

Blade Runner

Giugno, 1982. **Blade Runner** esce nelle sale. Il pubblico americano incantato dalla favola spielberghiana di *E.T.* accoglie con distacco l'opera di **Ridley Scott**. L'esito commerciale è disastroso: 27 milioni di dollari incassati in patria a fronte di un budget di poco superiore; complice, probabilmente, il fatto di non aver puntato su spettacolari battaglie spaziali, come nella coeva saga di *Guerre stellari*. È con la distribuzione in Europa e la diffusione su videocassetta che **Blade Runner**, negli anni, subisce un processo di rivalutazione, diventando un autentico fenomeno cinematografico, tanto da essere oggi considerato un vero e proprio cult del cinema.

L'EREDITÀ DI PHILIP DICK

Blade Runner apre le porte di Hollywood a **Philip K. Dick**, autore del romanzo da cui è tratto; bisogna, tuttavia, attendere otto anni per vedere una pellicola ispirata a un altro suo lavoro. *Atto di forza* (*Total Recall* di Paul Verhoeven), trasposizione del racconto *Memoria totale* (1966), esce di fatto agli inizi degli anni Novanta. A questa seguono altre pellicole *action oriented*, a parte alcune eccezioni, molto distanti dai temi ricorrenti dello scrittore. Profondamente sfiduciato dal mondo di Hollywood, **Philip K. Dick** critica la prima versione della sceneggiatura di **Hampton Fancher**; lo studio invia così una riscrittura del copione ad opera di **David Peoples** e invita lo scrittore a un provino per gli effetti speciali di una ventina di minuti approntato appositamente per lui. Lo scrittore è entusiasta dell'interpretazione proposta da **Ridley Scott**. Quello che penserà dell'opera finita non è dato saperlo, poiché Philip K. Dick ci lascia proprio nel 1982, qualche mese prima dell'uscita del film.

Il paradosso è che la fama (postuma) di **Philip K. Dick** nasce da un'opera che, a ben vedere, è molto diversa dall'originale; tuttavia, è difficile pensare a come si sarebbe potuto trasporre meglio il romanzo. Lo stesso **Ridley Scott** ammette di non essere riuscito a leggerlo fino in fondo, giudicandolo troppo complesso; da cui la scelta di rielaborare solo alcuni elementi narrativi, escludendone altri, secondo il proprio estro.

MA GLI ANDROIDI SOGNANO PECORE ELETTRICHE?

Ma gli androidi sognano pecore elettriche?, edito nel 1968, narra di una società distopica, post-apocalittica, dove gli androidi, simili agli umani nell'aspetto, vogliono imporre la propria presenza, infiltrandosi e nascondendosi nella società. Anelano a provare le stesse emozioni degli umani, emulare il loro comportamento, essere come loro. Deckard, un cacciatore di taglie che lavora per la polizia, ha il compito di scovarli (e terminarli) in una società popolata da individui mentalmente regrediti in crisi di fede e identità, non più in grado di cogliere le sfumature che la vita offre loro, pronti ad abbandonarsi all'ideologia del "profeta" Wilbur Mercer (in cui possiamo identificare il dramma religioso contemporaneo) o, in contrapposizione, alle parole di Buster Friendly che rappresenta lo gnosticismo, l'evasione "via cavo", il rinnegamento di ogni forma spirituale e filosofica. J.R. Isidore, programmatore di animali artificiali, la cui mente, per colpa delle radiazioni dovute a un conflitto nucleare che ha guastato l'umanità e il pianeta, è paragonabile a un "cervello di gallina", rappresenta l'uomo di oggi, pieno di dubbi, che cerca una via di fuga dalla prigione d'acciaio, un posto migliore in cui vivere.

Una società oscura e senza speranza in cui l'essere umano è dominato da chip emozionali che determinano lo stato d'animo semplicemente digitando il codice corrispondente al sentimento desiderato. È pervaso dalla noia, l'ozio, la consapevolezza di essere impotente di fronte ai grandi dilemmi esistenziali; tuttavia, la sua più grande afflizione è l'aver perso la propria unicità a favore di "copie" senzienti paragonabili a lui, aver perso la certezza di identificarsi come umano. Per risolvere il quesito si è disposti a morire: un interrogativo a cui non è possibile, secondo **Philip K. Dick**, dare una risposta.

