



«LA LENTA CANCELLAZIONE DEL FUTURO»

«*Qua non esiste tempo, non più*»

La scena conclusiva della serie tv inglese *Sapphire and Steel* sembrava fatta apposta per tormentare una mente adolescente. I due protagonisti, interpretati da Joanna Lumley e David McCallum, si trovano all'interno di quello che somiglia a un caffè degli anni Quaranta situato lungo una strada. Dalla radio esce un brano sdolcinato di jazz per big band alla Glenn Miller. Un'altra coppia, un uomo e una donna in abiti anni Quaranta, siede al tavolino a fianco. La donna si alza esclamando: «Questa è una trappola. Non siamo da nessuna parte, e sarà così per sempre». Poi lei e il compagno si dileguano, lasciandosi alle spalle due sagome spettrali e infine il nulla. Sapphire e Steel vengono assaliti dal panico. Frugano tra i pochi oggetti del caffè cercando qualcosa che possa servire per scappare. Non trovano nulla, e quando scostano i tendoni del locale vedono soltanto un vuoto

nero costellato di stelle. Il caffè in cui si trovano, a quanto pare, è una sorta di capsula che fluttua nelle profondità dello spazio.

Riguardando oggi quell'incredibile sequenza finale, la giustapposizione di caffè e cosmo mi richiama alla mente una combinazione di Edward Hopper e René Magritte. All'epoca non avevo familiarità con questi due nomi: anzi, quando più tardi ho scoperto Hopper e Magritte, mi hanno ricordato all'istante Sapphire e Steel. Eravamo nell'agosto 1982 e avevo appena compiuto quindici anni. Mi ci sarebbero voluti più di vent'anni per rivedere la scena. Negli anni 2000, grazie a vhs, dvd e YouTube, sembrava possibile rivedere quasi tutto. Nell'era del digital recall, anche la perdita è andata perduta.

I trent'anni trascorsi, in realtà, hanno avuto l'effetto di farmi apparire la serie ancora più strana di come mi era sembrata all'epoca. È un tipo di fantascienza del tutto privo dei tradizionali connotati di genere, senza navi spaziali, pistole laser e nemici antropomorfi: soltanto un dipanarsi del corridoio del tempo, lungo cui si insinuano entità malvage che sfruttano e dilatano crepe e interstizi del continuum temporale. Di Sapphire e Steel si sa soltanto che si tratta di un particolare tipo di «investigatori», probabilmente non umani, inviati da una misteriosa «agenzia» a riparare le fratture del tempo. «*Sapphire and Steel*», ha dichiarato l'autore della serie P.J. Hammond, «è nato dal desiderio di scrivere una storia poliziesca che ruotasse intorno alla nozione di tempo. Il concetto mi ha sempre affascinato, in particolar modo le idee di J.B. Priestley e H.G. Wells, ma volevo affrontare l'argomento da una prospettiva diversa. Invece di far viaggiare i personaggi avanti e indietro nel tempo, la storia riguardava proprio l'irruzione del tempo, e una volta poste le basi per quest'idea mi sono reso conto del potenziale

narrativo che offriva, due individui che per lavoro dovevano impedire tali irruzioni».¹

Hammond in precedenza aveva lavorato come autore per serie poliziesche come *The Gentle Touch* e *Hunter's Walk* e per programmi fantasy per bambini come *Ace of Wands* e *Dramarama*. *Sapphire and Steel* conferì a Hammond una statura da autore che non avrebbe mai più eguagliato. Le condizioni che permettevano l'esistenza di un servizio pubblico visionario di quel livello sarebbero scomparse nel corso degli anni Ottanta, quando i media britannici finirono preda di ciò che un altro autore televisivo come Dennis Potter ha definito le «forze di occupazione» del neoliberalismo. Il risultato di tale occupazione è che oggi risulta persino difficile credere che un simile programma sia mai stato trasmesso in prima serata dalla televisione, e meno che meno da Itv, che allora era l'unica rete commerciale di tutta la Gran Bretagna. A quel tempo nel paese c'erano soltanto tre canali televisivi, Bbc1, Bbc2 e Itv. Channel 4 avrebbe cominciato a trasmettere soltanto alcuni mesi più tardi.

In confronto alle aspettative generate nel pubblico dell'epoca da film come *Star Wars*, *Sapphire and Steel* appariva piuttosto semplice e a buon mercato. I suoi effetti speciali in chroma-key non avevano un'aria tanto convincente neppure nel 1982. L'essenzialità delle scenografie e il cast scarno (la maggior parte delle «missioni» comprendeva soltanto Lumley, McCallum e un paio di altri attori) davano l'impressione di una produzione teatrale. Eppure la serie non mostrava alcuna traccia della mi-

1. Steve O' Brien, «The Story Behind *Sapphire & Steel*», *The Fan Can*.

sera intimità del cosiddetto «realismo da lavandino»;² *Sapphire and Steel* sembrava molto più affine all'enigmatica oppressività dei lavori di Harold Pinter, che negli anni Settanta la Bbc trasmetteva di frequente in tv.

