



SCUOLA SUPERIORE PER MEDIATORI LINGUISTICI
(Decreto Ministero dell'Università 31/07/2003)

Via P. S. Mancini, 2 – 00196 - Roma

**TESI DI DIPLOMA
DI
MEDIATORE LINGUISTICO**

(Curriculum Interprete e Traduttore)

**Equipollente ai Diplomi di Laurea rilasciati dalle Università al termine dei Corsi afferenti alla
classe delle**

**LAUREE UNIVERSITARIE
IN
SCIENZE DELLA MEDIAZIONE LINGUISTICA**

“ALMOST HUMAN” - ANALISI DI OPERE FANTASCIENTIFICHE RELATIVE ALLA ROBOTICA

RELATORI:
Prof.ssa Adriana Bisirri

CORRELATORI:
Prof. F. Matassa
Prof.ssa T. Centurioni
Prof.ssa M. Paparusso

CANDIDATO:

ANTONIO VALLELONGA

2818

ANNO ACCADEMICO 2021 /2022

*“E tutti quei momenti andranno perduti nel tempo,
come lacrime nella pioggia”.*

- Roy Batty, *Blade Runner*

INDICE

SEZIONE ITALIANA.....	11
INTRODUZIONE.....	12
I. La fantascienza	13
I.1 DEFINIZIONE	13
I.2 FANTASCIENZA HARD.....	13
II. Il prototipo del robot	15
II.1 FRANKENSTEIN O IL MODERNO PROMETEO	15
II.1.a Introduzione	15
II.1.b Produzione	15
II.1.c Trama.....	16
II.1.d Analisi.....	19
II.2 FRANKENSTEIN (FILM 1931).....	20
II.2.a Differenze nella trama	20
II.3 FRANKENSTEIN JUNIOR	22
II.3.a Introduzione	22
II.3.b Trama.....	22
II.4 FRANKENSTEIN DI MARY SHELLEY (1994).....	25
II.4.a Differenze nella trama	25
II.4.b Analisi.....	26
III. R.U.R. – La nascita dei robot.....	27
III.1 PRODUZIONE.....	27
III.2 TRAMA	27
III.3 CONSIDERAZIONE.....	29
IV. L'androide organico	30
IV.1 MA GLI ANDROIDI SOGNANO PECORE ELETTRICHE?	30
IV.1.a Introduzione.....	30
IV.1.b Produzione e trama.....	30
IV.1.c Introduzione dell'analisi	34
IV.1.d Accettazione e selettività	34
IV.1.e Verità e finzione.....	35
IV.1.f Realtà e artificialità	36
IV.1.g Conclusione dell'analisi	37
IV.2 BLADE RUNNER.....	38
IV.2.a Produzione.....	38
IV.2.b Trama e confronto.....	39
IV.2.c L'eugenetica e la clonazione.....	54

<i>IV.2.d L'epigenetica comportamentale</i>	55
<i>IV.2.e Ansia e propensione al rischio</i>	56
<i>IV.2.f Stress</i>	56
<i>IV.2.g Dipendenza dalle droghe</i>	57
<i>IV.2.h Introduzione dell'analisi (film)</i>	59
<i>IV.2.i Visione e memoria</i>	59
<i>IV.2.l Il Dottor Eldon Tyrell</i>	60
<i>IV.2.m Roy Batty</i>	61
<i>IV.2.n Rick Deckard</i>	62
<i>IV.2.o Rachael</i>	62
IV.3 BLADE RUNNER: BLACK OUT 2022	64
<i>IV.3.a Produzione</i>	64
<i>IV.3.b Trama e confronto</i>	64
IV.4 2036: NEXUS DAWN	68
<i>IV.4.a Produzione</i>	68
<i>IV.4.b Trama</i>	68
<i>IV.4.c Gli OGM</i>	69
<i>IV.4.d La schiavitù</i>	70
IV.5 2048: NOWHERE TO RUN	71
<i>IV.5.a Produzione</i>	71
<i>IV.5.b Trama</i>	71
<i>IV.5.c Quando la vita imita l'arte</i>	72
<i>IV.5.d I nematodi</i>	73
IV.6 BLADE RUNNER 2049	74
<i>IV.6.a La complessità nella lavorazione di un ottimo sequel</i>	74
<i>IV.6.b Produzione</i>	75
<i>IV.6.c Trama e confronto</i>	77
<i>IV.6.d Il trasferimento del personaggio ostacolo</i>	90
<i>IV.6.e K, il prescelto</i>	91
<i>IV.6.f Amanti incompatibili</i>	91
<i>IV.6.g L'istinto di sopravvivere e lo stimolo di prosperare</i>	92
<i>IV.6.h Cosa significa essere umani</i>	93
CONCLUSIONE	95

INDEX

ENGLISH SECTION	97
INTRODUCTION.....	98
I. Science fiction.....	99
I.1 DEFINITION	99
I.2 HARD SCIENCE FICTION	99
II. The robot prototype	100
II.1 FRANKENSTEIN OR THE MODERN PROMETHEUS	100
II.2 FRANKENSTEIN (1931 FILM)	100
II.3 YOUNG FRANKENSTEIN	101
II.4 MARY SHELLEY'S FRANKENSTEIN.....	102
III. R.U.R. - The birth of robots	103
<i>III.1.a Production</i>	103
<i>III.1.b Plot</i>	103
<i>III.1.c Consideration</i>	104
IV. The organic android	105
IV.1 DO ANDROIDS DREAM OF ELECTRIC SHEEP?	105
<i>IV.1.a Production and plot</i>	105
<i>IV.1.b Acceptance and selectivity</i>	108
<i>IV.1.c Truth and fiction</i>	108
<i>IV.1.d Reality and artificiality</i>	109
IV.2 BLADE RUNNER	110
<i>IV.2.a Production and plot</i>	110
<i>IV.2.b Eugenics and cloning</i>	114
<i>IV.2.c Vision and memory</i>	115
<i>IV.2.d Dr Eldon Tyrell</i>	115
<i>IV.2.e Roy Batty</i>	116
<i>IV.2.f Rick Deckard</i>	116
<i>IV.2.g Rachael</i>	117
IV.3 BLADE RUNNER: BLACK OUT 2022.....	117
<i>IV.3.a Production</i>	117
<i>IV.3.b Plot</i>	117
IV.4 2036: NEXUS DAWN	118
<i>IV.4.a Production</i>	118
<i>IV.4.b Plot</i>	119
<i>IV.4.c The GMOs</i>	119

<i>IV.4.d Slavery</i>	120
IV.5 2048: NOWHERE TO RUN	120
<i>IV.5.a Production</i>	120
<i>IV.5.b Plot</i>	120
<i>IV.5.c When life imitates art</i>	121
<i>IV.5.d Nematodes</i>	122
IV.6 BLADE RUNNER 2049	123
<i>IV.6.a The complexity in making a great sequel</i>	123
<i>IV.6.b Production</i>	124
<i>IV.6.c Plot</i>	124
<i>IV.6.d The Obstacle Character Hand-Off</i>	127
<i>IV.6.e What it means to be human</i>	128
CONCLUSION	129

ÍNDICE

SECCIÓN ESPAÑOLA.....	130
INTRODUCCIÓN	131
I. Ciencia ficción.....	132
I.1 DEFINICIÓN	132
I.2 CIENCIA FICCIÓN DURA	132
II. El prototipo de los robots	133
II.1 FRANKENSTEIN O EL MODERNO PROMETEO	133
II.2 FRANKENSTEIN (PELÍCULA DE 1931).....	133
II.3 EL JOVENCITO FRANKENSTEIN	134
II.4 FRANKENSTEIN DE MARY SHELLEY.....	135
III. R.U.R. - El nacimiento de los robots	136
III.1 PRODUCCIÓN Y ARGUMENTO	136
III.2 CONSIDERACIÓN	137
IV. El androide orgánico	138
IV.1 ¿SUEÑAN LOS ANDROIDES CON OVEJAS ELÉCTRICAS?	138
IV.1.a <i>Producción y argumento</i>	138
IV.1.b <i>Aceptación y selectividad</i>	141
IV.1.c <i>Verdad y ficción</i>	142
IV.1.d <i>Realidad y artificialidad</i>	142
IV.2 BLADE RUNNER.....	143
IV.2.a <i>Producción y argumento</i>	143
IV.2.b <i>Eugenesia y clonación</i>	149
IV.2.c <i>Visión y memoria</i>	149
IV.2.d <i>Doctor Eldon Tyrell</i>	150
IV.2.e <i>Roy Batty</i>	150
IV.2.f <i>Rick Deckard</i>	151
IV.2.g <i>Rachael</i>	151
IV.3 BLADE RUNNER: BLACK OUT 2022	152
IV.3.a <i>Producción</i>	152
IV.3.b <i>Argumento</i>	152
IV.4 2036: NEXUS DAWN	153
IV.4.a <i>Producción</i>	153
IV.4.b <i>Argumento</i>	153
IV.4.c <i>Los Organismos Genéticamente Modificados (OGM)</i>	154
IV.4.d <i>La esclavitud</i>	155

IV.5 2048: NOWHERE TO RUN	155
<i>IV.5.a Producción</i>	155
<i>IV.5.b. Argumento</i>	155
<i>IV.5.c Cuando la vida imita al arte</i>	156
<i>IV.5.d Los nematodos</i>	157
IV.6 BLADE RUNNER 2049	158
<i>IV.6.a La complejidad de hacer una buena continuación</i>	158
<i>IV.6.b Producción</i>	159
<i>IV.6.c Argumento</i>	159
<i>IV.6.d La transferencia del carácter de obstáculo</i>	162
<i>IV.6.e Qué significa ser humanos</i>	163
CONCLUSIÓN	164
RINGRAZIAMENTI	165
SITOGRAFIA E MATERIALE AUDIOVISIVO	166

SEZIONE ITALIANA

INTRODUZIONE

Il mio elaborato si sviluppa inizialmente tramite una breve introduzione della fantascienza e del genere hard, seguita da una lunga ricerca che, oltre a confrontare opere appartenenti al sottogenere della robotica, di cui alcune simili dal punto di vista narrativo, ne analizza l'aspetto psicologico e morale, descrivendo ulteriormente un confronto con invenzioni tecnologiche odierne che, pur essendo diverse fra loro, rappresentano lo stesso sottogenere e raffigurano modi diversi di concepire la società, la sue problematiche e gli eventi storici che hanno ispirato ogni singola opera fantascientifica.