L'ANDROIDE DI PHILIP DICK

L'androide di Dick è un golem nato in provetta, dotato di cervello elettronico, il cui scopo è mettersi al servizio della società, compiendo i lavori più ardui e pericolosi nelle colonie spaziali. Solo virtualmente umano, l'androide è sprovvisto di ogni forma di umanità, come la totale mancanza di empatia; ciò lo porta a distruggere gli esseri viventi dei quali non percepisce il dolore: un "mostro" creato a immagine e somiglianza dell'essere umano. Dietro a un involontario battito di ciglia rivelatore è nascosta l'identità androide, disvelata durante il test Voight-Kampff (uno strumento che misura le contrazioni del muscolo dell'iride e la presenza di particelle invisibili nell'aria emesse dal corpo) atto a smascherare la natura di vuota replica senz'anima caratterizzata dalla mancanza di empatia. In un circolo vizioso si potrebbe addirittura assimilare non tanto l'androide all'essere umano, quanto l'essere umano all'androide. Questo è il cardine su cui ruota la distopia tanto cara all'autore. La caratterizzazione degli androidi porta a una domanda intrinseca: "cosa differenzia la macchina dall'essere umano?". Un tema in linea con la natura filosofica che **Philip K. Dick** infonde alla sua letteratura. Dopotutto, la paura più grande di un androide (ma perché, gli androidi provano vere emozioni? Hanno sentimenti, un'anima, una coscienza?) è essere considerato un oggetto da usare, anziché un soggetto da amare; questa non è forse la stessa paura dell'essere umano, del cacciatore di androidi Deckard, chiuso in un buio appartamento con la moglie malata e senza un animale "autentico" da accudire e amare?

IL REPLICANTE DI RIDLEY SCOTT E DAVID PEOPLES

Ridley Scott e **David Peoples** sovvertono il concetto di Philip K. Dick: l'androide di **Blade Runner**, chiamato "replicante", è incredibilmente simile all'essere umano. Una creatura dotata di sentimenti vivi e forti, nata già adulta, quindi immersa in emozioni dirompenti pronte a esplodere, poiché sprovvista dell'esperienza necessaria a sopportarle. Ai replicanti non è concesso vivere oltre i quattro anni per preservarli dalla pazzia; per meglio controllarli sono impiantati nella loro mente infantile alcuni ricordi in modo che possano discernere il bene dal male: una sadica forma di controllo con cui l'essere umano si diletta.

Sullo sfondo di una Los Angeles notturna e senza sonno, si ergono le piramidi dorate della Tyrell Corporation; il creatore Eldon (**Joe Turkel**), vestito come un sommo pontefice, è arroccato nella lussuosa reggia, colui che vuole tendere alla visione del dio della biomeccanica: creare il replicante a propria immagine e somiglianza. Il figlio prediletto è uno schiavo deluso che, dopo aver vissuto una breve, ma intensa, vita piena di meraviglie e orrori, giunge ai massimi vertici della società e si ricongiunge al suo creatore.

IL DESTINO DI ROY BATTY

Roy Batty (**Rutger Hauer**) è come un bambino che cerca risposte ai quesiti fondamentali

dell'essere umano. Ed è qui che fanno capolino la coscienza e l'empatia che contraddistinguono i replicanti di **Ridley Scott** e **David Peoples** dagli androidi di **Philip K. Dick**. Lo scopo del figlio prediletto è trovare il creatore per ottenere (in premio) l'elisir di lunga vita. Una dichiarazione d'amore verso un padre sconsiderato la cui risposta è una crudele dichiarazione di disprezzo: non è nella scienza che si cela la verità, ma nel cuore dell'essere umano. Il creatore è perplesso e impaurito di fronte alla creatura (Frankenstein docet) di cui ha impedito lo sviluppo attraverso un "bug" genetico che ha frenato l'ascesa evolutiva del suo più importante errore: i Nexus 6. Un gesto abietto che priva della vita e della libertà creature che dovrebbero avere gli stessi diritti dell'essere umano; un atto così efferato che neanche il dio della biomeccanica, in tutta la sua benevolenza e magnificenza, può accettare; il creatore è così punito dalla creatura con una condanna a morte dopo una partita a scacchi dall'importante valore simbolico. È riprodotta la conclusione di una partita realmente giocata nel 1851 a Londra fra **Adolf Anderssen** e **Lionel Kieseritzky**, considerata una delle più brillanti mai giocate e universalmente conosciuta come "L'immortale". Il concetto di immortalità contiene ovvie associazioni nel confronto "a distanza" fra Tyrell e Roy, cosicché la partita a scacchi rappresenta, di fatto, la lotta fra uomo e macchina, creatore e creatura.