Vista dalla prospettiva del ventunesimo secolo, la serie presenta diversi aspetti abbastanza sorprendenti. Il primo è il suo rifiuto categorico di «venire incontro ai gusti del pubblico» nella maniera in cui ormai oggi ci si aspetta faccia la televisione. Si tratta in parte di una questione concettuale: *Sapphire and Steel* era piuttosto criptico e conteneva riferimenti a vicende e a un mondo mai del tutto rivelati, e meno che mai spiegati. La serie era molto più affine a produzioni come gli adattamenti televisivi dei romanzi su Smiley di John Le Carré realizzati dalla Bbc (che aveva trasmesso *La talpa* nel 1979, e avrebbe mandato in onda il suo seguito *Tutti gli uomini di Smiley* un mese dopo la conclusione di *Sapphire and Steel*) che non a film di fantascienza come *Star Wars*. Ma era anche una questione di clima emotivo: la serie e i due protagonisti sono del tutto privi del calore e dell'arguzia che oggi rappresentano caratteri dati quasi per scontati nei media d'intrattenimento. Lo Steel interpretato da McCallum esibisce l'indifferenza di un tecnico di fronte alle vite in cui si ritrova suo malgrado coinvolto: benché fedele al dovere, Steel si mostra stizzoso e impaziente, spesso esasperato dalla capacità degli umani di «incasinare la propria vita». La Sapphire interpretata dalla Lumley sembra più espansiva, ma lascia di continuo affiorare il dubbio che il suo apparente calore

2. Il *kitchen sink realism* è stato una tendenza artistica di letteratura, teatro, cinema e televisione britannici tra gli anni Cinquanta e Sessanta, che ricercava il realismo sociale e focalizzava l'attenzione sulla vita quotidiana della classe operaia. [n.d.t.]

nei confronti degli umani somigli al benevolo atteggiamento di un padrone con i suoi animali domestici. L'austerità emotiva che caratterizza tutta la serie fin dall'inizio assume un carattere più esplicitamente pessimista nell'episodio finale della missione. I paralleli con *Le Carré* sono avvalorati dal forte sospetto che, esattamente come nella *Talpa*, i personaggi principali siano stati traditi proprio da coloro che stavano dalla loro parte.

Poi c'è la colonna sonora scritta da Cyril Ornadel. Come spiega Nick Edwards in un post pubblicato nel 2009, si tratta di una musica «per una piccola formazione di musicisti (in prevalenza strumenti a fiato della famiglia dei legni) con un abbondante uso di manipolazioni elettroniche (modulatori ad anello, *eco/delay*) per intensificare il dramma e l'*impressione* di orrore, e i suggerimenti di Ornadel risultano ben più evocativi e agghiaccianti di ciò che di solito capita di ascoltare sui grandi media di oggi».³

Uno degli obiettivi di *Sapphire and Steel* era anche quello di trasporre storie di spettri dall'originale contesto vittoriano a luoghi contemporanei ancora abitati o appena abbandonati. Nella missione finale, *Sapphire* e *Steel* raggiungono una piccola stazione di servizio. Sulle vetrine e sulle pareti del garage e del caffè contiguo spiccano i loghi di alcune note marche: Access, 7 Up, Castrol GTX, LV. Questo «luogo di mezzo» è una versione prototipica di ciò che l'antropologo Marc Augé in un suo libro del 1995 definirà «non-luoghi», ossia quelle zone generiche di transito (centri commerciali, aeroporti) che hanno finito per dominare sempre più gli spazi del tardo capitalismo. Per la verità, anzi, la modesta stazione di servizio di *Sapphire* e *Steel* appare piuttosto idiosincratca in confronto agli anonimi

3. «*Sapphire and Steel*», *Gutterbreakz*.

monoliti clonati che nei trent'anni successivi sarebbero spuntati come funghi lungo le autostrade.

Il problema che Sapphire e Steel sono chiamati a risolvere nella missione riguarda come sempre il tempo. Nella stazione di servizio si verificano sbavature temporali originate in epoche precedenti: vi compaiono di continuo immagini e personaggi provenienti dal 1925 e dal 1948, tanto che nelle parole di Silver, un collega di Sapphire e Steel, «il tempo si è mescolato e scombinato senza nessun senso». L'anacronismo, lo slittamento di momenti temporali distinti in altri periodi, ha costituito nel corso di tutta la serie il più importante segnale dello sfaldamento del tempo. Steel lamenta nel corso di una delle missioni precedenti che tali anomalie temporali sono causate dalla predilezione degli esseri umani per la combinazione di artefatti di epoche diverse. Nella missione finale l'anacronismo ha condotto a una stasi: il tempo si è fermato. La stazione di servizio è «una bolla, un vuoto». Esiste «ancora il traffico cittadino, ma non va da nessuna parte»: il rumore delle auto è imprigionato in un costante ronzio di fondo. Silver dichiara: «Qua non esiste tempo, non più». È come se l'intero scenario fosse una resa letterale delle parole di Pinter in *Terra di nessuno*: «...Terra di nessuno. Che non si muove, non cambia, non invecchia, ma che resta per sempre gelida e muta».⁴ Hammond ha poi dichiarato che in origine non aveva inteso che la serie finisse in quel modo. Pensava che fosse stata semplicemente interrotta dalla produzione, e che questa l'avrebbe ripresa in un secondo momento. Invece non ci fu più nessuna ripresa, quantomeno

4. Harold Pinter, *Teatro*, Einaudi, Torino 2015, traduzione di Alessandra Serra, p. 169.

su una rete televisiva. Sapphire e Steel ricomparvero soltanto nel 2004 in una serie di avventure audio: ma Hammond, McCallum e Lumley non furono coinvolti nell'impresa, e a quel punto il pubblico dell'audioserie non era più costituito da spettatori televisivi, ma da quel genere di audience di nicchia tipico della cultura digitale. Eternamente sospesi, prigionieri senza fine, bloccati per sempre in una situazione e con un'origine mai pienamente chiarite: la segregazione di Sapphire e Steel in quel vecchio caffè nel mezzo del nulla appare profetica di una condizione più generale, in cui la vita continua ma il tempo si è in qualche modo fermato.