La mia scelta di approfondire tale tematica è stata influenzata dalle seguenti motivazioni. L'interesse nei confronti delle innovazioni tecnologiche, le quali mi fanno pensare ad un mondo ancora tutto da scoprire ma, allo stesso tempo, alla portata di tutti. Mentre il tema della robotica ha sempre avuto una gran valenza morale nei miei confronti, a tal punto da poter realizzare in che modo reagisce la psiche umana di fronte alle proprie creazioni.

I. La fantascienza

I.1 Definizione

La fantascienza (talvolta abbreviata in *Sci-Fi* o SF) è un genere di narrativa speculativa che tratta tipicamente concetti fantasiosi e futuristici come la scienza e la tecnologia avanzata, l'esplorazione dello spazio, i viaggi nel tempo, gli universi paralleli, la vita extraterrestre, l'intelligenza artificiale senziente, la cibernetica, alcune forme di immortalità (come il *mind uploading*¹) e la singolarità. La fantascienza ha predetto diverse invenzioni esistenti, come la bomba atomica, i robot e il borazone², i cui nomi corrispondono completamente ai loro predecessori fittizi.³

I.2 Fantascienza hard

La fantascienza hard è un sottogenere della fantascienza che enfatizza l'accuratezza scientifica e i dettagli tecnici precisi come parte della costruzione del mondo. Quando queste storie di fantascienza toccano argomenti del mondo reale come i viaggi nello spazio, la scienza della terra, i progressi informatici e l'intelligenza artificiale, lo fanno con un occhio di riguardo alla

¹ Il *mind uploading* è un processo speculativo di emulazione dell'intero cervello in cui una scansione cerebrale viene utilizzata per emulare completamente lo stato mentale dell'individuo in un computer digitale. Il computer eseguirà quindi una simulazione dell'elaborazione delle informazioni del cervello, in modo da rispondere essenzialmente allo stesso modo del cervello originale e sperimentare l'esistenza di una mente cosciente e senziente.

² Il borazone è il nome commerciale di una forma cubica di nitruro di boro (cBN). Il suo colore varia dal nero al marrone e all'oro, a seconda del legame chimico. È uno dei materiali più duri conosciuti, insieme a varie forme di diamante e tipi di nitruro di boro ed è un cristallo creato riscaldando quantità uguali di boro e azoto a temperature superiori a 1800 °C.

³ *Science fiction*, in https://en.m.wikipedia.org/wiki/Science_fiction

precisione. La fantascienza hard viene anche chiamata con nomi abbreviati come *hard sci-fi* e *hard SF*. Tra i premi più importanti nel campo della fantascienza hard ci sono il Premio Hugo, il Premio Arthur C. Clarke, il Premio Nebula e il Premio Jupiter.⁴

⁴ *Hard science fiction*, in https://en.wikipedia.org/wiki/Hard_science_fiction

II. Il prototipo del robot

II.1 Frankenstein o il moderno Prometeo

II.1.a Introduzione

L'origine effettiva del genere proto-fantascientifico si basa su opinioni contrastanti esposte da studiosi e critici come Lester del Rey, autore influente dell'Età d'oro della fantascienza, il quale ha attribuito il suddetto primato al racconto epico più antico della civiltà mesopotamica, "l'Epopèa di Gilgamesh", poiché il suddetto eroe divinizzato, presente nel racconto, descrive un diluvio universale con caratteristiche molto simili al sottogenere della fantascienza apocalittica, nonostante tale opera sia più incline alla letteratura fantastica, essendo priva di elementi scientifici e tecnologici.

Con l'avvento del Rinascimento, il famoso drammaturgo e poeta inglese, William Shakespeare, creò *La Tempesta*, un'opera che diede luce al primo prototipo di scienziato pazzo, personaggio essenziale per la realizzazione della «prima opera fondamentale a cui può essere logicamente attaccata l'etichetta "fantascienza"», '*Frankenstein o il moderno Prometeo*', scritta da Mary Shelley, pubblicata anonimamente nel 1818.

II.1.b Produzione

Appartenente al genere gotico horror, il romanzo, precursore del sottogenere fantascientifico riguardante l'intelligenza artificiale e la robotica⁵ nacque durante un'estate tempestosa grazie ad una competizione basata sulla

⁵ Lucia Lorenzini, *Da Frankenstein a Matrix. L'intelligenza artificiale nel cinema e nella letteratura*, 02/01/2018, in <https://startupitalia.eu/81079-20180102-intelligenza-artificiale-cinema-realta?mode=list>

rappresentazione di un'entità soprannaturale che coinvolse Lord Byron, John Polidori, il poeta romantico Percy B. Shelley e sua moglie Mary, la quale, grazie ai principi del galvanismo⁶, immaginò una creatura mostruosa, frutto di un abuso sconsiderato causato dalle convenzioni scientifiche, arricchendo la trama con riflessioni psicologiche e morali necessarie per comprendere le conseguenze generate dalla paura umana verso lo sviluppo tecnologico del XIX secolo messo in cattiva luce dal suddetto movimento intellettuale.

II.1.c Trama

Ambientata per l'appunto nel XIX secolo, la storia, essendo strutturata come romanzo epistolare, si sviluppa attraverso le lettere che il capitano nonché esploratore Robert Walton, durante il suo viaggio intrapreso verso il polo nord per pura curiosità magnetica, invia a sua sorella Margaret, raccontandole un susseguirsi di vicende narrate da un misterioso forestiero nonché protagonista, il dottor Viktor Frankenstein, scienziato di Ginevra, salito a bordo dopo aver inseguito in slitta la sua presunta creatura.

Il dottore comincia ad esporre l'accaduto, rievocando inizialmente la sua infanzia felice, trascorsa con il suo caro amico Henry Clerval, i genitori Alphonse e Caroline Beaufort Frankenstein, i fratelli minori Ernest e William, e la sorella adottiva Elizabeth Lavenza, con la quale scoprì una passione per lo studio e la lettura di opere antiche di carattere medico, interesse che lo spinse ad iscriversi all'università tedesca di Ingolstadt per dedicarsi alla filosofia naturale, nonostante il trauma psicologico causatogli dalla morte della madre affetta da una lieve forma di scarlattina.

⁶ Il galvanismo è un termine inventato dal fisico e chimico Alessandro Volta alla fine del XVIII secolo per indicare la generazione di corrente elettrica per azione chimica. Il termine è stato utilizzato anche per indicare le scoperte del suo omonimo, Luigi Galvani, in particolare la generazione di corrente elettrica all'interno degli organismi biologici e la contrazione/convulsione del tessuto muscolare biologico al contatto con la corrente elettrica. Mentre Volta teorizzò e successivamente dimostrò che il fenomeno del suo "galvanismo" era replicabile con materiali diversamente inerti, Galvani ritenne che la sua scoperta fosse una conferma dell'esistenza dell'"elettricità animale", una forza vitale che dava vita alla materia organica.

Grazie al sostegno dei professori Krempe e Waldman, Victor acquisì competenze mediche che in seguito approfondì raggiungendo il cimitero e studiando la decomposizione e il processo degenerativo dei cadaveri, così da ottenere l'ispirazione necessaria per poter provare la sua tesi basata sulla rianimazione della materia inanimata, poiché era fermamente convinto di poter generare la vita dalla morte, come se volesse eguagliare o, addirittura, superare il divino.

Successivamente, prelevando parti del corpo da diversi defunti, il dottore li assemblò su un tavolo operatorio per creare una creatura omonima, dotata di un enorme forza fisica e dalle sembianze deformi ma umanoidi, alla quale diede vita grazie a delle scariche elettriche. Tuttavia, le buone aspettative di Victor vennero stravolte dalla fuga del mostro durante la notte, il quale portò via con sé il cappotto e il diario personale del suo creatore.

Per poter comprendere tali annotazioni formulate in lingua francese, il mostro imparò tale idioma osservando di nascosto una famiglia francofona dedita all'agricoltura e all'allevamento, e in cambio li aiutò di notte, spalando la neve davanti alla loro abitazione e procurando loro della legna da ardere per l'inverno e ortaggi durante i periodi di carestia. Ciononostante, quando la creatura si rivelò agli occhi di coloro a cui aveva offerto il proprio aiuto, questi, ripudiandolo con orrore per il suo aspetto esteriore, lo cacciarono via, suscitando in lui una rabbia tale da spingerlo a utilizzare le indicazioni del diario per trovare William, il fratello minore di Victor, ed ucciderlo durante il rientro del dottore a Ginevra.

