiungesse una dignità e una dimensione industriale ed economica paragonabili a quella del cinema, il costume di parassitare su film famosi diventa pratica ricorrente⁵.

Il cinema cosiddetto "delle origini" e il gioco elettronico "d'epoca", ovvero quello precedente gli anni Ottanta, risultano accomunati da fattori linguistici e – se così si può dire – *identitari*. Entrambi, infatti, prima di riuscire ad affermarsi come autonomi mezzi espressivi dotati di una specifica, seppur sincretica, identità, si sono ancorati a mass media ritenuti più "nobili" al fine di ricevere una qualche legittimazione, un qualche riconoscimento del proprio ibrido statuto linguistico.

Il gioco digitale che più di frequente si accosta al film di Glaser è certamente *Smash T.v.*, una produzione Williams⁶ messa in commercio nel 1990. Il gioco in questione rientra nel genere videoludico battezzato in inglese con il nome di *shooter* e in italiano con quello di *sparatutto*. La caratteristica precipua di questo genere è quella di impegnare il giocatore sul piano "fisico", prima ancora che su quello cognitivo e mentale. Lo *sparatutto* va inserito di diritto in quella macrocategoria di produzioni videoludiche, dominanti negli anni Ottanta, per cui si è coniata la

⁵ BENOIT CARBONE (2006, 5).

⁶ Williams è il nome di una importante casa di produzione di giochi digitali attiva principalmente negli anni Novanta.

definizione di *hardcore games*⁷, ovvero giochi richiedenti al fruitore sforzo e resistenza fisica, prima ancora che prontezza di riflessi (comunque fondamentale) e spiccate doti cognitive⁸. Il numero delle produzioni videoludiche rientranti nella categoria *shooter* diminuisce progressivamente nel corso dell'ultimo quindicennio.

Anche la data di pubblicazione di *Smash T.v.* ci sembra rivelatrice e ricca di indizi interessanti. Innanzitutto attesta, al di là di ogni ragionevole dubbio, la reciprocità dei prestiti narrativi e stilistici tra *L'implacabile* e un'ampia ed eterogenea classe di testi costituita dagli appena citati *shooters*⁹. E più in generale, quella tra il mezzo di comunicazione cinematografico e quello videoludico¹⁰. Infatti, dopo avere subito l'influenza di una serie di videogame dalle peculiarità ben precise, *The Running Man* influenza a sua volta, inequivocabilmente, un'opera appartenente alla suddetta serie o, per essere più corretti, alla suddetta classe, *Smash T.v.* appunto. Il percorso narrativo seguito dai protagonisti de *L'implacabile* e da quelli di *Smash T.v.* si discosta veramente di poco. Il film ha solo un ritmo meno frenetico di quello del gioco elettronico. La struttura narrativa de *L'implacabile*, mutuata dai cosiddetti *sparatutto* più che dalla letteratura, con cui pure il film intrattiene una solida relazione, viene ricalcata da *Smash T.v.*. Lo schema narrativo di quest'ultimo prevede il superamento di una serie di *stanze* gremite di nemici, il più pericoloso e visivamente orripilante dei quali compare per ultimo.

Smash Tv riprende dunque le figure "mostruose" e, soprattutto, i temi di *The Running Man*, esasperandone, se possibile, gli aspetti grotteschi e parodici. Per rendere l'idea del grado di consapevolezza, sul piano delle intenzioni, raggiunto da *Smash T.v.*¹¹, si possono a nostro avviso adoperare come termine di paragone proprio le costanti tematico-figurative ed estetiche di

⁷ Per essere corretti, la dicitura *hardcore games*, come quella di *hardcore gamers*, è recente e si è andata a prefigurare prevalentemente sulla scorta del tipo di consumi di gioco dei vari tipi di pubblico. In poche parole, man mano che il mercato di giochi diventa maggiormente di massa, viene distinto (assolutamente a posteriori) un sottopubblico che possiamo benissimo paragonare ai cinefili (coi quali condividono appetiti di visione-gioco) e che qualcuno definisce *hardcore gamers*. Non bisogna quindi confondere tra categorie di giochi "estreme" nel senso interattivo e giocatori "estremi" in quanto molto appassionati, né considerare l'*hardcore game* un genere videoludico vero e proprio.

⁸ La sfibrante esperienza, da un punto di vista fisico, a cui è sottoposto il fruitore di *Smash T.v.* è resa in maniera vivida e appassionata da Marco Benoit Carbone, il quale scrive che «interazione e figurazione tengono per mano il giocatore e lo accompagnano in una selva di violenza massiva e incontrollata, ossessiva e irrefrenabile. Qui la strategia consiste nell'annullare la riflessione e consumare i riflessi nel deflagrare, diventare, essere un'arma da fuoco sopravvivendo il più a lungo possibile. [...] La creatura sanguinosa a targa Williams è forse una delle incarnazioni più prive di compromessi dello spirito multiforme dello *shooter*. Due mani, otto direzioni per muoversi e otto per sparare. Nervi da tendere fino all'inverosimile. Ondate di carni e metalli digitali da spazzare via fuggendo di angolo in angolo o aggredendo furiosamente con affondi disperati. Sintetizzano bene, queste sensazioni, il *feel* di un giocattolo di violenza digitale entusiasmante quanto emotivamente consumante». BENOIT CARBONE (*Smash T.v.*, <http://www.retrogamer.it/coinop/smashtv.htm>).

⁹ O, più in generale, dai videogiochi "estremi" (dal punto di vista interattivo) a cui si è accennato.

¹⁰ Ciò che viene sancito, insomma, è la similarità, per non dire l'equivalenza, estetica e formale, tra determinati tipi di testi filmici e videoludici fondati sull'ibridazione, sulla pratica della combinazione delle *sostanze* espressive. Ci sembra chiaro che si stia toccando una questione molto delicata e complessa, quella relativa al rapporto (linguistico e tematico) tra cinema e gioco digitale, un nodo teorico ancora ben lontano dallo scioglimento.

