

Il Futuro non è più Quello di una Volta

trascrizione da parte di Marco Cesani della conferenza su Blade Runner, The Final Cut, tenuta da Giovanni Ficetola in data 4/12/2007 a seguire la visione del film

È difficile parlare di un film su cui è stato scritto tutto e detto ancor di più.

Bisogna però in questa massa di informazioni, saper recuperare quelle più importanti e soprattutto quelle non fuorvianti.

È infatti importante ricordare, prima di tutto, che su un film che ha acquisito la fama di culto negli anni, si va a scrivere e raccontare partendo spesso da notazioni errate, che vanno poi autoalimentandosi col passare del tempo.

Blade runner è un film che nella sua prima edizione risale al 1982, ha cioè ormai più di 25 anni. Figlio più o meno misconosciuto del romanzo di P.K. Dick “il cacciatore di androidi” (“*Do Androids Dream of Electric Sheep?*”), un libro germinale della new wave della fantascienza.

Quella stessa new wave che ha poi portato alla nascita del cyberpunk alla fine degli anni '70, genere codificato poi nel 1984 (una data orwelliana, segnata dall'uscita di “*Neuromante*” di William Gibson, profeta dell'era cyberpunk che, a modo suo, porta all'estremo le idee di Orwell) data di ufficializzazione e morte del genere. Genere che da quel momento ha acquistato fan e proseliti proprio grazie alla lucidità delle due opere simbolo e iconiche, *Blade Runner* nel campo della cinematografia (e le influenze di chi ci ha lavorato nel campo dell'immagine) e il sopraccitato *Neuromante* a livello letterario.

Ed è proprio l'appartenenza a un genere in crescita, ma parzialmente sconosciuto al largo pubblico, resero il film non compreso e flop di botteghino, solo quando il movimento degli occhiali a specchio e dei cappotti lunghi acquisì lo status di genere letterario e sostituì nella fantascienza l'immagine della space opera di Gernsbark e asimoviana memoria (cui tutti gli *Star Trek*, le *Guerre Stellari* e a modo suo *Dune* sono debitrice), anche *Blade Runner* è potuto diventare cardine della cinematografia.[...]

Dicevo, prima di questa breve premessa per inquadrare il film nel suo tempo e non vederlo estratto da ciò che andava germogliando e nasceva nel panorama culturale che lo circondava, della mole di parole scritte e dette a riguardo. Mole di parole che fanno quasi parallelo e contraltare alla mole di informazioni contenute nelle immagini del film. Secondo il regista, padre padrone di questo film, Ridley Scott, un film è una torta a settanta strati, e questa idea emerge perfettamente nell'opera. Scott, non giovanissimo quando ha girato questo film (aveva 44 anni), ha una formazione da scenografo e pubblicitario e una cura maniacale per il dettaglio delle immagini. Ogni inquadratura è infatti precisamente curata, costruita e controllata, stratificata fino al minimo dettaglio. C'è quindi questo parallelismo tra le sue scelte di immagine e la stratificazione concettuale del lavoro.[...]

Dicevo prima, infatti, dell'influenza che ha avuto questo film per la visualizzazione dell'immaginario della rappresentazione della città futuristica, un'influenza forse pari a

quella del lavoro di Hugo Gernsback

Un'influenza che ha magister iniziale Scott e a cascata i suoi collaboratori, primo su tutti Sid Mead, "Visualizzatore futuristico", ideatore delle scenografie, delle macchine, colui che ha immaginato i palazzi, le auto, l'esper. tutta l'equipe di persone che hanno collaborato a dare quell'aspetto ossessivo e vissuto alla città, che ossessivamente hanno lavorato sull'aspetto opprimente e onnipresente della tecnologia, creando in questo modo un'estetica precisa, condizionando quindi generazioni di illustratori, scenografi, scrittori ma anche i semplici spettatori sul come andiamo a immaginarci il futuro.

Un futuro realistico all'inverosimile, un futuro commistione (esponenziale) di generi e etnie, un melting pot non solo culturale, per dirlo con parole molto care in questo mondo globalizzato, figlio, forse diretto, proprio delle idee di *Blade Runner*, ma anche temporale.

Le strade della Los Angeles del futuro sono attraversate da vecchie e polverose Cadillac modificate da attrezzature futuristiche, punk fuori tempo e uomini con cappelli a tesa larga, sotto la pioggia.

La scelta estetica è forte, nel rimarcare le origini noir, Harrison Ford l'incarnazione nuova di personaggi come Philip Marlowe o Sam Spade, in una città, la fusione tra Los Angeles e San Francisco, che è l'estremizzazione della città, buia e sordida, in cui si muovevano i personaggi dei vecchi libri di Chandler, dei film hard boiled e noir.