Pur avendo incolpato ingiustamente la governante della famiglia Frankenstein di tale omicidio, durante una breve vacanza in Savoia, il giovane scienziato incontrò il mostro, il quale, dopo avergli rivelato di essere l'artefice della morte del piccolo William, chiese a Victor di creare una compagna altrettanto mostruosa con cui poter trascorrere il resto della loro vita nell'America del Sud.

Così, dopo essere tornato in Gran Bretagna per poter riorganizzare le idee assieme al suo amico Henry Clerval, lo scienziato partì, inseguito dal mostro, verso un'isola delle Orcadi, dove inizialmente fu intento a rispettare il suddetto accordo ma successivamente decise di distruggere il secondo mostro prima di darle vita, grazie a dei pensieri riguardo alle possibili conseguenze che avrebbe comportato l'incontro delle due creature, tra cui un eventuale odio reciproco con la conseguente diffusione dilagante del caos.

Il mostro, consapevole del ripensamento, cominciò a vendicarsi uccidendo Clerval; mentre Victor, fuggito in Irlanda, venne arrestato ingiustamente, accusato della morte del suo amico. Tuttavia, il magistrato locale, convinto della sua innocenza, rilasciò il dottor Frankenstein, il quale, una volta tornato in Svizzera in compagnia del padre della sua adorata Elizabeth, decise di sposarla.

Venendo a conoscenza del matrimonio, il mostro uccise la moglie del suo creatore, privandolo della sola cosa che non gli fu concessa: una compagna. La notizia fu così devastante da causare la morte del padre di Elizabeth, deceduto a causa di un forte attacco di apoplezia⁷.

Distrutto dal dolore, Victor cominciò ad inseguire il mostro in giro per il mondo fino a raggiungere il Polo Nord, dove venne ritrovato dal capitano Walton. Poco prima di morire dopo aver raccontato la sua storia, il giovane scienziato chiese all'esploratore di uccidere il mostro al suo posto ma, resosi conto della morte del suo creatore, il mostro si palesò, abbracciando in lacrime lo scienziato ormai defunto.

Nel mentre, Walton incolpò la creatura della morte di molte persone innocenti, ma il mostro, giustificandosi, ammise che fin dall'inizio tutti, compreso colui che lo ha creato, lo hanno disprezzato e odiato solo per il suo

⁷ Sindrome neurologica dovuta a un'alterazione circolatoria cerebrale per lo più localizzata, con sospensione delle funzioni dipendenti dalla zona encefalica lesa. O, più genericamente, un'emorragia a carico di organi interni.

aspetto esteriore; un'intolleranza tale da indurlo a compiere veri e propri crimini contro l'umanità.

Non potendo continuare a vivere con questo grande rimorso, il mostro decise di suicidarsi dandosi fuoco, così che nessuno potesse ritrovare i suoi pezzi per poter ricreare un esperimento tanto disumano, dimostrando di aver compreso la gravità delle stragi che ha causato.

II.1.d Analisi

Per poter comprendere a pieno la morale di tale racconto, Mary Shelley descrive tale scienziato come "il moderno Prometeo", poiché entrambi cercano di sfidare le leggi degli Dei e della natura per poter aiutare l'umanità servendosi di invenzioni antiche, ovvero il fuoco per Prometeo, e altre moderne, ovvero la tecnologia e l'elettricità nel caso di Victor Frankenstein. Tuttavia, quest'ultimo, creando un essere vivente, come fece Prometeo plasmando la creta, abbandona la sua creatura dal carattere inizialmente neutrale senza offrirle un minimo di buonsenso, dimostrando così la sua incompetenza nel saper padroneggiare la sua tecnologia.⁸

Inoltre, quest'opera rappresenta la diffidenza dell'umanità nei confronti dell'intelligenza artificiale, aspetto collaterale tipico di tale sottogenere fantascientifico, accentuato dalle sembianze mostruose della creatura.⁹

⁸ Maria Giulia Marini, *IL PROMETEO ANTICO, MODERNO E CONTEMPORANEO*, 26/09/2018, in [https://www.medicinanarrativa.eu/il-prometeo-antico-moderno-e-contemporaneo#:~:text=La%20Creatura%20giura%20di%20uccidersi,a%20conoscenza%20della%20sua%20esistenza.&text=Frankenstein%20%C3%A8%20definito%20come%20un,p er%20primo\)%20da%20Mary%20Shelley](https://www.medicinanarrativa.eu/il-prometeo-antico-moderno-e-contemporaneo#:~:text=La%20Creatura%20giura%20di%20uccidersi,a%20conoscenza%20della%20sua%20esistenza.&text=Frankenstein%20%C3%A8%20definito%20come%20un,p er%20primo)%20da%20Mary%20Shelley)

⁹ Lucia Lorenzini, *Da Frankenstein a Matrix. L'intelligenza artificiale nel cinema e nella letteratura*, 02/01/2018, in <https://startupitalia.eu/81079-20180102-intelligenza-artificiale-cinema-realta?mode=list>

II.2 Frankenstein (film 1931)

II.2.a Differenze nella trama

Nell'omonimo film dal genere horror fantascientifico del 1931, ispirato anche dall'adattamento teatrale del 1927 con il titolo '*Frankenstein: an Adventure in the Macabre di Peggy Webling*', vi sono alcuni cambiamenti riguardanti la trama e i personaggi.

Innanzitutto, non vi è alcuna introduzione iniziale che vede l'incontro tra il capitano Walton e il dottor Victor Frankenstein, al quale viene cambiato il nome in Henry.

Di conseguenza, essendo inesistente anche l'infanzia del protagonista, molti personaggi facenti parte della sua famiglia, fatta eccezione per Elizabeth, sono stati rimpiazzati da altri con ruoli più attivi, tra cui l'ex insegnante di Henry, il dottor Waldman, già presente nella versione originale; l'amico Victor Moritz e l'assistente gobbo del protagonista, Fritz.

Quest'ultimo, incaricato dal suo padrone di rubare il cervello appartenente ad un criminale ormai defunto, riesce a portare a termine il suo compito ma inavvertitamente lascia cadere a terra l'encefalo, danneggiandolo. Nonostante le buone, sebbene immorali, intenzioni dello scienziato nel voler dare vita ad un corpo ormai morto tramite l'uso di dispositivi elettrici, scegliere una mente criminale è una scelta tanto illogica quanto sprovvista.

Inoltre, a differenza dell'opera originale, in questa versione Elizabeth, tramite il dottor Waldman, viene a conoscenza dell'ossessione dello scienziato, il quale invita i suoi amici, compresa la sua amata, ad assistere al suo esperimento, avvenuto con successo.

Inizialmente questo dottor Frankenstein non si lascia spaventare dalla sua creatura, la quale, a discapito del romanzo, assume inizialmente un comportamento docile e innocente, finché il gobbo Fritz non lo spaventa con il fuoco di una fiaccola. Allorché, Henry e il dottor Waldman, scambiando tali urla

di terrore per un tentativo di aggressione fisica, lo incatenano in una prigione, considerandolo un pericolo per la società a causa del suo aspetto esteriore.

Dopo l'ennesima tortura inflitta da Fritz con l'uso della suddetta fiaccola, il mostro lo strangola, attirando l'attenzione dei due dottori, i quali decidono di stordirlo con un'iniezione. A causa di un esaurimento, lo scienziato viene portato a casa, dove comincia a prepararsi per il matrimonio con Elizabeth.

Nel frattempo, sottoposto ad un tentativo di vivisezione¹⁰, il mostro strangola anche il dottor Waldman e, fuggendo, incontra una bambina dedita all'agricoltura con la quale gioca a lanciare dei fiori nel fiume; finché, una volta terminati i boccioli, il mostro scaraventa anche la piccola fanciulla nel ruscello, pensando che potesse galleggiare ma finendo invece per causarne la morte. Resosi conto dell'errore, la creatura scappa turbata.

Intanto Moritz ritrova il cadavere del dottor Waldman, mentre il mostro, entrando nella camera di Elizabeth, la spaventa talmente tanto da farle perdere i sensi, reazione che lo induce a fuggire nuovamente.

In seguito, avendo saputo della morte della figlia del contadino per mano del mostro, gli abitanti del villaggio cominciano ad inseguirlo, decisi a catturarlo. Seguito dalla folla inferocita, la creatura, dopo aver catturato Henry, lo porta sulla cima di un vecchio mulino, dove il giovane scienziato viene lanciato ma senza riportare gravi danni. Infine, mentre i cittadini incendiano il mulino, il mostro scompare ed Henry viene portato in salvo da Elizabeth con la quale riescono finalmente a sposarsi, rappresentando così una conclusione positiva almeno per il protagonista.

¹⁰ La vivisezione è un intervento chirurgico condotto a fini sperimentali su un organismo vivente, in genere animali con sistema nervoso centrale, per visualizzare la struttura interna vivente. Il termine è usato, in senso più ampio, come termine peggiorativo per indicare la sperimentazione su animali vivi da parte di organizzazioni che si oppongono alla sperimentazione animale, ma il termine è raramente usato da scienziati praticanti. La vivisezione umana, come il prelievo di organi vivi, è stata perpetrata come forma di tortura.