¹¹ Il gioco può essere considerato una vera e propria distopia sociale *splatter*.

importanti registi cinematografici, tra i quali, per esempio, Paul Verhoeven, di cui è nota la predilezione per un tipo di racconto iperbolico e caricaturale modulato sul registro farsesco, se non addirittura comico-parodistico. Tra l'altro nel 1989, due anni dopo l'uscita di *The Running Man* e un anno prima della pubblicazione di *Smash T.v.*, il regista olandese dirige Arnold Schwarzenegger nel fantascientifico *Atto di forza (Total Recall)*, adattamento disturbante ed eccessivo dell'omonimo romanzo di Philip K. Dick. Il film in questione è decisamente ascrivibile al filone (o sottogenere) di appartenenza de *L'implacabile*.

Il gioco elettronico creato da Mark Turmell e prodotto dalla Williams replica dunque anche i contenuti de *L'implacabile*; ma necessitando meno di uno sviluppo narrativo¹², ne smorza i toni polemici. La denuncia sociale (invero alquanto blanda anche nel film) cede il posto all'intrattenimento ludico e totalmente disimpegnato. Alla stregua de *L'implacabile*, seppur con una carica eversiva sensibilmente minore, *Smash T.v.* esibisce una:

violenza eletta a spettacolo massificato e macellazione d'evasione per gli schermi unificati, finanziati dal dio denaro degli sponsor e commentati da presentatori accompagnati da vallette prosperose, con premi in viaggi, videoregistratori, tostapane e contanti assegnati ai vincitori-sopravvissuti di ogni livello. [...] Gli scorrimenti tra un'arena e l'altra rivelano, nascosto tra le pareti, il complesso spettacolare degli studi che osservano, producono, montano il risultato visivo finale per il grande pubblico della società-spettacolo¹³.

Senza entrare nel merito della questione relativa all'*ontologia* dei due mezzi di comunicazione sotto esame, che rischia concretamente di allontanarci dal centro focale del nostro discorso, facciamo un passo indietro e occupiamoci finalmente delle strutture dei testi, considerati esclusivamente da un punto di vista narrativo. La prospettiva che scegliamo di adottare di tipo *genetico*. Ci proponiamo, cioè, di inquadrare la questione in modo tale da mettere in luce l'ipotetica linea *evolutiva* strutturale e narrativa (dunque, si badi bene, non espressiva o estetica) su cui si situano i testi. A un estremo cronologico di questa linea evolutiva si posizionano le forme narrative più ancestrali e *fondanti*, ovvero il mito, la leggenda e successivamente la favola e la fiaba; all'altro, invece, le recenti forme testuali videoludiche e il disegno animato seriale, soprattutto proveniente dal Giappone. Si collocano in posizione centrale, infine, le configurazioni narrative dalla tradizione consolidata, quali il testo letterario (in particolare quello definito popolare o *di appendice*), un certo tipo di opera teatrale (il melodramma) e il testo cinematografico, in special modo quello cosiddetto *di finzione*. Gli studi condotti da Vladimir Propp e, successivamente, da Claude Lévi-Strauss

¹² I critici e gli studiosi videoludici più accorti smentiscono giustamente questa nostra tesi, avanzata più che altro per comodità, o meglio, per "esigenze" di comprensibilità.

¹³ Cf. BENOIT CARBONE (*Smash T.v.*, <http://www.retrogamer.it/coinop/smashtv.htm>).

costituiscono dei riferimenti imprescindibili per chiunque si occupi delle strutture narrative. Dell'apparato concettuale collaudato da Lévi-Strauss terremo conto nel successivo paragrafo del nostro lavoro. Per il momento, preferiamo concentrare l'attenzione sulle elaborazioni teoriche di Vladimir Propp, da cui storicamente partono le analisi delle varie *forme* narrative, o meglio, delle architetture soggiacenti sulle quali esse poggiano¹⁴.

I sociologi e massmediologi Domenico Carzo e Marco Centorrino, secondo cui il gioco digitale è un possibile, pertinente campo d'applicazione delle suddette elaborazioni teoriche, utilizzano gli strumenti metodologici proppiani per affrontare la lettura di un celeberrimo videogame intitolato *Tomb Raider*, la cui protagonista (la formosa archeologa Lara Croft) è assunta a mito mediatico¹⁵. Al centro dell'interesse di Vladimir Propp (appartenente a quell'eccezionale gruppo di studiosi meglio noti come *formalisti*) vi sono le azioni compiute dai personaggi di un racconto fiabesco¹⁶. Tali azioni, di cui egli evidenzia il ritorno costante, la ricorrenza¹⁷, vengono indicate col nome di *funzioni narrative*¹⁸. Le azioni portate avanti dai protagonisti, in pratica, hanno la "funzione" di far procedere in una determinata direzione la storia narrata, il racconto inteso come *sistema* compatto e coerente in cui ogni elemento è strettamente, "intimamente" legato agli altri. Le funzioni narrative costituiscono le *unità* fondamentali della struttura, dello schema sotteso al racconto. La loro disposizione è invariabile e determinata¹⁹. I personaggi (dei quali il principale è l'*eroe*), i soggetti "agenti", sono raggruppati dallo studioso russo, naturalmente, in base a quello che fanno, alle *sfere d'azione* all'interno delle quali agiscono. Premesso questo, occorre fare un passo indietro, ritornando al confronto tematico, stilistico e soprattutto strutturale tra *L'implacabile*, il suo derivato, *Smash Tv*, e i suoi modelli videoludici. Come quello di *Smash T.v.* e dei giochi elettronici a esso affini, lo schema narrativo del film girato da Paul Michael Glaser si articola in una serie di *livelli* successivi che conducono alla "resa dei conti" conclusiva. A ogni livello si assiste a un progressivo aumento della difficoltà da parte del protagonista, l'ex poliziotto Ben Richards, incarcerato ingiustamente per una strage non commessa e sfruttato da un conduttore televisivo meschino e senza scrupoli. Il tragitto narrativo, in definitiva, si struttura in *tappe* contrassegnate dalla violenza (parossistica come quella messa in scena nei videogiochi) degli scontri tra il protagonista e i suoi letali, pittoreschi antagonisti. Vladimir Propp si impegna a fondo proprio nello

¹⁴ Ciò di cui parliamo è, ovviamente, la struttura testuale, intesa nella sua doppia accezione di «oggetto organizzato e [...] modello generalizzante». ECO (1968, 272) ora in FABBRI – MARRONE (2000, 87).