I Nexus 6 sono alla continua ricerca di felicità, attenzione e amore che sono loro negate odiosamente dalla società e non solo: banditi e costretti in catene sono destinati a lavorare nelle colonie extra-mondo. Ma i loro occhi hanno visto cose che l'essere umano non potrebbe neanche immaginare. Ed è proprio al termine dello scontro finale, allo scoccare dell'ultimo ticchettio del suo orologio vitale, che Roy Batty si abbandona a una sorte predestinata: si spegne dopo aver condiviso (in un monologo "improvvisato" scioccante e struggente, uno dei più belli e memorabili che il cinema conosca) ciò che ha visto, cancellando ogni errore, ogni infamia commessa salvando la vita al cacciatore, colui che, in quel momento, sente più vicino a lui. Un reietto della società. Un suo simile. Un fratello.

LA STRUMENTALIZZAZIONE DI RACHEL

Possedere i ricordi è fondamentale per i replicanti, affezionati alle fotografie che vedono come unico baluardo di speranza, dimostrazione di avere un passato: memorie che, seppur fittizie, aiutano ad assimilare e comprendere meglio le emozioni. Il dubbio che si insinua nel personaggio di Rachel (il modello di replicante più simile all'essere umano) è rivelatore. Dunque, il bagaglio di reminiscenze di vita vissuta è l'elemento fondamentale per la costruzione dell'identità, mediante strumenti visivi, per poter approcciare all'io cosciente il replicante; da qui, il costante rimando all'occhio (fin dal visionario incipit), inteso come specchio dell'anima e mezzo per "registrare" le esperienze (così potente da sceglierlo come logo per il mio sito, poiché rappresenta la summa della fantascienza robotica).

Rachel, tuttavia, è presentata dal creatore come un'umana. Nell'incontro tra Deckard e Tyrell si evince come Rachel sia frutto di un esperimento, ancor prima di entrare in scena, a conferma della veridicità dello slogan: "più umano dell'umano". Un delirio di onnipotenza per soggiogare la giovane creatura, vestita in un total black mozzafiato, granitica, ma delicata come porcellana se colpita nel punto di più facile rottura, affinché tradisca la sua natura di replicante. Rachel, fin dal primo istante, è destinata a essere strumentalizzata, contrariamente alla controparte letteraria che sfrutta l'essere umano, cercando di allontanare Deckard dal suo obiettivo attraverso il sesso. La Rachel interpretata dalla splendida **Sean Young** vede, invece, nel sesso

un'occasione di amore mai provato prima. Ecco ancora la dicotomia tra le due rappresentazioni della macchina: totale assenza di empatia contro ricerca continua di condivisione.

LA NATURA DI RICK DECKARD

Il Deckard di **Harrison Ford** è il prototipo dell'uomo sprovvisto di vera identità e senza scopo; un cacciatore di taglie disilluso il cui abito dimesso sta a sottolineare la sua incerta natura; un killer che, con la sua "magia", ha fatto faville in passato, ma ora è un cacciatore stanco che deve rimettersi in pista per scovare pericolosi fuggitivi. Il personaggio sembra essere il punto fermo della narrazione, mentre l'ambiguità la gioca la figura del replicante; tuttavia, sono disseminati tanti piccoli indizi che mettono in dubbio la vera natura di Deckard. Il bagliore bronzeo luminescente nei suoi occhi (tipico del replicante) in alcune inquadrature, il sogno dell'unicorno e la costante e aleggiante presenza di Gaff (**Edward James Olmos**).