Anche perché, e va detto anche solo per aneddotta, i set degli esterni urbani, la cosiddetta Animoid Road, sono ottenuti dalla Old New York Street, negli studi Burbank, set che erano stati testimoni delle riprese di film quali *Il Falcone Maltese* o *Il Grande Sonno*, e che fanno ripercorrere a Deckard percorsi propri delle *detective stories* col Bogart degli anni 30 e 40 del XX secolo.

Vediamo così nuovamente un detective muoversi negli ambienti tipici dei vecchi noir, vediamo trench sgualciti e borsalini, femmes fatale, Sean Young bella come Rita Hayworth, si sentono vecchi blues accostati agli acidi sintetizzatori di Vangelis, punk e ombrelli dai manici al neon, auto volanti e tossicanti insegne pubblicitarie, il tutto a creare quella che è stata definita "nostalgia futuristica" [...]

Citando Roy Menarini la notte senza fine di *Blade Runner* nasconde le cose, ogni strato ne nasconde un'altro, "Dove si pensa ci sia un ragionamento sul futuro, c'è una riflessione sull'uomo. Dove si crede ci sia il genere fantascientifico si nasconde il noir. Dove si immagina si parli di robotico, si tratta di individualità e psicologia, insomma è quello che dovrebbe fare la fantascienza, intesa come linguaggio unico e assoluto in grado di elaborare conflitti filosofici e mostrare elementi di immaginazione sociale" (Roy Menarini, *Blade Runner*, in "Nocturno Dossier Cyberpunk, guida alla fantascienza sovversiva" maggio 2004) [...]

E in un film come questo, dove l'ambiente è protagonista tanto quanto gli attori, la scelta degli spazi filmici, scenografie e location reali è stata attenta e oculata e ha portato anche a un interessante parallelismo e effetto.

I set, la Old New York Street principalmente, sono stati utilizzati come una città vera;

secondo testimoni diretti, infatti, quel posto veniva chiamato *Ridleyville*, la città di Ridley, perché era stata vissuta per un certo periodo prima delle riprese, erano state accumulate tonnellate di spazzatura ovunque, oggetti reali, che sommati ai veri ristoranti, odori, riviste, graffiti e targhette preparate ad hoc, davano l'effetto di entrare in un altro mondo sul serio.

Le location reali, invece, erano state utilizzate in maniera anomala, il Bradbury, un vecchio palazzo con gli interni in ferro battuto e la Ennis-Brown House di F.L. Wright, edificio decorato con motivi regolari su blocchi di cemento, abitazioni rispettivamente di J.F. Sebastian e Deckard, erano state ripensate, decostruite a livello di montaggio cinematografico (se si confrontassero le piante dei palazzi reali e di come appaiono nel film ci sarebbero delle incredibili divergenze), gli elementi reali mescolati a elementi puramente scenografici.

A riguardo vorrei portare un esempio personale.

Una delle scenografie più belle costruite per il film è il tetto del palazzo di Sebastian, dove si svolge il toccante finale della caccia tra il replicante e il cacciatore, che vediamo sporco, coperto di pioggia, pozzanghere e scorie. L'effetto è incredibilmente realistico.

Vorrei confrontare quel tetto, che è una scenografia alta 6 metri, con uno di un altro film.

Strange Days, capolavoro di Kathryn Bigelow, film indubbiamente figlio di *Blade Runner* e del cyberpunk, si apre con un lungo (finto) piano sequenza in soggettiva di una rapina che poi finisce male.

Questa sequenza termina su un tetto (reale) di un palazzo di Los Angeles.

Ecco, dal punto di vista filmico e dell'immagine il tetto di *Blade Runner* appare più realistico del tetto di *Strange Days*. La cura del dettaglio, maniacale, porta a rendere più realistico un oggetto costruito di uno equivalente reale.

Si pone quindi un (forse imbarazzante) strano effetto.

Se si vanno a studiare le motivazioni delle scelte estetiche e d'immagine si possono riscontrare delle incredibili sorprese.

Quello che, negli anni, è divenuto il mood della città immaginata da Scott, una città inquinata, sporca, buia, flagellata dalla pioggia, indubbiamente ormai icona della città del prossimo futuro, non è, almeno in prima istanza, una scelta volontaria, ma era dettata da un motivo strettamente pratico.

Qualcuno traballerà, ma Scott in un'intervista nel '96 ammise che si sentì costretto a mostrare una città costantemente di notte, immersa in fumi e vapori, illuminata sempre in controluce e di taglio, perché temeva che si capisse si stessero utilizzando set cinematografici e non che ciò che lo spettatore vedeva non fosse una città reale.