¹⁵ Cf. CARZO – CENTORRINO (2002, 159-98). A nostro parere, l'applicazione della metodologia proppiana può risultare particolarmente proficua in un ipotetico studio delle (numerose) saghe *fantasy* rappresentate dai giochi digitali, la più famosa delle quali, intitolata *Legend of Zelda*, è indubbiamente una fiaba trasposta in forma videoludica.

¹⁶ Cf. PROPP (1966).

¹⁷ «A Propp interessa osservare, al di là degli elementi variabili e accessori dell'intreccio, gli elementi costanti dello schema compositivo, cioè il modello paradigmatico delle funzioni». MARCHESE (1983, 15).

¹⁸ Claude Lévi-Strauss, che invece si occupa del racconto mitico, battezza col nome di *mitemi* le azioni portate avanti dai personaggi, le «grandi unità costitutive» del mito. Cf. LÉVI-STRAUSS (1966, 236-59).

¹⁹ Cf. MARCHESE (1983, 14).

studio di queste *tappe* che scandiscono l'avanzamento di una storia, di un racconto²⁰. A questo punto ci sembra necessario passare dalle enunciazioni teoriche generali all'analisi di un caso specifico, applicando la metodologia e le categorie proppiane al film da noi indagato in queste pagine.

Le strutture narrative de *L'implacabile*

Innanzitutto una precisazione: nel titolo del presente paragrafo si parla di "strutture" al plurale per sottolineare la *stratificazione* strutturale dei testi. Infatti, come è noto, ogni testo, o più semplicemente ogni storia narrata, è l'espressione di più strutture sovrapposte²¹. Le strutture più profonde e sotterranee costituiscono i programmi, o meglio gli schemi narrativi sottesi al racconto. Le strutture più superficiali, invece, attualizzando quelle sottostanti, rappresentano l'effettiva manifestazione del racconto inteso come successione di azioni compiute da personaggi collocati in un determinato tempo e in un determinato spazio. Chiariamo ulteriormente il concetto analizzando le strutture semio-narrative de *L'implacabile*.

Piuttosto che verificare la presenza, nel racconto filmico costituito da *L'implacabile*, delle trentuno *funzioni*²² individuate da Propp, operazione che risulterebbe pedante e soprattutto anacronistica, alla luce delle numerose ricerche che hanno precisato, approfondito e arricchito quelle proppiane, preferiamo proporre la scansione logica del racconto posta dallo studioso russo alla base del proprio paradigma teorico. Ciò che interessa sottolineare in questa sede è infatti l'aderenza a un modello, o meglio, l'adozione, da parte del film diretto da Paul Michael Glaser, di uno *schema* narrativo potenzialmente universale le cui unità fondamentali (ovvero le *funzioni*) possono essere raggruppate in sequenze cronologicamente e logicamente ordinate. Anche nel film *L'implacabile*, che segue un consueto, *canonico* percorso narrativo, a fare da innesco all'azione è il turbamento dell'equilibrio iniziale e il conseguente *divieto* imposto all'*eroe*. Concretamente, a sconvolgere la situazione di partenza e a scompaginare l'assetto narrativo e diegetico è la strage di gente inerme che il personaggio principale della storia, Ben Richards, tenta invano di evitare e a causa della quale è ingiustamente punito con l'arresto e la detenzione. Dopo l'*infrazione* del *divieto* entra in scena il "cattivo", l'*antagonista*, per fronteggiare adeguatamente il quale il protagonista si sottopone a difficili *prove* consistenti in compiti d'intelligenza, perspicacia e destrezza oppure in

²⁰ «Con Propp si precisa l'esigenza di una tipologia delle azioni del racconto (la lotta, l'inganno, la prova...), di per sé universali, cioè riscontrabili in qualsivoglia narrazione, per quanto in forme più raffinate e in più sapienti combinazioni. Una linea importante della narratologia è, dunque, di matrice proppiana, perché punta il suo obiettivo sulla scomposizione funzionale del racconto (ad esempio, in Francia, la cosiddetta *analyse du récit*), alla ricerca di un modello logico totalizzante della narratività». MARCHESE (1983, 18).

²¹ Cf. HJELMSLEV (1968); GENETTE (1976); CHATMAN (1981); ECO (1979); GREIMAS (1969); GREIMAS (1974).

²² Rimandiamo chi fosse interessato a conoscere nel dettaglio queste trentuno *funzioni* a PROPP (1966, 31-70).

scontri fisici più o meno violenti. Tali *prove*²³ occupano il centro del racconto e rappresentano la sua parte più importante. L'opera filmica oggetto della nostra analisi conferma ripetutamente lo schema appena descritto. Evaso dal carcere e immediatamente riacciuffato, Richards è infatti costretto a partecipare al brutale spettacolo televisivo condotto dal malvagio Killian e a impegnarsi in combattimenti sanguinosi che costituiscono, anche dal punto di vista visivo, la parte più rilevante e interessante del film. Il finale del racconto sancisce la disfatta dell'*antagonista* e il trionfo dell'*eroe*, il quale riceve una *ricompensa* (concreta o simbolica) e conquista di solito il cuore del principale personaggio femminile. Nelle scene conclusive de *L'implacabile* assistiamo proprio al riscatto del protagonista Ben Richards, che riesce a dimostrare la propria innocenza (dopo aver sconfitto e smascherato i propri nemici) e il cui amore è corrisposto dalla bella e accondiscendente Amber.