Pare che la gratificazione per il ritiro dei "lavori in pelle" (termine dispregiativo con cui sono bollati i replicanti) non sia destinata a Deckard, ma a Gaff: il supervisore, il controllore, colui che sorvola Los Angeles e "spia" il lavoro del suo sottoposto. Gaff è senza dubbio il personaggio più sinistro e misterioso; realizza origami per schernirlo e rivelare lo stato d'animo di Deckard: una "gallina" per indicare la sua paura e inadeguatezza per il lavoro, un "uomo con l'erezione" per dimostrare la sua attrazione per Rachel e infine un "unicorno" per fargli sapere che lui conosce la verità sulla sua natura (l'unicorno è una bestia immaginaria, destinata all'estinzione, una forma e visione, se vogliamo, replicanti anch'esse della mente, frutto di un "sogno elettrico"). Gaff è il "vero" cacciatore di androidi che vede tutto ed è a conoscenza di ogni cosa; umano nel concedere alla coppia (sintetica) una speciale via di fuga: un lieto fine verso rigogliose distese verdi (finale poi rimosso da **Ridley Scott** nella **Director's Cut**).

Deckard appare cinico, freddo, distaccato; nondimeno la sua parabola evolutiva è evidente: il virare verso una definizione più umana, alla (ri)scoperta di sentimenti provati in passato. L'orrore che prova nell'uccidere la replicante Zhora (la bellissima **Joanna Cassidy**), il terrore durante gli scontri con il nerboruto, taciturno, possente Leon (**Brion James**) e la psicopatica Pris (la sensuale e irriconoscibile **Daryl Hannah**), replicante dall'eccentrico look in stile punk, l'amore per Rachel, la commozione per il fato di Roy Batty, sono emozioni molto forti che suggeriscono che Deckard in fondo sia anch'esso "più umano dell'umano".

Una piccola curiosità: **Ridley Scott**, inizialmente, inserisce sei replicanti (da cui probabilmente il termine "Nexus 6"): tre maschi e tre femmine. Il capo della polizia Bryant (**M. Emmet Walsh**) comunica a Deckard che uno del gruppo di fuggitivi è rimasto folgorato mentre cercava di entrare nel complesso della Tyrell Corporation, ma non ne specifica il sesso. L'ipotesi è che il replicante in questione sia proprio Deckard, catturato e "riprogrammato" dalla polizia per dare la caccia ai restanti cinque (tra cui Rachel). Tale teoria è avvalorata dal fatto che Roy Batty paia riconoscerlo al loro "primo" e ultimo incontro, mentre Deckard sembra provare nei suoi confronti una certa empatia. L'altra teoria (meno "complottista") è che il sesto replicante avrebbe dovuto chiamarsi Hodge e il quinto Mary, tagliati in medias res a causa dello sciopero degli sceneggiatori; in fase di montaggio l'errore è stato corretto con la modifica di alcune battute e l'inversione di alcune sequenze (come si denota da alcuni dettagli scenografici, tra cui la bottiglia comprata da Deckard sotto le note di **One more kiss, dear**, che scompare e ricompare nella scena seguente, e le ferite da esso riportate che non hanno coerenza logica

con le colluttazioni).

La **Director's Cut** (ampliata e migliorata nella definitiva e superba **Final Cut**) ci viene in aiuto. Il monologo fuori campo del protagonista, imposto a **Ridley Scott** dalla produzione quasi a voler creare con lo spettatore proprio quel legame empatico che **Philip K. Dick** crudelmente (e con genio) nega ai suoi androidi, è eliminato a favore di una definizione cruda del personaggio (distopica); la sequenza del sogno è ampliata, quasi a voler sottolineare ulteriormente il fatto che Gaff sia a conoscenza dei ricordi che la Corporazione gli ha impiantato: la "vera" natura di Deckard sembra palese, anche per dichiarazione dello stesso **Ridley Scott** (contrariamente a ciò che pensa **Harrison Ford** con il quale il regista ha avuto diversi contrasti) che dà per assodato che egli sia un "lavoro in pelle" (idea probabilmente declinata nel romanzo dal personaggio **Phil Resch**, un altro cacciatore di taglie a cui viene il dubbio di essere egli stesso un androide).