II.3 Frankenstein Junior

II.3.a Introduzione

La seguente rappresentazione cinematografica dal titolo 'Frankenstein Junior' non è altro che un proseguimento cronologico e parodistico della pellicola del 1931 a cui si ispira.

II.3.b Trama

La storia, ambientata negli anni '70, si sviluppa inizialmente nella città di New York, più precisamente durante una lezione di neurologia tenuta dal protagonista nonché nipote dell'ormai defunto dottor Victor Von Frankenstein, il giovane medico e professore universitario Frederick Frankenstein, il quale accetta il castello in Transilvania come eredità lasciategli dal suo lontano parente, pur ribadendo l'impossibilità di ricostruire parti del sistema nervoso umano e dichiarando di disprezzare così tanto il suo antenato e le sue teorie da aver cambiato il suo cognome in "Frankenstin".

Arrivato al castello del nonno in Romania, il protagonista conosce il discendente di Fritz, il servitore di Victor, Igor, il quale, imitando ironicamente la pronuncia del cognome appartenente al suo nuovo padrone, pretende di farsi chiamare "Aigor". Ispirandosi all'ambientazione del film uscito nel 1931, Frederick incontra alcuni personaggi del luogo, doppiati con un insolito accento tedesco, tra cui la sua assistente Inga e la signora Frau Blücher, il cui cognome, se pronunciato, riproduce il verso impaurito dei cavalli del castello. Quest'ultima, essendo stata amante e assistente di Victor in passato, fa in modo che il giovane Frankenstein ritrovi gli appunti del proprio antenato, i quali lo convincono a ricredersi e lo inducono ad eseguire nuovamente il famoso esperimento.

Dopo aver prelevato un cadavere dal cimitero, Frederick incarica Igor di intrufolarsi in un laboratorio per rubare il cervello dello scienziato Hans

Delbruck, nome ispirato dal famoso storico e politico tedesco¹¹. Tuttavia, a causa di uno spavento causato da un fulmine, il suddetto assistente lascia cadere l'encefalo richiesto, proprio come è accaduto al suo antenato nel film del 1931, vedendosi così costretto a fuggire con un altro cervello denominato "abnorme".

Una volta concluso l'esperimento, la creatura, inizialmente priva di vita, comincia ad emettere versi e, come nella pellicola del 1931, inizia a muoversi secondo i comandi del proprio creatore. Tuttavia, per colpa di un fiammifero acceso da Igor, il mostro si spaventa a tal punto da strangolare il giovane scienziato, salvato in tempo da un sedativo che Inga somministra alla creatura. Dopo aver rivelato al proprio padrone di aver commesso un errore con il cervello del mostro, Igor, sotto ordine di Frederich, sistema il tavolo operatorio per poter immobilizzare nuovamente la creatura.

In seguito, per assicurarsi che il giovane discendente non abbia riprodotto lo stesso esperimento del suo antenato, l'ispettore Kemp, nome ispirato da uno dei professori di Victor, irrompe in casa Frankenstein; tuttavia, Frederich riesce a convincerlo della sua innocenza.

Successivamente la signora Frau Blücher, in onore del suo amato Victor, libera il mostro, il quale, urlando, compie in parte un'azione presente nel film del 1931, dirigendosi da una bambina, figlia di contadini, con la quale gioca a lanciare dei fiori in un pozzo. Dondolandosi su un'altalena, il mostro, sedendosi con forza, scaraventa comicamente la piccola direttamente nel letto della sua cameretta, mentre i genitori in casa, barricando le finestre per paura della creatura, la cercano disperatamente.

Subito dopo il mostro irrompe in casa di un vecchio nonché povero eremita cieco e solitario che, essendo desideroso di avere un amico, lo invita per poter cenare e fumare un sigaro assieme ma, a causa della sua cecità, brucia il pollice del mostro, ustionandolo a tal punto da indurlo alla fuga verso

¹¹ Hans Delbrück, in https://en.wikipedia.org/wiki/Hans_Delbr%C3%BCck

il suono di un violino maneggiato da Frederich, il quale, attraverso una canzone che incanta la creatura, riesce ad intrappolarla con una rete assieme ad Igor per poi addormentarla nuovamente con un altro sedativo somministrato ancora da Inga.

Allorché, a differenza delle due versioni di questa storie descritte in precedenza, il giovane Frankenstein, capendo che il mostro ha bisogno di amore e comprensione, lo elogia e lo convince di essere buono a tal punto di dimostrarlo, organizzando un'esibizione canora di tip tap davanti a dei colleghi scienziati scettici, i quali si ricredono in un primo momento ma, spaventatosi nuovamente a causa di un principio d'incendio durante lo spettacolo, il mostro cerca di fuggire ma viene catturato e incatenato in carcere dalla polizia.

Nel frattempo, Frederich e Inga decidono di copulare sul tavolo del laboratorio quando, all'improvviso, Frau Blücher li avverte dell'arrivo di Elizabeth, la quale, pur essendo fidanzata con il giovane scienziato, in questa versione evita ogni contatto fisico con il compagno.

Intanto la creatura, tormentata dalla fiamma di un secondino sadico, fugge e rapisce Elizabeth, con la quale riesce ad avere un rapporto sessuale così appagante da farla innamorare.

Venendo a conoscenza della suddetta fuga, Frederich decide di suonare la precedente melodia per poter attirare nuovamente il mostro al castello, dove avviene un tentativo di scambio cerebrale tra il creatore e la sua creazione, in modo tale da rendere quest'ultimo più intelligente e consono agli occhi della società, dimostrando così di comprendere il problema e risolvere alla radice la mancanza che il suddetto cervello obsoleto ha causato alla programmazione della creatura.

Con l'arrivo della folla inferocita, il trasferimento cerebrale viene arrestato poco prima della sua conclusione. Ciononostante, il mostro ferma tale ribellione utilizzando la sua nuova capacità verbale, grazie alla quale aggiunge:

Tutta la gente ha avuto per me sempre odio e disprezzo. Guardavano il mio viso e il mio corpo, e correvano via inorriditi. Nella mia solitudine avevo deciso che se non riuscivo a suscitare l'amore che profondamente agognavo, avrei suscitato paura. Io vivo perché questo povero caro genio squinternato mi ha dato la vita. Soltanto lui mi considerava come qualcosa di bello. E poi, quando gli sarebbe stato facile rimanere al sicuro, egli ha usato il suo corpo come fosse una cavia per darmi un cervello normale e un modo più sofisticato e civile di esprimermi.¹²

La storia si conclude con un lieto fine romantico sia per Inga e Frederick che per Elizabeth e il mostro, ormai divenuto uomo. Tutti si godono una felice notte di nozze, resa più piacevole da alcuni effetti secondari del suddetto trasferimento, tra cui una passione per la lettura trasmessa dal giovane Frankenstein alla sua creatura e un enorme organo genitale maschile donato da quest'ultimo al suo creatore.¹³

II.4 Frankenstein di Mary Shelley (1994)

II.4.a Differenze nella trama

L'ultimo adattamento cinematografico degno di nota, 'Frankenstein di Mary Shelley', pubblicato nel 1994, offre una trama non molto diversa dal romanzo originale ma presenta comunque alcuni cambiamenti che necessitano di un'opportuna descrizione.

Innanzitutto, la seguente versione è ambientata nel 1794, mentre la trama originale risale al XIX secolo. Inoltre, la motivazione che spinge questa versione di Victor Frankenstein a realizzare tale esperimento si basa sulla sua volontà di capire il senso della vita e la sua formazione all'interno di un grembo

¹² Adattamento italiano del film *Frankenstein Junior*, in <https://www.youtube.com/watch?v=IsZwQAUeqRk>

¹³ Hania Alam, *Frankenstein Junior 1974 – filme italiano completo*, in <https://www.youtube.com/watch?v=IsZwQAUeqRk&t=2080s>

materno, utilizzando anche del liquido amniotico da donne incinte e l'elettricità, utilizzata come esempio per alcuni esperimenti che un professore del protagonista esegue su una zampa di orangutan e una ranocchia.

Oltre ciò, il mostro non ha bisogno di rubare il diario personale del dottore, il quale ha pubblicato tutti i suoi studi inerenti alla sua creatura in un volume intitolato 'Diario di Victor Frankenstein di Ginevra'.

Infine, distrutto dal dolore per la morte della sua Elizabeth, causata dal mostro, Victor decide di ridarle vita assemblando la testa della moglie, ormai morta, con il corpo che la creatura gli ha procurato precedentemente per avere una sua compagna. Tuttavia, il mostro e lo scienziato, nel tentativo di farle ricordare i momenti trascorsi in sua compagnia, cercano di convincere la povera defunta riportata in vita a scegliere con chi stare tra loro due. Combattuta dalla rivalità tra i due contendenti, Elizabeth, in preda alla follia, fugge e urta accidentalmente delle candele, prendendo fuoco e morendo nuovamente.