Per ragioni di completezza e correttezza, ci pare il caso di ricordare che Propp non ha mai nascosto un certo scetticismo nei confronti dell'applicazione indifferenziata della propria suggestiva metodologia²⁴, che non può prescindere dal contesto storico e culturale in cui maturano le varie *forme* narrative e dalle implicazioni socio-antropologiche del racconto.

L'implacabile e la postmodernità

Prima di procedere oltre, ci sembra il caso di indicare l'ultimo ma anche più vistoso punto di contatto tra *L'implacabile* e *Smash T.v.*, nonché, più in generale, tra il dispositivo cinematografico contemporaneo e quello videoludico²⁵. Il loro orizzonte estetico (e l'orientamento epistemologico che ne sta alla base), contraddistinto dall'allontanamento dalla realtà in favore di una autoreferenzialità compiuta, è all'incirca lo stesso. Gli esperti attribuiscono a tale orizzonte estetico ed epistemologico l'appellativo di *Postmoderno*. Non è dunque un caso se in *The Running Man*, che tematizza inconsapevolmente l'avvento della tecnologia digitale in ambito cinematografico, rivestono un ruolo fondamentale le immagini *sintetiche*, ovvero le immagini create al computer (come quelle dei giochi elettronici) e manipolate da coloro che contribuiscono alla realizzazione del truce spettacolo televisivo che dà il titolo al film allo scopo di condizionare la

²³ Secondo Propp, i tragitti narrativi possono divergere esclusivamente a causa della differenza tematica che caratterizza non solo le *prove* affrontate dal personaggio principale ma tutto il racconto. Lo schema narrativo alla base di ogni storia prevede, in pratica, solo due varianti: nella prima sono posti al centro i *compiti di difficile risoluzione*; nella seconda, la *lotta*.

²⁴ Partendo dagli studi di Propp, Claude Bremond, Roland Barthes e soprattutto Algirdas J. Greimas elaborano modelli teorici della narrazione ancora più generali e totalizzanti. A tal proposito, cf. BREMOND (1977); AA.VV. (1984); BARTHES (1973); GREIMAS (1984).

²⁵ Preferiamo, in questa sede, non addentrarci nell'argomento, in quanto troppo ampio e complesso, sul piano teorico. Rimandiamo chi fosse interessato ai seguenti saggi: FADDA (2004, 345-72) e .CANOVA (2000). Lo studio di Gianni Canova è un'esplorazione ad ampio raggio delle mutazioni stilistico-narrative in atto nel cinema da trent'anni a questa parte.

coscienza e la volontà del pubblico. Anche se il tema della simulazione e della manipolazione, non solo tecnologica, impregna tutto il film, sono a nostro avviso le seguenti scene che esemplificano in particolar modo quanto affermato. Nella prima, il protagonista Ben Richards scopre all'interno di una fatiscante abitazione i cadaveri dei presunti vincitori di *The Running Man*, i cui volti sorridenti e abbronzati appaiono negli spot che pubblicizzano il programma. Appena qualche scena prima, si viene a conoscenza del fatto che abili tecnici informatici hanno sostituito volti e corpi di gente *autenticamente* fotografata in paradisi tropicali, con quelli dei malcapitati vincitori del gioco, in realtà trucidati dall'esercito. In un'altra sequenza a nostro avviso esemplare, il volto di Richards è sovrapposto digitalmente a quello di un altro detenuto che perisce (al posto del protagonista) nel decisivo e conclusivo scontro con Capitan Freedom. Il canale televisivo, diretta emanazione dell'oppressivo apparato statale, promuove e favorisce una simile mistificazione perché non può permettere che Richards, divenuto il beniamino di pubblico e scommettitori, esca vincitore dalla competizione e che, soprattutto, rimanga in vita. Come postula Gianni Canova:

Produzione o riproduzione: qui sta davvero il problema. Qui – in quella *disgiunzione* – si annida la novità più sconvolgente, la rottura più radicale. Al di là delle utili e puntuali definizioni proposte da Maldonado, mi pare infatti si possa ipotizzare una terza nozione di *virtualità*, più estesa e meno vincolante delle precedenti, ma forse più idonea – proprio per questo – a cogliere e a definire il nuovo statuto delle *immagini sintetiche*. Potremmo enunciarla così: è virtuale quell'immagine che, lungi dall'essere frutto della riproduzione fotografica della realtà, si configura come il risultato o il prodotto di un algoritmo realizzato al computer. In base a questa definizione, ciò che viene meno nell'immagine virtuale è il rapporto *ontologico* con una realtà che le preesista, o che esista comunque indipendentemente da lei. L'immagine virtuale cessa di conservare, insomma, l'*impronta* o la *traccia* del mondo e diventa un semplice modello simulacrale generato *ex nihilo* da un linguaggio numerico. Il che implica al contempo un *acquisto* e una *perdita*: i processi di produzione elettronica e informatica dell'immagine offrono infatti all'occhio l'opportunità di imbattersi in *visioni* mai viste in precedenza, ma prive di qualsiasi legame con un referente che esista al di là di esse. Sono immagini che non rinviano a null'altro che a sé, che splendono, brillano e rifulgono nella loro irrelata *inseità*²⁶.

Facendosi così, senza volerlo, portatore di impellenti istanze estetiche e soprattutto sociali, *L'implacabile* porta alla ribalta le marche costitutive dell'odierno sistema dei media e della contemporanea, scientificamente avanzatissima, società di massa, ovvero la simulazione tecnologica, la manipolazione segnica e il distacco da una realtà non più ritenuta sufficientemente "spettacolare" e visivamente accattivante.

²⁶ CANOVA (2000, 26s.).