Si cercava di fare una cosa più reale del reale, parafrasando Tyrell.

Eldon Tyrell, Dio, Grande Fratello, Demiurgo del film parla chiaramente, e le sue sono le parole del creatore dell'opera, il regista stesso. "Più umano dell'umano, questo è il nostro motto" (e se vogliamo proseguire il parallelismo Tyrell/Scott possiamo vedere in quest'ottica anche il proseguimento della frase "il commercio è il nostro fine più importante").

Umano, non umano (essere uno schiavo), reale, irreale. Intorno a questi temi importanti gira

il film.

Tutte le parole spese intorno alle filosofie all'interno del film spesso sono andate a dimenticarsi di questo nucleo concettuale che ha portato anche a gravi divergenze tra Scott e P.K. Dick, autore sfortunato, del libro, scomparso pochi mesi prima dell'uscita del film, che inizialmente osteggiava apertamente e di cui era poi diventato uno dei principali sostenitori.
[...]

Anche tutte le dissertazioni riguardo la natura di Deckard, umano, replicante, di che generazione, se Batty e compagni sono Nexus 6, Deckard cos'è, 5? 7? domande generate dal problema principale dell'identità del reale.

Domande, in fondo solo domande. Le risposte in questo film sono molte poche, "Vivere nel terrore, in questo consiste essere uno schiavo" sono le lapidarie parole di Batty, prologo dell'emozionante monologo finale sul (futile) senso della vita.

Domande, come quelle con cui si conclude la versione "classica" dell'82 del film, con il finale ottimista, la fuga in auto e la voce fuori campo che dice "non sapevamo quanto saremmo stati insieme, ma in fondo, chi è che lo sa?"

Domande, come ogni opera d'arte anche questo film non ha il dovere di dare risposte, ma mostrare e porre domande.

Domande, come sono domande quello a cui porta la (umana) curiosità.

Domande, come sono le medesime domande che si pongono i replicanti (sempre nella versione dell'82), "Chi siamo, dove andiamo, quanto ci resta ancora", domande, che portano i replicanti a tornare sulla Terra a rischi di essere "ritirati", eliminati, "Mia immissione aprile 2017, quanto ho da vivere?" chiede Lion durante l'aggressione a Deckard.

Domande, come quella che vi state ponendo ora "perché ha parlato di *Blade Runner* in generale e non del Final Cut che abbiamo visto questa sera?" (risate in sala), bhe, a questa risponderò brevemente per concludere.

Questo Final Cut, di cui ammetto, anche io alla prima visione, anche se ero informato dei cambiamenti, non aggiunge nulla alle vecchie versioni. corregge, principalmente, errori.

Piccoli errori che ci sono sempre nei film e che emergono nel tempo.

Sparisce il famigerato sesto replicante, Mary, tagliato per motivi di budget e che doveva morire di morte naturale all'inizio del film.

Il capitano Bryant durante il briefing iniziale parla di sei replicanti, uno fritto sulle reti della Tyrel corp., quattro cui dà la caccia Deckard (Priss, Zhora, Leon e Batty), ne avanzerebbe uno. Questo ha portato in molti a pensare che fosse lo stesso Deckard, anche in virtù del fatto che Batty lo chiama per nome, ma Scott ha sempre tenuto a precisare che il sesto replicante era Mary, la cui parte era stata scritta e già assegnata a Stacey Nelkin. Scene mai girate per problemi di budget e tempo.

Sono state corrette alcune inquadrature (la mano di Tyrell che scompare dalla spalla di Batty nella scena del Vidphone, la ferita sul viso di Deckard "comparsa" prima di riceverla da Leon durante il loro scontro), aggiunge un paio di scene di violenza preesistenti in vecchie versioni in videocassetta fuori dagli States e tolte apparentemente definitivamente nel

Director's Cut del '92, sostituisce la colomba bianca che vola nell'alba con una inserita in un contesto coerente coi palazzi e la notte.

Piccole scene di completamento e correzioni, nulla di più, soprattutto non certo risposte.

Le risposte sono già nel film, nella visione, vostra, del film.

Per concludere vorrei marcare la commistione di generi che stanno dentro questo film, il disfacimento del tempo e dello spazio, sia fisico, sia filmico, la fusione in un gioco di scatole cinesi dei generi, attraverso una frase di un grande vecchio della fantascienza, Arthur C. Clarke (*scomparso peraltro recentemente, ndr*) “Il futuro non è più quello di una volta”, e oramai, c'è da chiedersene il perchè.