II.4.b Analisi

Parlando di programmazione, l'amore ha spinto Victor ad offrire alla moglie rianimata una coscienza tale da rievocare i ricordi condivisi insieme, donandole più attenzioni proprio perché il cervello della seconda creatura apparteneva ad Elizabeth; a differenza del mostro, il quale è stato allontanato subito dal suo proprio creatore, poiché quest'ultimo provava solo paura nei confronti della sua creatura.

III. R.U.R. – La nascita dei robot

III.1 Produzione

A differenza del mostro di Frankenstein, un essere vivente assemblato con parti organiche precedentemente appartenute a veri e propri esseri umani, nel 1920 il giornalista nonché scrittore e drammaturgo ceco Karel Čapek, concependo precocemente un'idea resa possibile grazie alla futura ingegneria genetica¹⁴, creò "*R.U.R. (Rossumovi Univerzální Roboti)*", un'opera teatrale che rappresenta una società in cui umanoidi organici assemblati con parti del corpo sintetiche, prodotte artificialmente, eseguono lavori manuali per realizzare un'utopia basata sulla riduzione della manodopera che l'umanità ha gestito fin dai tempi della Rivoluzione Industriale. In tale dramma è presente per la prima volta il termine "robot", concepito da Josef Čapek, fratello dell'autore, per definire il "lavoro faticoso" o la "schiavitù" di cui tali operai artificiali devono farsi carico, a differenza degli automi meccanici facenti parte del concetto inorganico che tale parola ha assunto successivamente.

III.2 Trama

Ambientata intorno all'anno 2000, la storia si svolge inizialmente su un'isola dove Helena, figlia del presidente di un'importante industria, incontra

¹⁴ L'ingegneria genetica rappresenta la modifica e la manipolazione dei geni di un organismo mediante la tecnologia. Si tratta di un insieme di tecnologie utilizzate per modificare il patrimonio genetico delle cellule, compreso il trasferimento di geni all'interno e attraverso i confini delle specie per produrre organismi migliorati o nuovi. Il nuovo DNA si ottiene isolando e copiando il materiale genetico di interesse con metodi di DNA ricombinante o sintetizzando artificialmente il DNA. Di solito viene creato un costrutto che viene utilizzato per inserire il DNA nell'organismo ospite. La prima molecola di DNA ricombinante è stata realizzata da Paul Berg nel 1972 combinando il DNA del virus SV40 della scimmia con il virus lambda. Oltre a inserire geni, il processo può essere utilizzato per rimuovere, o "eliminare", i geni. Il nuovo DNA può essere inserito in modo casuale o mirato a una parte specifica del genoma

il direttore generale della fabbrica denominata R.U.R. o *Rossum's Universal Robots* (robot universali di Rossum), Domin Rossum, arrivato sull'isola nel 1920 per studiare biologia marina, inventò nel 1932 una sostanza con una composizione chimica diversa ma, allo stesso tempo, simile alla materia organica, con la quale volle creare forme di vita artificiale. Così, intenzionato a sfruttare la sua invenzione per generare animali sintetici, in modo da confutare l'esistenza di Dio, Domin ci riuscì ma venne rinchiuso assieme alle sue creature in un laboratorio dal nipote, il quale, intento a diventare ricco, creò migliaia di robot sinteticamente organici ed economici che col tempo divennero essenziali per l'industria mondiale.

Dopo tale aneddoto, Helena incontra i dirigenti della R.U.R. ai quali dichiara la sua fedeltà alla Lega dell'Umanità, un'organizzazione dedita alla liberazione dei robot, concetto del tutto insensato per i suddetti capi, i quali considerano tali androidi privi di un'anima e, di conseguenza, disinteressati alla richiesta avanzata da Helena riguardante un'eventuale retribuzione per il loro impegno. Successivamente, delusa dai risultati ottenuti, Helena, pur continuando a credere nella possibilità che i suddetti robot abbiano un'anima, comincia a pensare che la sua organizzazione sia uno spreco di denaro e viene costretta in seguito a fidanzarsi con Domin, il quale le rivela i sentimenti che prova per lei.

Dopo dieci anni, il servizio svolto dai robot, parte fondamentale della nuova economia mondiale, ha trascinato l'umanità nel vizio e nella pigrizia, sviluppando conseguenze catastrofiche, tra cui il calo delle nascite di cui Helena e la sua infermiera Nana discutono assieme. In seguito, il dottor Gall crea due robot più avanzati, spingendo la protagonista a bruciare segretamente la formula, essenziale per la creazione dei suddetti androidi, i quali cominciano a ribellarsi contro i loro creatori e a sterminarli. Nonostante l'eliminazione della formula e i tentativi di negoziazione per la pace compiuti dall'amministratore delegato della R.U.R. Jacob Berman, i robot riescono a conquistare tutto il mondo, risparmiando l'ingegnere capo Alquist, poiché quest'ultimo lavora utilizzando le mani come loro.

Dopo tanti anni, la società robotica ha rimpiazzato la razza umana, mentre il governo robotico cerca in tutti i modi di trovare degli umani sopravvissuti in grado di aiutare Alquist, sprovvisto di conoscenze biochimiche necessarie per ricreare la formula. Tuttavia, non avendo trovato nessun'altro all'infuori del suddetto ingegnere capo, quest'ultimo è costretto a tentare di sezionare un paio robot per portare a termine il suo compito, minacciando così Primus e Helena, una coppia di androidi che, rendendosi conto di provare dei sentimenti reciproci, cercano di sacrificarsi per la sopravvivenza dell'altro. Infine Alquist, resosi conto del ruolo riproduttivo che rende i suddetti amanti i nuovi Adamo ed Eva, decide di rinunciare al suo piano.¹⁵

III.3 Considerazione

Assemblati in modo tale da avere un aspetto esteriore così simile al genere umano da essere indistinguibili, i robot presenti nell'opera precedente, pur rappresentando una novità per gli scrittori a venire, assumono i comportamenti tipici dei loro creatori in maniera indipendente e solamente dopo l'estinzione della razza umana.

¹⁵ *R.U.R.*, in <https://en.wikipedia.org/wiki/R.U.R.>

IV. L'androide organico

IV.1 Ma gli androidi sognano pecore elettriche?

IV.1.a Introduzione

Tuttavia, l'opera intitolata 'Il cacciatore di androidi' o anche 'Ma gli androidi sognano pecore elettriche?', pubblicata nel 1968 dallo scrittore statunitense Philip K. Dick, rappresenta una testimonianza del sottile e difficile rapporto tra gli esseri umani e gli androidi, i quali, grazie alla loro simulazione della natura umana, riescono a mimetizzarsi tra la popolazione. Nonostante l'incapacità di tali creature, denominate "replicanti", nel provare dei veri sentimenti, gli umani presenti in questa storia reprimono la propria umanità, inibendo le proprie emozioni con l'uso del modulatore di umore Penfield, un macchinario in grado di decidere quale sentimento provare in un determinato momento. Tuttavia, questi ultimi, sebbene non riescano a riconoscere la loro tendenza inumana, dimostrano comunque la propria superiorità nei confronti degli androidi, ricorrendo ad un altro strumento, la macchina empatica, un dispositivo in grado di suscitare sofferenza collettiva, proiettando all'unisono gli utenti in una realtà virtuale in cui Wilbur Mercer, una divinità simile a un martire appartenente al Mercerismo, nuova religione basata sulla tecnologia, si arrampica in eterno su una collina mentre viene colpito da delle pietre.

IV.1.b Produzione e trama

L'autore Philip K. Dick, ispirandosi al genere noir e all'esperienza vissuta nell'era atomica, sviluppa una storia ambientata originariamente nel 1992, in un mondo post-apocalittico, devastato precedentemente da una guerra mondiale nucleare, in cui l'inquinamento causato dalle radiazioni induce le

Nazioni Unite ad organizzare un'emigrazione mondiale per preservare la razza umana, raggiungendo colonie extraterrestri come il pianeta Marte, in cui l'associazione Rosen crea dei servi replicanti personali, ovvero androidi umanoidi esteticamente identici agli esseri umani, ideati per incentivare l'allontanamento della popolazione dall'atmosfera terrestre.

Ribellandosi violentemente alla propria programmazione sottomessa, otto replicanti fuggono sul pianeta Terra dove, pur evitando di farsi scoprire, due di loro sono stati eliminati dall'anziano cacciatore di taglie nonché governatore della California settentrionale, Dave Holden, ricoverato dopo l'ultimo attacco. Mentre il cacciatore Rick Deckard, un agente associato al Dipartimento di Polizia di San Francisco, è stato incaricato di uccidere i sei androidi fuggitivi mancanti, modelli appartenenti alla categoria Nexus 6 e, per cui, caratterizzati da una composizione organica talmente simile a quella umana che solo un'analisi accurata del midollo osseo sintetico è in grado di indentificarli fisicamente.

Con i soldi guadagnati dalla missione Deckard, avendo solo una pecora elettrica, spera di potersi permettere un animale vivo, in modo tale da poter consolare la moglie depressa Iran. Non è un caso che tale cambiamento ambientale abbia generato non solo un aumento dell'empatia umana ma anche un forte desiderio di possedere esemplari di animali sopravvissuti al disastro nucleare, pratica di tendenza appartenente alla nuova cultura mondiale.