Tra mito e *feuilleton*

Le ricerche condotte da Vladimir Propp e Claude Lévi-Strauss si pongono in parte, gli stessi obiettivi. Le intenzioni di entrambe, in pratica, sono sostanzialmente di rinvenire la “primordiale” origine della comunicazione e del linguaggio umano, di risalire alle *radici* della narrazione, indipendentemente dalla *materia dell’espressione* attraverso la quale essa si manifesta. Cogliendo il punto centrale del discorso, Lévi-Strauss asserisce che «in mitologia, come in linguistica, l’analisi formale pone immediatamente la questione del *senso*»²⁷.

L’antropologo perfeziona il paradigma teorico-operativo proppiano passando al vaglio le *specificità* comportamentali e, per così dire, “caratteriali” dei personaggi del racconto mitico²⁸. Lévi-Strauss allarga dunque l’analisi *funzionale* sistematizzata da Propp ai profili psicologici dei protagonisti di una storia. Ma, come qualsiasi studioso di ispirazione strutturalista, riconduce tali profili alle azioni compiute, ribadendo in questo modo la natura esclusivamente *funzionale* anche dei soggetti *agenti*, dei personaggi. Gilles Deleuze sintetizza ciò su cui tanto insistiamo:

Sempre, in ogni caso, gli elementi simbolici e loro rapporti determinano la natura degli esseri e degli oggetti che li mettono in opera, mentre le singolarità formano un ordine di posti che determina simultaneamente i ruoli e atteggiamenti di questi esseri in quanto li occupano. La determinazione della struttura si compie così in una teoria degli atteggiamenti che ne esprimono il funzionamento²⁹.

I personaggi de *L’implacabile* paiono confermare la chiave di lettura strutturalista, proponendosi indubbiamente come simulacri umani privi di qualsivoglia spessore psicologico e, di conseguenza, idonei esclusivamente a portare avanti la narrazione. Tale peculiarità, connotata negativamente da alcuni analisti, consente al film di stabilire un legame, oltre che col mito e con la fiaba, con un’altra *forma* narrativa estremamente *popolare*, ovvero il cosiddetto romanzo d’appendice o *feuilleton*.

Al pari dei personaggi del *feuilleton*, quelli del film *L’implacabile* sono delle fumettistiche *caricature umane*, o meglio, dei modelli tipologici, dunque la personificazione di un concetto, di un’astrazione, di un’*impressione*. In *The Running Man*, ai nomi non corrispondono degli individui ma delle funzioni. Pensiamo, in particolar modo, ai nemici dell’*eroe*, significativamente soprannominati “gli sterminatori”. I nomi degli avversari di Ben Richards – Subzero, Dynamo,

²⁷ LÉVI-STRAUSS (1966, 271).

²⁸ Lévi-Strauss stende questa sorta di mappa tipologica degli *atteggiamenti* dei personaggi prendendo come esempio un celeberrimo mito della *classicità* greca, ovvero quello di Edipo, che, non a caso, riveste un ruolo di primissimo piano nella psicoanalisi di marca freudiana.

²⁹ DELEUZE (1973), ora in FABBRI – MARRONE (2000, 97). Deleuze si riferisce proprio all’interpretazione lévi-straussiana delle figure presenti nel mito di Edipo.

Buzzsaw, Fireball, Capitan Freedom – non indicano evidentemente degli uomini ma dei paradigmi tipologici e dei *ruoli* narrativi. Si evince abbastanza chiaramente che tali appellativi fungono da metonimiche *etichette*, da *sigle* miranti a fissare nel modo più elementare e (dunque) più efficace possibile le peculiarità principali di coloro ai quali sono assegnati. O almeno quelle più utili, anzi fondamentali, ai fini narrativi. Chiariamo il concetto descrivendo sommariamente questi personaggi. Subzero o, nella versione italiana del film, Sottozero, recita la parte del giocatore di hockey e, tenendo per l'appunto fede al proprio nome, fa del campo ghiacciato tipico della suddetta disciplina sportiva il proprio terreno privilegiato di caccia. Lo “sterminatore” in questione rende la propria mazza da hockey un doloroso strumento di morte, che pure non riesce a sopprimere il protagonista Ben Richards, il quale strangola l'avversario con un cavo elettrico. Sempre l'elettricità, sotto forma di folgoranti scariche, paradossalmente e ironicamente pone fine all'esistenza e ai misfatti di quella sorta di centrale elettrica ambulante chiamata Dynamo, quando questi tenta di stuprare Amber accanto all'enorme centralina della stazione televisiva. Come eloquentemente indicato dal nome-metonomia, per il rozzo Buzzsaw la rombante motosega di cui dispone non è solo un'arma bensì un prolungamento del nerboruto corpo, nonché un simbolo dalla valenza inequivocabilmente sessuale. Il destino del personaggio, in un certo senso, appare dunque già segnato e non stupisce troppo vedere questi perire per mano di Richards, il quale (anche in questo caso non senza ironia) *penetra* letteralmente la carne del nemico, affondandogli la sega elettrica nelle parti intime. Evidentemente, l'identificazione tra arma e possessore caratterizza anche il personaggio di nome Fireball, la cui *palla di fuoco* (ma sarebbe più corretto usare il plurale) è prodotta da un voluminoso lanciafiamme, che Richards, come nel caso precedente, sfrutta a proprio vantaggio. La *libertà* presente nel nome, allude forse alla volontà di affrancarsi e prendere le distanze dal viscido Killian da parte di Capitan Freedom, l'unico “sterminatore” che non affronta Richards (se non virtualmente, come si è accennato) e che rimane in vita.