LOS ANGELES, 2019

Los Angeles, 2019. L'essere umano si trascina stancamente in vicoli lividi, perennemente battuti dalla pioggia; abita case diroccate e disabitate in una società dove, tuttavia, persiste ancora una forma di bellezza, caratterizzata da affascinanti luci al neon e suoni generati dai sintetizzatori. La visione di **Blade Runner** non è propriamente distopica: non c'è un Grande Fratello che guarda, né un'asfissiante (e mortale) burocrazia che imprigiona l'essere umano in una società alienante e disumana come in *Brazil* di Terry Gilliam; ancor meno una devastazione nucleare che annichisce ogni vita animale, come nel romanzo di **Philip K. Dick** o nel meraviglioso *L'esercito delle 12 Scimmie*, sempre di Terry Gilliam. **Blade Runner** mostra un mondo privo di vere origini e di una precisa identità, dove le diverse influenze culturali, sociali, filosofiche, religiose sono fuse senza prevaricare le une sulle altre. Un mondo multietnico, oggi materializzato sul piano estetico nelle megalopoli orientali e, su quello umano, nelle città occidentali; un luogo dove ogni cultura è valida e viva. Un caos ordinato e a suo modo accattivante nel suo sincretismo.

Ridley Scott crea un mondo ingannevole, eppure incredibilmente tangibile, credibile sotto molti aspetti: l'usura delle scenografie e degli oggetti di scena, le intuizioni tecnologiche. Ogni aspetto del mondo di **Blade Runner** contribuisce a dare una sensazione di autenticità; merito, soprattutto, della direzione artistica di **Lawrence G. Paull** e dei concept futuristici di **Syd Mead** che reinventano l'estetica fantascientifica fondendola con quella del noir: tecnologie avveniristiche si mischiano ad abiti retrò (il Deckard di **Harrison Ford** sembra Humphrey Bogart uscito da un film anni Quaranta), immensi schermi pubblicitari illuminano le buie strade invase da usi e costumi orientali, mentre macchine volanti sorvolano altissimi grattacieli d'acciaio (che si ergono da abissi d'acciaio, per citare Isaac Asimov). L'incontrollata espansione delle industrie e delle costruzioni architettoniche, il divario tra ricchi (abitanti la parte alta della città, come il creatore Tyrell) e poveri (relegati nei bassifondi sotto battenti piogge acide e pervasi da fumi inquinanti, come lo sfortunato J.F. Sebastian – **William Sanderson** –, solitario costruttore di giocattoli affetto dalla Sindrome di Matusalemme e alter ego cinematografico di **J.R. Isidore**) e lo sviluppo delle biotecnologie senza un adeguamento legislativo in campo etico, riflettono un futuro inevitabilmente negativo sotto tutti gli aspetti.

Gli scenografi riescono a fondere stili e influenze culturali e sociali per creare un caleidoscopio

dalla potenza visiva incredibile, splendidamente illuminato dalla fotografia di **Jordan Cronenweth** i cui tagli di luce squarciano le ombre per dar vita a immagini ammalianti. Il tutto è ammantato nella sublime colonna sonora di **Vangelis** (autentico genio): ritmi elettronici sincopati, a tratti struggenti, ritraggono perfettamente lo stato emotivo dei personaggi e permeano l'atmosfera di profonda e piacevolmente amara malinconia.

CONCLUSIONE

Blade Runner ha dato il via a una lunga serie di pellicole "replicanti" incapaci di indagare in egual misura e diligenza la psicologia dell'intelligenza artificiale. La sua estetica, scaturita da una ricerca stilistica ineguagliabile, è inappuntabile e vive di opposti. Post-moderna sin nelle fondamenta, eppure incredibilmente coesa, è frutto della fusione di diversi stili culturali e filosofici che originano la crisi d'identità che tormenta il cittadino e la società, l'essere umano e la macchina, la creatura e il creatore. Un autentico capolavoro.

Alessandro Pin