Così, il protagonista, partito per la sua missione a bordo di un'auto volante, raggiunge le industrie Rosen nella città di Seattle dove si assicura che il test dell'empatia, utilizzato per il riconoscimento dei replicanti, sia adatto ai modelli Nexus 6; ma, analizzando anche Rachael Rosen, nipote di Eldon, il capo dell'impresa, quest'ultima non riesce a superare tale esame. Nonostante la tentata corruzione da parte dell'indiziata circa un'eventuale offerta di un gufo vivente e i tentativi di dissuasione di Eldon riguardo a una possibile alterazione del test causata da un trauma infantile subito dalla ragazza, il cacciatore si rende conto che Rachael sia davvero un Nexus 6 e che, di conseguenza, le

industrie Rosen siano colpevoli di aver falsificato anche i test precedenti, proteggendo così gli altri androidi.

Successivamente Deckard, dopo aver ucciso il replicante successivo, fintosi agente della polizia sovietica, si reca da un'altra androide fintasi cantante lirica per sottoporla al test prima di eliminarla; ma quest'ultima, presa alla sprovvista, decide di chiamare dei poliziotti, i quali, non riconoscendo Rick in qualità di cacciatore di taglie, lo arrestano per poi portarlo in una stazione di polizia sconosciuta. Tra gli agenti all'interno mai visti prima, vi è un ufficiale di nome Garland, il quale, dopo aver accusato Deckard di essere un replicante con ricordi impiantati, punta una pistola contro il protagonista, rivelandogli che tale stazione è solo una finzione e che lui stesso e il cacciatore di taglie di tale dipartimento, Phil Resch, sono androidi.

Ciononostante, quest'ultimo, dopo aver inaspettatamente ucciso Garland, fugge assieme a Deckard per ritornare dalla suddetta cantante, la quale, insinuando che il nuovo aiutante del protagonista possa essere un replicante, quest'ultimo, preso dalla rabbia per tale insinuazione, la uccide a sangue. Spinti dal dubbio, entrambi si sottopongono al test dell'empatia, grazie al quale, pur confermando la loro reciproca umanità, Resch scopre di essere "particolarmente spietato", mentre, a causa delle sue recenti riflessioni etiche e filosofiche riguardo il suo lavoro e il sottile rapporto con gli androidi, Deckard realizza di poter provare empatia per alcuni replicanti.

Dopo aver speso i soldi ottenuti dalla taglia per poter acquistare una capra nubiana vivente da donare a sua moglie, il cacciatore viene incaricato di ispezionare un edificio abbandonato in cui i tre androidi rimasti si nascondono, accolti da John R. Isidore, un essere umano danneggiato dalla radioattività e con un quoziente intellettuale al di sotto della media, il quale, pur avendo la buona volontà di stringere amicizia con i suoi ospiti cibernetici, quest'ultimi uccidono un raro ragno da lui scoperto, dimostrandosi spietati ai suoi occhi.

Grazie a una visione incoraggiante del profeta Mercer, il protagonista, nonostante i suoi nuovi principi che reputano tutto ciò immorale, prosegue la

sua nuova missione senza indugio. Successivamente, bisognoso dell'aiuto di qualcuno capace di comprendere la psicologia degli androidi, Deckard chiede aiuto a Rachael, la quale, pur rifiutando di collaborare, accetta con riluttanza di incontrare nuovamente il protagonista in un hotel per cercare di convincerlo ad abbandonare il caso. Una volta arrivata in hotel, la donna rivela che uno degli androidi fuggitivi è il suo stesso modello, il che significa che Deckard dovrà abbattere un androide identico a lei. Nonostante i dubbi iniziali di Rachael, i due finiscono per fare sesso, dopo di che si confessano il loro amore reciproco. Tuttavia la ragazza rivela di essere andata a letto con molti cacciatori di taglie, essendo stata programmata per farlo al fine di dissuaderli dalle loro missioni. Così, Deckard minaccia di ucciderla, ma si trattiene all'ultimo momento prima di partire per l'edificio abbandonato.

Nel frattempo, i tre androidi Nexus 6 rimasti pianificano come superare Deckard. Mentre tutti guardano un programma televisivo che presenta la prova definitiva che l'intera teologia del Mercerismo sia una bufala. Deckard entra nell'edificio e avverte strane premonizioni soprannaturali di Mercer che lo avvisano di un'imboscata. Quando gli androidi lo attaccano per primi, il cacciatore è legalmente giustificato perché li abbatte tutti e tre senza averli prima testati. Isidore è sconvolto e Deckard viene presto premiato per il numero record di uccisioni di Nexus 6 in un solo giorno. Quando il protagonista torna a casa, trova Iran in lutto perché, mentre lui era via, Rachael Rosen è passata e ha ucciso la loro capra. Così, il cacciatore si reca in una regione disabitata e cancellata dell'Oregon per riflettere. Si arrampica su una collina e viene colpito dalla caduta di massi, quando si rende conto che si tratta di un'esperienza molto simile al martirio di Mercer. Si imbatte bruscamente in quello che crede un vero rospo (un animale che si pensava fosse estinto) ma, quando torna a casa, è sconvolto quando Iran scopre che si tratta solo di un robot, di cui lei stessa si prepara a prendersi cura, mentre il marito si addormenta.¹⁶

¹⁶ Do Androids Dream of Electric Sheep?, in https://en.wikipedia.org/wiki/Do_Androids_Dream_of_Electric_Sheep%3F

IV.1.c Introduzione dell'analisi

Il romanzo esplora l'importanza dell'empatia in un mondo sempre più tecnologico in cui gli esseri umani lottano per essere rilevanti. La presenza emergente di androidi sulla Terra minaccia Wilbur Mercer, spingendolo a creare una religione nota come Mercerismo per dare all'umanità un senso di unità. Il principio primario di tale nuova religione si concentra sulla dicotomia tra l'empatia dell'umanità e l'apatia degli androidi, per poi essere smascherato come una frode. Nel corso del romanzo, Dick mette in luce l'ipocrisia che si cela dietro questo senso artificiale di empatia, concludendo che l'umanità ha bisogno di un sistema di credenze unificante, indipendentemente dalla sua legittimità.

IV.1.d Accettazione e selettività

Dick esplora un tipo di ipocrisia, spiegando i tentativi del Mercerismo di unire l'umanità attraverso la capacità di essere empatici verso gli altri simili. Tuttavia, i seguaci di questa religione sono diventati molto selettivi e isolati, diventando una sorta di alta società che non accetta tutti gli esseri umani. Alcuni dei quali sono noti originariamente come "speciali" o dispregiativamente con lo slang "*dickhead*", esseri umani le cui facoltà mentali si sono deteriorate in seguito all'esposizione a polveri e piogge radioattive, contaminando i loro geni e la loro intelligenza, a causa di una guerra nucleare nota come "Guerra Mondiale Terminus". Una volta considerati "speciali", non si può emigrare dalla Terra verso nuovi mondi su altri pianeti.¹⁷ Nonostante questa condizione sfugga al loro controllo, non possono neanche emigrare su Marte, in procinto di diventare la nuova Terra, né integrarsi nella società umana.

Grazie al Mercerismo, agli umani viene insegnato ad accettare tutti coloro che provano empatia, eccetto gli "speciali" che, nonostante siano in grado di provare la suddetta emozione, non vengono accolti a causa del loro stato

¹⁷ ben k #246463, *what is a chicken head?*, 27/04/2012, in <https://www.gradesaver.com/do-androids-dream-of-electric-sheep/q-and-a/what-is-a-chicken-head-43247>

mentale. Ironicamente parlando, John Isadore, pur essendo uno "speciale", ha dimostrato un senso di empatia più forte rispetto agli altri personaggi. Quando John mostra agli androidi un ragno, apprezzato per essere un animale vivente, tali replicanti torturano l'animale, tagliandogli gli arti per vedere se sarebbe andato in giro con solo quattro zampe. Inoltre Isadore, nonostante le sue carenze mentali, ha mostrato altrettanta empatia quando lo stesso ha annegato il ragno per porre fine alle sue sofferenze. Questo sentimento è così grande che per l'umano è più importante il ragno anziché il profitto che quest'ultimo poteva offrirgli, vendendo la creatura per una grande quantità di denaro, dato che gli animali, essendosi notevolmente estinti, sono diventati uno status symbol.

IV.1.e Verità e finzione

Dick esplora anche la finzione dietro la religione del Mercerismo, che cerca di unire l'umanità attraverso l'empatia e l'uso di organi umorali per connettersi al resto dell'umanità. Gli organi dell'umore sottolineano la dicotomia tra reale e irreale. I personaggi del romanzo possono usare la scatola, che li invia in una sorta di realtà virtuale, per ottenere esperienze ed emozioni "reali". Gli eventi che sperimentano in questa realtà virtuale accadono o hanno qualche tipo di ripercussione anche nel mondo reale. Tuttavia, scopriamo subito che molte delle immagini che le persone sperimentano nella scatola dell'empatia sono state create da un attore di Hollywood e quindi gli eventi che hanno affrontato nella scatola non erano affatto reali.