La *tipicità* dei personaggi, insomma, istituisce una relazione, la cui natura non è puramente struttural-narrativa bensì antropologica, culturale, tra il film di *fiction*, rappresentato da *L'implacabile*, e il romanzo d'appendice, i cui tratti distintivi emergono dai lavori di Umberto Eco³⁰. Come evidenzia il semiologo, i protagonisti della narrativa popolare sono delle figure ideali, degli *archetipi*. A prescindere dalla *sostanza dell'espressione* dei singoli linguaggi utilizzati, essi sono «maschere da non dimenticare»³¹.

archetipi che bene o male ci appartengono; forse appartengono alla zona più debole e mistificata della nostra sensibilità, forse li abbiamo ricevuti da una educazione al patetico che ha in Sue uno

³⁰ Cf. ECO (1976).

³¹ ECO (1976, 44).

dei suoi maestri e in mille romanzi e film di facile consumo i suoi canali di suggestione, ma sono nostri, non c'è niente da dire, possiamo rifiutarli, rimuoverli, illuminarli con i riflettori della ragione e dell'ironia, ma nessuno ce li toglierà dalle zone più recondite del nostro animo³².

Gli archetipi fanno parte del patrimonio inconscio di ognuno. Ma sono anche delle "costruzioni" sociali, o meglio, socio-culturali³³. Come sostiene Gilles Deleuze, «le strutture sono Inconscio, essendo necessariamente ricoperte dai loro prodotti o effetti»³⁴. Le formulazioni teoriche delle ricerche d'impostazione strutturalista devono per forza tenere conto di ciò.

I bisogni psicologici dello spettatore

Gli studi sul mito, indipendentemente dal fatto di essere sviluppati in ambito antropologico o narratologico, finiscono spesso con l'incontrare quelli psicanalitici. I postulati delle discipline chiamate in causa, cioè, si incrociano e si sovrappongono di continuo nel tentativo di pervenire a quella utopica posta in palio costituita dall'*origine* della comunicazione umana. Roger Caillois, a cui si devono alcune delle più compiute e complete ricognizioni del racconto mitico³⁵, si sofferma sulla *funzione sociale* della narrativa cosiddetta popolare³⁶. Secondo il sociologo (che non fa che riprendere le ricerche condotte da Sigmund Freud in ambito psicanalitico)³⁷, il *compito* affidato dalla società alle opere narrative, siano esse letterarie o cinematografiche, è quello di soddisfare i *bisogni* psicologici del fruitore³⁸.

Come il romanzo, il cinema possiede tutte le libertà e ne fa uso; come il romanzo, si rivolge ad un pubblico che, in complesso, non è molto ghiotto di emozioni estetiche e che, nel migliore dei casi, le gusta per sovrappiù, quando gli vengono offerte: occorre che qualche altra cosa le renda passibili. [...] Questa moltitudine composita, di tutte le età, professioni e classi, vuole avere accesso, sia pure illusoriamente, ad una vita diversa dalla propria. Vuole appassionarsi, partecipare all'avventura. [...] Una pressione ipocrita e continua condanna l'individuo a un'esistenza «timida, incompleta e ribelle», alla terribile, sterile, vuota insoddisfazione di cui si nutrono i desideri e i sogni. [...] La maggioranza si lascia solleticare il cuore da racconti che con

³² ECO (1976, 45).

³³ Cf. KERÉNYI (1979, 285-301) e JUNG (1980). Mentre per Kerényi, profondo conoscitore del mito e delle religioni, non solo quella degli archetipi ma la significazione *tout court* è al contempo un fenomeno socio culturale e psicologico, per Jung è esclusivamente psicologico. Per Jung, in pratica, l'inconscio gioca il ruolo fondamentale nell'attribuzione dei significati.

³⁴ DELEUZE (1973) ora in FABBRI – MARRONE (2000, 100).

³⁵ Cf. CAILLOIS (1998).

³⁶ Cf. CAILLOIS (1980).

³⁷ In particolar modo, cf. FREUD (2002a, 33-41) e FREUD (2002b, 47-59).

³⁸ Alcuni lavori di Edgar Morin sono specificamente incentrati sui *bisogni* psicologici dello spettatore cinematografico, il quale contribuisce attivamente al *funzionamento* semiotico dei film. Per Morin è lo spettatore, una volta soddisfatti i propri bisogni inconsci fondamentali, a caricare di *senso* quella *cosa*, quell'*oggetto* neutro che è il film. Cf. MORIN (1982).

poca spesa la trasportano nell'universo che le manca, e [...] di verità e di poesia, una sola le basta, quella che le suggerisce la sua ingenua ed invincibile invidia, che le parla continuamente di un universo più movimentato del suo, pieno di tempeste, naufragi e scogliere, e in cui la destrezza, il coraggio e la gloria si sostituiscono alla tenace mediocrità dalla quale ormai, con la prima giovinezza perduta, dispera di potersi liberare. Questa maggioranza allora si affida, in un mondo fittizio, agli eroi dei libri che divora e dei film che segue e su cui sciupa gli occhi³⁹.

Riassumendo il pensiero di Caillois, attraverso i racconti (che vanno *ritualmente* vissuti in collettività e che, al di là delle materie espressive, si fondano sul paradigma strutturale del mito), l'uomo *esorcizza* le sue "irrazionali" e ancestrali paure, le sue pulsioni inconse⁴⁰, e/o si prende una effimera *rivincita* nei confronti di un mondo e di una realtà che non lo soddisfano. L'individuo soddisfa i suoi *bisogni* inconsci identificandosi con l'eroe della storia narrata.

