

# BLADE RUNNER

## Scheda cinematografica

*Titolo originale:* Blade Runner; *regia:* Ridley Scott; *sceneggiatura:* Hampton Fancher e David Webb Peoples, dal romanzo *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) di Philip K. Dick; *produzione:* Michael Deeley per The Ladd Company, in associazione con Run Run Show; *interpreti principali:* Harrison Ford (Rick Deckard), Rutger Hauer (Roy Batty), Sean Young (Rachel), Edward James Olmos (Gaff), M. Emmet Walsh (Bryant), Daryl Hannah (Pris), William Sanderson (Sebastian), Brion James (Leon Kowalski), Joe Turkel (Eldon Tyrell), Joanna Cassidy (Zhora); *fotografia:* Jordan Cronenweth; *musiche:* Vangelis; *montaggio:* Terry Rawlings; *scenografia:* Lawrence G. Paull; *origine e anno:* Stati Uniti 1982; *durata:* 118'.

*Los Angeles 2019. Nel XXI secolo la Tyrell Corporation produce androidi della serie Nexus chiamati "replicanti": intelligenti come gli ingegneri genetici che li hanno progettati, esteticamente perfetti, superiori agli umani per forza e agilità, i replicanti sono prodotti per svolgere nelle colonie extraterrestri lavori troppo pericolosi e duri per gli esseri umani. Quando alcuni replicanti della serie Nexus 6 – i più evoluti di tutti – si ammutinano ed evadono da una delle colonie per dirigersi sulla terra, viene richiamato in servizio l'ex poliziotto ed ex cacciatore di taglie Rick Deckard, la cui esperienza è necessaria a localizzare ed eliminare elementi divenuti improvvisamente così pericolosi.*

*Nel corso delle indagini il poliziotto fa la conoscenza di Rachel – segretaria privata di Eldon Tyrell, il capo dell'azienda produttrice dei replicanti – scoprendola essere una replicante di ultimissima generazione, in grado di provare emozioni e apparentemente inconsapevole della propria natura artificiale. Man mano che procede nella caccia, anche a causa del rapporto controverso che l'uomo instaura con la ragazza, Deckard inizia a nutrire sentimenti ambivalenti nei confronti della missione e a chiedersi, spinto dalle circostanze e dai drammatici eventi, cosa renda effettivamente umano l'uomo.*

Pietra miliare nella storia del cinema di fantascienza, *Blade Runner* è divenuto negli anni un film di culto e un irrinunciabile termine di paragone per qualunque cineasta abbia voluto immaginare ipotesi futuristiche legate al destino del pianeta terra e della razza umana. Citato innumerevoli volte, imitato per anni da sceneggiatori e registi desiderosi di scoprirne la peculiarità e "replicarne" la fama, analizzato in ogni sua piega da schiere di studiosi o semplici appassionati – irretiti gli uni e gli altri dal suo fascino oscuro –, il film ha avuto in realtà una carburazione lenta. Oggetto anomalo nel panorama cinematografico dei primi anni Ottanta, *Blade Runner* uscì nelle sale americane praticamente ignorato, schiacciato dal successo dei grandi *blockbuster* fantascientifici con cui il pubblico generalista entrava più facilmente in sintonia, carichi di un immaginario più solare e di uno spirito fanciullesco (principalmente la saga di *Guerre Stellari* di George Lucas ed *E.T. – L'extraterrestre* di Steven Spielberg, a loro volta seminali nel reinventare anche linguisticamente il genere).

“Un film ambientato tra quaranta anni girato con lo stile di quaranta anni fa”, fu la definizione datane dal regista, il britannico Ridley Scott – qui al suo terzo lungometraggio dopo gli apprezzatissimi *I duellanti* (1977) e *Alien* (1979) – proveniente dalla pubblicità e per questo portatore di nuove istanze nei “luoghi” e nelle pratiche del cinema e, soprattutto, sulla superficie del testo. Scott riprende un’iconografia proveniente dai *noir* degli anni Quaranta – in particolare *La strada scarlatta* (1945) di Fritz Lang e *I gangster* (1946) di Robert Siodmak – anche se forse il prestito più evidente è quello di *Metropolis* (1927), dello stesso Fritz Lang, destinazione finale dell’Espressionismo tedesco cui molti re-inventori del cinema fantastico postmoderno sono debitori.

A fronte delle tematiche fondamentali che ne sottendono la narrazione (e che ne fanno un *must* sullo scaffale del filosofo e del bioeticista, al pari forse solo del successivo *Gattaca*), *Blade Runner* si situa nell’immaginario cinematografico soprattutto per lo stile, l’estetica e la forza d’impatto visiva. Cupo, angoscioso, intriso di una melanconia tipica del genere *noir* – da cui preleva principalmente la figura dell’eroe riluttante e disincantato – affoga i suoi umori in una metropoli ricostruita meticolosamente attraverso un apparato scenografico maestoso ed effetti speciali improntati non all’esaltazione della spettacolarità quanto alla diffusione di un senso di elegiaca tristezza e vuoto esistenziale. Le strade della notturna Los Angeles del 2019 (una data programmaticamente scelta in un futuro non lontanissimo) sono battute da una pioggia incessante e intasate da una folla di variopinte monadi, in un mondo in cui non c’è traccia di forme di socialità, ma neanche di forme di potere che non dipendano da quello economico (in cui anche le forze di polizia sembrano disperdersi blandamente in un magma indistinto, in cui il lavoro diventa routine alienante anziché forma di controllo).

La dialettica tra pieni e vuoti e quella tra luce e ombra sono le coordinate estetiche su cui situare la superficie significativa del film, che vive principalmente su un’opposizione insistita e radicale tra il chiaro e lo scuro. L’architettura del film sembra concepita per assorbire la luce e creare ombre e anfratti in cui gli esseri (umani e non) possano nascondersi e perdersi. La luce fatica a diffondersi, filtra in lame sottilissime attraverso le finestre (altro rimando al *noir*), viene distribuita dalle pale rotanti dei ventilatori sui soffitti, balugina per un attimo dall’alto, dai fari fissati sotto le auto volanti della polizia, ed esplose rapidamente dai pinnacoli delle installazioni industriali.

Il vertiginoso vortice emotivo in cui precipita l’atmosfera del film, composto da lampi di struggente amarezza, domande senza risposta e sguardi rivolti verso un cielo plumbeo in cui anche il sole sembra il residuo del passato – al pari degli artefatti umani inutilizzati da una civiltà ben oltre i margini della sua decadenza – è dovuto anche a una sapientissima costruzione spaziale, materica, volumetrica, cui Scott e la sua squadra hanno dedicato meticolosa attenzione. Il fumetto d’autore (Moebius, Enki Bilal), il design d’alta scuola e le conquiste moderne dell’architettura (tra le location del film il Bradbury Building, l’interno della Union Station di Los Angeles e, soprattutto, la Ennis House di Frank Lloyd Wright) sintetizzate dall’estetica pubblicitaria, concorrono a creare un universo coerente in cui il futuro prossimo ha l’aspetto fatiscente di un antico metabolizzato e superato, cristallizzato, in una sporca istantanea, da qualche conflitto definitivo (una terza guerra mondiale senza vincitori) e dalla “fine della Storia”.