Inoltre, un androide ha smascherato Mercer come falso, ma quest'ultimo ha poi ammesso che queste accuse contro di lui erano effettivamente vere. Nonostante la scoperta delle origini fasulle della religione, il Mercerismo continua a vivere. Questo fatto sottolinea la lotta che gli esseri umani affrontano in tutto il libro su cosa significhi essere umani in un mondo artificiale e digitale. Per la maggior parte degli umani, Mercer è diventato una figura messianica che, nonostante le sue false origini, è riuscita a unire l'umanità

sotto un ombrello spirituale in tempi incerti. Preferirebbero vivere sotto le pretese di Mercer piuttosto che vivere in un mondo in cui le emozioni umane sono sempre più assenti. Infatti, Rick Deckard a un certo punto spiega di provare empatia verso gli androidi e di non poterli più cacciare. In cambio, Mercer gli dice che è sbagliato cacciare gli androidi, ma che lui deve farlo comunque, continuando l'ipocrisia della religione.

IV.1.f Realtà e artificialità

Dick esplora anche i confini sfumati tra entità viventi e non viventi. William Mercer fa credere alla maggior parte dell'umanità che la differenza principale tra gli esseri umani e gli androidi sia la capacità di provare empatia verso gli altri, e che questo sia in definitiva ciò che crea valore in una vita. Tuttavia, gli androidi deteriorano in qualche modo il senso di empatia dell'umanità e, a volte, provano essi stessi emozioni empatiche.

Ad esempio, mentre Rick Deckard è intento a dare la caccia ai suoi ultimi obiettivi, trova degli androidi all'interno di un condominio e viene sparato da Roy Baty, uno degli androidi presenti. Quest'ultimo lo manca e corre nell'altra stanza, mentre Deckard spara a Irmgard Baty, provocando un grido d'angoscia da parte di Roy. Rick afferma che il replicante l'amava, il che dimostra una forma di empatia nei suoi sentimenti verso un'altra persona. Inoltre, mentre gli androidi mostrano egoismo nel loro desiderio di autoconservazione, mostrano anche sentimenti per gli altri replicanti quando cercano di preservare anche la loro sopravvivenza.

Al contrario, agli umani è stato insegnato a non esprimere alcuna empatia nei confronti degli androidi, il che ha fatto sì che essi possedessero meno sentimenti in generale, cosa che combattono per preservare. Rick Deckard nota a un certo punto che Phil Resch uccide gli androidi solo per il gusto di farlo. È diventato qualcosa che gli piace e non mostra alcun rimorso. Lo stesso Deckard mostra un simile senso di egoismo, lottando durante tutto il romanzo per uccidere quanti più androidi possibile per ottenere una taglia. Lo fa per poter acquistare animali veri, che aumenteranno il suo status sociale. Mentre

gli altri esseri umani cercano di mantenere un legame per preservare la loro specie, il suddetto cacciatore non è motivato dall'empatia per gli altri ma piuttosto preferisce soddisfare i suoi desideri temporanei di accettazione.

IV.1.g Conclusione dell'analisi

In definitiva, questo romanzo esplora la lotta dell'umanità per la rilevanza in un mondo che sta morendo, in cui l'empatia diventa il fattore di unione generale. Dick approfondisce diversi temi secondari, tra cui la realtà contro l'artificialità, i desideri individuali contro quelli collettivi e la verità contro la finzione, i quali sostengono il tema principale, illustrando l'ipocrisia che si cela dietro le motivazioni delle persone per mantenere l'unità. L'autore conclude che le persone hanno bisogno di un sistema di credenze unificante per rimanere rilevanti e mantenere la loro umanità, indipendentemente dalla sua legittimità. I personaggi agiscono spesso in modo contraddittorio rispetto agli standard della religione che seguono. Il mercerismo li aiuta a far fronte alla nuova sconcertante realtà che si trovano ad affrontare. Pur sapendo che si basa su principi falsi, provano un senso di speranza in questi stessi principi, che sono diventati reali per loro.¹⁸

¹⁸ *Do Androids Dream of Electric Sheep? - A Literary Analysis*, in https://litinawiredworld.fandom.com/wiki/Do_Androids_Dream_of_Electric_Sheep%3F_-_A_Literary_Analysis#:~:text=The%20novel%20explores%20the%20importance,humanity%20a%20sense%20of%20unity.

IV.2 Blade Runner

IV.2.a Produzione

L'interesse per l'adattamento del suddetto romanzo si sviluppò poco dopo la sua pubblicazione nel 1968. Sebbene il produttore Herb Jaffe ne ottenne i diritti all'inizio degli anni Settanta, Philip Dick non fu per niente impressionato dalla sceneggiatura scritta da Robert, figlio del suddetto produttore.

In seguito, nel 1977 lo sceneggiatore Hampton Fancher elaborò uno *script* ricco di dialoghi, quasi interamente ambientato in ambienti interni, e menzionando un eventuale suicidio di Rachael. Nonostante tale scritto non venne molto apprezzato dall'autore del romanzo, a causa della mancanza dei più profondi significati esistenziali espressi nell'opera originale, il produttore Michael Deeley si interessò alla bozza di Fancher e chiese il servizio del regista Ridley Scott, il quale si unì al progetto il 21 febbraio 1980, abbandonando la lenta produzione del film intitolato '*Dune*', desideroso di partecipare ad un progetto più veloce per distrarsi dalla recente morte del fratello maggiore.

Tale progetto, chiamato inizialmente '*Dangerous Days*', cambiò direzione dal momento in cui Scott, insoddisfatto della sceneggiatura di Fancher, decise di apportare dei cambiamenti. Infatti lo stesso regista scelse il termine "replicante", poiché la parola "androide" era esageratamente diffusa agli inizi degli anni '80. Inoltre, sebbene nella sceneggiatura iniziale i replicanti fossero formati da parti metalliche rivelate al momento della loro morte, mostrando la loro vera natura, Scott decise di rendere tali creature similmente umani fino alla fine. Successivamente, dopo aver preso spunto dal romanzo intitolato '*The Bladerunner*', scritto da Alan E. Nourse nel 1974, al suddetto regista piacque così tanto tale titolo da ottenerne i diritti in modo da usarlo per ribattezzare il suo lavoro. Quando il 21 dicembre 1980 Fancher lasciò il lavoro, Ridley assunse David Webb Peoples per riscrivere la sceneggiatura, il quale, a

differenze del suo suddetto collega, decise di lasciar morire Roy Batty di "vecchiaia" anziché per omicidio.

Ciononostante, Dick si preoccupò del fatto che nessuno lo avesse informato della produzione del film, il che accresceva la sua diffidenza nei confronti di Hollywood. Dopo che Philip ebbe criticato una prima versione della sceneggiatura di Fancher in un articolo scritto per la *Los Angeles Select TV Guide*, lo studio inviò al suddetto autore la riscrittura di *Peoples*. Sebbene Dick sia morto poco prima dell'uscita del film, fu soddisfatto della sceneggiatura riscritta e di una bobina di prova degli effetti speciali della durata di 20 minuti che gli fu proiettata quando fu invitato nello studio. Nonostante il suo noto scetticismo di principio nei confronti di Hollywood, lo scrittore disse a Scott che il mondo creato per il film era esattamente come lo aveva immaginato.

IV.2.b Trama e confronto

Ambientato nel 2019, un periodo storico molto distante dall'epoca in cui è stato rilasciato il film, la storia si sviluppa in un mondo distopico in cui, a differenza dell'opera originale, l'inquinamento e la sovrappopolazione rappresentano le cause principali dell'invivibilità terrestre, compresa l'estinzione animale e vegetale, producendo necessariamente delle copie sintetiche e proibendo l'uccisione di quei pochi esemplari viventi sopravvissuti.

Tale situazione critica ha indotto parte dell'umanità ad emigrare nelle colonie extramondo, a discapito di coloro che, avendo problemi di malattia, non sono in grado di superare la visita preliminare per potersi trasferire nello spazio. Per svolgere lavori di manodopera in tali colonie, la Tyrell Corporation, mediante l'utilizzo di avanzate tecniche di ingegneria genetica, produce androidi organici, tra cui i modelli appartenenti alla generazione Nexus 6, creati per essere "più umani degli umani", pur avendo capacità fisiche superiori agli esseri umani e un'intelligenza pari a quella degli ingegneri genetici nonché loro creatori. Infatti questi ultimi, timorosi di un possibile sviluppo emotivo potenzialmente rischioso, dotarono le loro creazioni di una programmazione in grado di limitare la loro vita per una durata di circa quattro anni.

Ciononostante la seguente vicenda avviene sulla Terra, più precisamente nella città di Los Angeles, dove avviene la ricerca di sei esemplari di Nexus 6, tra cui Roy Batty, Leon Kowalski e Pris, fuggiti dal loro ruolo di schiavi nelle colonie extramondo per poter trovare il modo di ottenere una vita più duratura. In seguito alla prima scena, in cui viene mostrato un occhio iridescente in primo piano, simile a quello rappresentato nel film 'Orwell 1984', si può notare una città perennemente avvolta dalla nebbia prodotta dall'inquinamento, che offusca il Sole e produce una pioggia continua, rendendo le strade luride, piene di persone di ogni etnia, anche se prevalentemente è presente una forte predominanza asiatica, e brulicanti di veicoli, tra cui gli spinner, vetture volanti dotate di portiere ad apertura verticale, una dotazione realmente ispirata al prototipo di autovettura conosciuto come Alfa Romeo Carabo, prodotta nel 1968.¹⁹ Tali mezzi di trasporto tipicamente fantascientifici, nella trama, sono utilizzati dalla polizia come auto di pattuglia, e da persone facoltose con l'adeguata licenza, dimostrando di essere un prodotto di qualità che, come al giorno d'oggi, solo l'alta classe può permettersi.