Prima di affrontare tale delicato e fondamentale argomento, su cui verte l'ultimo paragrafo del presente lavoro, ci soffermeremo brevemente su un aspetto di *The Running Man* tutt'altro che trascurabile, ovvero il legame con l'omonima fonte letteraria da cui è tratto. Sul piano narrativo, tematico e *ideologico* non si riscontrano differenze di grande rilievo tra libro e film. Anche perché lo sceneggiatore del secondo è anche lo scrittore del primo. Stiamo parlando di Stephen King, che curiosamente firma entrambi con lo pseudonimo di Richard Bachman⁴¹. Il film, pur modificando situazioni, vicende e personaggi presenti nel libro⁴², ne mantiene inalterato l'impianto narrativo, basato sullo schema fuga – inseguimento – scontro tra il protagonista e l'antagonista di turno. A nostro avviso, la relazione tra *L'implacabile* e il testo letterario da cui deriva va inquadrata proprio in una prospettiva socio-antropologica analoga a quella adottata da Roger Caillois. Infatti, i temi toccati da King/Bachman (ovvero, la disumanizzazione della società dominata dalla tecnologia, "l'invasione" dei mezzi di comunicazione di massa, la loro prevaricazione nei confronti dell'individuo, l'instaurazione di regimi totalitari e il conseguente abbruttimento morale dell'uomo), più che farsi strumento di critica sociale, fungono evidentemente da pretesto. La denuncia sociale, non approfondita ed esposta in maniera superficiale sia nel libro che nel film, induce nel lettore/spettatore non tanto indignazione quanto voglia di entrare nel vivo dell'azione. In definitiva il fruitore, attirato dalla possibilità di vivere un'esperienza *straordinaria*, smette i panni quotidiani e

³⁹ CAILLOIS (1980, 35ss.).

⁴⁰ Cf. CAILLOIS (1998, 11-20).

⁴¹ Nei titoli del film, l'unico sceneggiatore accreditato è però Steven E. de Souza, scrittore di numerosi film d'azione e regista di *Street fighter*, adattamento cinematografico dell'omonimo videogioco.

⁴² Tanto per fare degli esempi, nel romanzo è Ben Richards stesso, bisognoso di soldi e con moglie e figlia a carico, a offrirsi ai produttori del violentissimo spettacolo televisivo intitolato *The Running Man*. Oppure, sempre nel romanzo, Ben Richards elimina tutti i suoi nemici a bordo di un aereo. Le divergenze "contenutistiche", più o meno significative, tra film e libro sono davvero parecchie, e francamente elencarle tutte ci pare inutile e fuorviante, tenuto conto degli obiettivi della presente analisi.

indossa quelli del *rivoluzionario*, partecipando idealmente alla rivolta capeggiata da Ben Richards nel finale del film⁴³.

Questioni da (super) uomini

All'*eroe*, ovvero al personaggio principale, spetta il compito di riportare l'ordine nell'universo narrativo del racconto, sia esso letterario, filmico o videoludico. Probabilmente, è più corretto usare la parola restaurare al posto di riportare. Infatti, questa figura dai connotati psicologici – o meglio, *ideologici* – alquanto ambigui, come denuncia Umberto Eco, può essere comodamente definita «reazionaria»⁴⁴. Il protagonista della narrativa popolare, cioè, *restaura* l'ordine ed *impone* la giustizia, ignorando palesemente le richieste e le necessità di quel popolo di cui, almeno ufficialmente, si erge a difensore. L'eroe dei racconti popolari è dunque il prototipo, il modello del cosiddetto *superuomo*, come constata per primo Antonio Gramsci analizzando il romanzo di Alexandre Dumas *Il conte di Montecristo*⁴⁵, che nasce dai romanzi d'appendice e solo in seguito riceve nobilitazione dal pensiero filosofico di Friedrich Nietzsche. Il protagonista de *L'implacabile* esemplifica quanto affermato finora. Egli possiede infatti tutte le caratteristiche del superuomo: non è agitato da alcuna *passione*, è imperscrutabile e privo di sfumature psicologiche e, soprattutto, è dotato di volontà, forza e carisma fuori dal comune⁴⁶. Ben Richards è colui che viene chiamato a ristabilire un equilibrio (narrativo e diegetico) fattosi precario e a *punire* i cattivi, assecondando così i *desideri* dello spettatore. L'evoluzione psicologica e ideologica di questo personaggio, dovuta al percorso formativo da lui seguito lungo la storia, lo lega singolarmente al protagonista del celebre romanzo di Dumas *Il conte di Montecristo* e riallaccia il film alla solida tradizione della narrativa di massa, che ha nel *feuilleton* uno dei suoi fulcri. Scrive a questo proposito Umberto Eco:

Certo, è impressionante come l'artigiano Dumas, trovandosi tra le mani un tema romanzesco già autosufficiente (innocente incarcerato e poi libero provvede alla Vendetta), sposti l'accento dalla Vendetta alla Volontà di Potenza e da questa alla Missione. Cioè Montecristo, pronto alla

⁴³ Ma non in quello del romanzo: infatti nel libro, decisamente più nichilista, Richards, sopravvissuto al violento gioco televisivo, accetta inizialmente la proposta fattagli dai produttori dello *show* ed entra a far parte del gruppo degli "sterminatori", ma poi, disgustato dalla propria scelta, nonché dal cinismo dei responsabili dello spettacolo, fa schiantare l'aereo su cui viaggiano gli sterminatori contro la sede del canale televisivo che realizza e trasmette *The Running Man*.

⁴⁴ Cf. ECO (1976).

⁴⁵ Cf. GRAMSCI (1950).

⁴⁶ Anche in questo caso, prevale il principio della comprensibilità, della chiarezza e della semplificazione, o meglio, della "volgarizzazione". Naturalmente, in ambito filosofico la cosiddetta teoria del Superuomo costituisce qualcosa di molto più complesso, problematico e ricco di spunti.

vendetta grazie al tesoro dell'Abate Faria, incomincia a comprendere che egli non è più soltanto un vendicatore ma un giustiziere perché possiede la libertà e l'assenza di determinazioni⁴⁷.

Come il conte di Montecristo, l'eroe de *L'implacabile* si trasforma da innocente ingiustamente accusato in vendicatore impegnato in una missione quasi divina (quella di far crollare un oppressivo regime dittatoriale) e punisce il malvagio conduttore televisivo che gli ha fatto torto. Alcune battute di dialogo alludono evidentemente a questo cambiamento di *status*. Pensiamo, in particolar modo, alla minaccia rivolta al conduttore televisivo proprio da Richards/Schwarzenegger, il quale dichiara sicuro: «Io ritornerò». O ancora, a ciò che sempre Richards, con tono ironico e compiaciuto, dice ad Amber, la donna che salva e che fa innamorare, una volta eliminati tutti i nemici: «Ho detto a Killian che sarei tornato, e non vorrei passare per bugiardo... ».

Insomma, man mano che il racconto procede, si precisano gli scopi dell'eroe e il suo ruolo di giustiziere imbattibile e, soprattutto, *implacabile*. Per una strana e fortuita coincidenza, il titolo italiano coglie dunque – e sottolinea in modo decisamente più pregnante di quello originale – la *natura* e la discendenza per così dire *genealogica*, del film sottoposto ad analisi.

Marco Teti

Università di Ferrara

Dipartimento di Scienze Umane

via Savonarola, 27

I – 44100 Ferrara

ttemrc@unife.it

⁴⁷ Cf. ECO (1976, 107s.).

Riferimenti bibliografici

AA.VV. (1984) *L'analisi del racconto*. Milano. Bompiani (ed. or. [1966] Paris. Seuil).

Barthes, R. (1973) *S/Z: lettura di "Sarazine" di Balzac*. Torino. Einaudi (ed. or. [1970] Paris. Seuil).

Barthes, R. (1997) *Sul cinema*. Genova. Il Melangolo (trad. it. [1994]).

Benoit Carbone, M. (2006). Death Race: a clockwork arcade. In *E/C – Rivista dell'Associazione Italiana Studi Semiotici*, http://www.ec-aiss.it/pdf/benoit_25_10_06.pdf 1-22.

Benoit Carbone, .M. *Smash T.v.*, <http://www.retrogamer.it/coinop/smashtv.htm>

Bremond, C. (1977) *Logica del racconto*. Milano. Bompiani (ed. or. [1973] Paris. Seuil).

Caillois, R. (1980) *La forza del romanzo*. Palermo. Sellerio (ed. or. [1942] Marseille. Sagittaire).

Caillois, R.(1998) *Il mito e l'uomo*. Torino. Bollati Boringhieri (ed.or. [1938] Paris. Gallimard).

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

Carzo, D., Centorrino, M. (2002) *Tomb raider o il destino delle passioni. Per una sociologia del videogioco*. Milano. Guerini.

Chatman, S. (1981) *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*. Parma. Pratiche (ed. or. [1978] Ithaca-London. Cornell University Press).

Deleuze, G. (1973) Da cosa si riconosce lo strutturalismo? In *Filosofia del XX secolo*. Milano. Rizzoli. 194-217 (ora in Fabbri, P., Marrone, G. [a cura di] [2000] *Semiotica in nuce. I fondamenti e l'epistemologia strutturale*. Roma. Meltemi. 91-110).

Eco, U. (1968) Oggetto o modello? In Id., *La struttura assente. La ricerca semiotica e il metodo strutturale*. Milano. Bompiani. 259-78. (ora in Fabbri, P., Marrone, G. [a cura di] [2000] *Semiotica in nuce. I fondamenti e l'epistemologia strutturale*. Roma. Meltemi. 81-90).

Eco, U. (1976) *Il superuomo di massa. Retorica e ideologia nel romanzo popolare*. Milano. Cooperativa Scrittori.

Eco, U. (1979) *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. Milano. Bompiani.

Fadda, M. (2004) Hollywood fin de siècle: sogno e realtà americana nell'era della globalizzazione. In La Polla, F. *Sogno e realtà americana nel cinema di Hollywood*. Milano. Il Castoro. 345-72 (ed. or. [1987]. Bari. Laterza).

Freud, S. (2002a) Personaggi psicopatici sulla scena. In Id., *Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio* Torino. Bollati Boringhieri. 33-41 (ed. or. [1905-1908]).

Freud, S. (2002b) Il poeta e la fantasia. In Id., *Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio*. Torino. Bollati Boringhieri. 47-59 (ed. or. [1905-1908]).

Genette, G. (1976) *Figure III. Discorso del racconto*. Torino. Einaudi (ed. or. [1972] Paris. Seuil).

Gramsci, A. (1950) *Letteratura e vita nazionale*. Torino. Einaudi.

Greimas, A.J.(1969) *Semantica strutturale*. Milano. Bompiani (ed. or. [1966] Paris. Larousse).

Greimas, A.J. (1974) *Del Senso*. Milano. Bompiani (ed. or. [1970] Paris. Seuil).

Greimas, A.J.(1984) *Del senso II*. Milano. Bompiani (ed. or. [1983] Paris. Seuil).

Hjelmslev, L. (1968) *I fondamenti della teoria del linguaggio*. Torino. Einaudi (ed. or. [1943]).

Jung, C.G. (1980) *Gli archetipi e l'inconscio collettivo*. Torino. Bollati Boringhieri (ed. or. [1934-1954] Zurich. Rascher).

Kerényi, K. (1979) Immagine, figura e archetipo. In Id., *Miti e misteri*. Torino. Bollati Boringhieri. 285-301 (trad. it. [1951] Torino. Einaudi).

Lévi-Strauss, C. (1966) *Antropologia strutturale*. Milano. Il Saggiatore (ed. or. [1958] Paris. Plon).

Marchese, A. (1983) *L'officina del racconto. Semiotica della narratività*. Milano. Mondatori.

Morin, E. (1982) *Il cinema o l'uomo immaginario*. Milano. Feltrinelli (ed. or. [1956] Paris. Les Editions de Minuit).

Propp, V. (1966) *Morfologia della fiaba*. Torino. Einaudi (ed. or. [1928] Leningrad. Gosudarstvennij Institut Istorii Iskusstva).

Pagine Web

<http://www.schwarzenegger.it/implacabile.html>