Dopo essersi intrufolato nella Tyler Corporation, fingendosi un addetto ai lavori, Leon, uno dei replicanti fuggitivi, viene interrogato dal *blade runner* Holden, utilizzando il test Voight-Kampff, una macchina progettata per rilevare qualsiasi risposta fisica del soggetto in base a domande che sono deliberatamente destinate a colpirlo emotivamente. Dopo alcune domande, tra cui una richiesta di opinione riguardo ad un'ipotetica madre appartenente all'individuo sottoposto al test, lo stesso diventa ovviamente agitato e alla fine ostile, sparando a Holden per poi fuggire.

In seguito, mentre Rick Deckard, un ex *blade runner*, mangia per strada in un *noodle bar* giapponese, emblema dell'attuale multiculturalismo culinario americano, all'improvviso un altro agente di nome Gaff lo sorprende, comunicando al suddetto protagonista di essere in arresto, una scusa che Deckard ignora inizialmente senza problemi, finché il suddetto collega,

¹⁹ *Scissor doors*, in https://en.m.wikipedia.org/wiki/Scissor_doors

menzionando Harry Bryant, capitano del dipartimento di polizia di Los Angeles, convince Rick ad accettare di raggiungere il suo vecchio capo al dipartimento. Una volta accolto i suoi dipendenti, il capitano, avvertendo Deckard della presenza in circolazione di quattro "lavori in pelle", termine dispregiativo per i replicanti, chiede al suo ex dipendente di accettare l'incarico di "ritirarli", ovvero eliminarli. Tuttavia il cacciatore, non sapendo ciò che è capitato ad Holden, suggerisce di dare il lavoro a quest'ultimo, cercando così di dileguarsi ma finendo per farsi convincere dalla velata provocazione scaturita dall'origami a forma di pollo, creato da Gaff.

Guardando il filmato del test VK di Leon, Bryant spiega a Deckard che sei replicanti Nexus 6 hanno ucciso 23 persone in una colonia extramondo per poi rubare uno shuttle per la Terra. Due di loro sono stati uccisi tre giorni prima da una recinzione di sicurezza ad alta tensione, cercando di introdursi nella Tyrell Corporation; mentre gli altri quattro sono sopravvissuti e scomparsi. Sospettando che potessero cercare di infiltrarsi all'interno della suddetta società, Holden è stato incaricato di sottoporre i nuovi dipendenti al test, rischiando di morire dopo averne identificato uno, ovvero Kowalski. Tuttavia, per il momento, il motivo per cui i replicanti abbiano rischiato di tornare alla Tyrell Corporation rimane un mistero. Oltre al fascicolo del suddetto Leon, Bryant mostra a Deckard anche quelli di Roy Batty, il leader nonché il più avanzato e intelligente del gruppo; Zhora, un'assassina addestrata fuori dal mondo; Pris, una "modella di piacere", probabilmente usata per la prostituzione, una combinazione sesso-robot più moralmente accettabile rispetto al coito praticato con lavoratori o lavoratrici del sesso in carne ed ossa, secondo uno studio reale dell'università di Helsinki.²⁰ Inoltre il capitano informa il cacciatore che, sebbene i Nexus 6 siano stati progettati senza emozioni, si ritiene che siano abbastanza avanzati da svilupparle da soli nel giro di pochi anni, tra cui l'odio e la rabbia. In conclusione di tale riunione, Bryant invia Deckard alla sede della Tyrell Corp. per mettere alla prova la macchina VK su

²⁰ Simone Cosimi, *Davvero i robot rimpiazzerebbero la prostituzione?*, 11/01/2019, in <https://www.esquire.com/it/lifestyle/tecnologia/a25855144/robot-prostituzione/>

uno dei loro Nexus-6, nonostante Deckard si chieda se il loro design possa renderli impossibili da indentificare.

Utilizzando lo Spinner della polizia per portare a termine il compito affidato, Deckard e Gaff raggiungono il luogo prestabilito, dove, attendendo l'arrivo del dottor Eldon Tyrell, fondatore e capo della sua stessa azienda nonché responsabile della progettazione, della produzione e della vendita di replicanti, il protagonista viene accolto da Rachael, una bella donna nonché assistente personale di Tyrell, il quale, una volta arrivato, interroga Deckard sul test Voight-Kampff, dubitando della sua capacità di distinguere i replicanti dagli umani. Infatti quest'ultimo offre Rachael come cavia, dichiarando di voler vedere un risultato negativo su un umano prima di fornire un replicante da testare.

Prima che la macchina VK avverta che si tratta di una replicante, Rick chiede alla ragazza oltre 100 domande, riguardanti il comportamento umano nei confronti dell'istinto carnale, della gelosia e degli animali, compresa l'uccisione di questi ultimi e il loro eventuale uso nella cultura umana. Inoltre, poco prima di venire sottoposta ad esame, alla suddetta ragazza viene concessa la possibilità di fumare, dimostrando così la minuziosità con cui tali androidi organici sviluppano certe abitudini umane, compreso il vizio del fumo. Successivamente Tyrell chiede a Rachael di andarsene, mentre Deckard, sorpreso dalla lunga durata del test, confessa che di solito sono necessarie 20 o 30 domande per identificare un replicante ordinario. Così Eldon rivela che, nonostante ciò, la sua assistente è fermamente convinta di essere umana, anche se da tale momento forse la stessa comincia a dubitarne. Mentre gli altri androidi organici possono diventare emotivamente instabili a causa del poco tempo a disposizione per apprendere le esperienze di base, Rachael è una replicante sperimentale che è stata progettata con dei ricordi impiantati, i quali, fungendo da cuscinetto per le proprie emozioni, permettono a tali creature di controllare meglio il loro comportamento.

In seguito Deckard, sfruttando l'indirizzo personale fornito da Leon durante il suo test VK, si reca nel suo appartamento, dove, oltre a notare un

altro origami a forma di omino con il pene in erezione, creato dallo stesso Gaff per alludere di essere a conoscenza dell'attrazione fisica che il protagonista prova nei confronti di Rachael, il cacciatore in questione trova anche una pila di fotografie di famiglia, un modo molto retrò di conservare le immagini, rispetto alle foto digitali odierne, e una squama ricavata dalla pelle di un animale sul fondo della vasca da bagno. Il tutto avviene senza che nessuno si accorga della presenza di Leon, il quale osserva la polizia da una breve distanza. Nonostante non sia riuscito a recuperare le sue fotografie, preziose quanto i ricordi personali che celano ed evidentemente essenziali per l'integrità mentale di qualsiasi replicante, Kowalski ritorna dal suo capo Roy, intento ad attenderlo, per poi avvertirlo del coinvolgimento dei poliziotti, turbando momentaneamente Batty per la loro incolumità.

In seguito, recandosi in negozio chiamato *Eye World*, appartenente ad un progettista genetico di nome Hannibal Chew, specializzato nella progettazione genetica di occhi utilizzati per i replicanti creati da Tyrell, Roy e Leon lo affrontano nel suo laboratorio sotto zero, dove quest'ultimo strappa il cappotto termico di Chew per facilitare l'interrogatorio del suo capo. Dopo essere stato costretto a rivelare la verità riguardo la breve longevità dei replicanti, il progettista, in procinto di morire di ipotermia, suggerisce ai due androidi di rivolgersi al dottor Tyrell per aumentare la loro durata di vita. Tuttavia Roy confessa di essere preoccupato per l'eventualità di non riuscire ad avvicinarsi al suddetto magnate, mentre il progettista genetico, nella speranza di avere salva la vita, suggerisce di incontrare un dipendente nonché amico di Tyrell, J.F. Sebastian, potenzialmente in grado di ottenere l'accesso agli uffici del suddetto dottore.

Intanto, utilizzando un ascensore con comandi vocali, un'invenzione futuribile, progettata e realizzata realmente dalla azienda romagnola Nova Elevators durante il 2020, periodo della pandemia scatenata dal virus Covid-19 ²¹, Deckard, portando con sé la pila di foto di Leon, torna nel suo appartamento, dove, sfoderando allarmato la sua pistola, un oggetto odierno

²¹ VOCAL SUITE, in <https://www.novaelevators.it/prodotti/accessori/vocal-suite/>

che ironicamente non ha subito alcuna influenza moderna dettata da tale corso del tempo alternativo al reale, il poliziotto viene apparentemente colto alla sprovvista da Rachael, trattandola in maniera piuttosto scortese, nonostante la presenza della ragazza sia giustificabile, considerando che Eldon si sia rifiutato di vederla dopo che lei stessa è venuta a conoscenza di ciò che Tyrell ha rivelato al suddetto poliziotto su di lei. Alla luce di ciò, tale assistente, intenzionata a smentire le sue affermazioni, mostra al cacciatore una sua foto con la madre. In ogni caso, il protagonista, avendo letto i fascicoli della ragazza in qualità di replicante, respinge insensibilmente l'insistenza della ragazza sul fatto di avere un passato reale, fornendole descrizioni dettagliate di alcuni dei suoi "ricordi d'infanzia", probabilmente appartenenti alla nipote di Tyrell, tra cui l'imbarazzante momento in cui suo cugino le mostrò il suo apparato genitale maschile e l'inquietante esperienza estiva di una mamma ragno che viene divorata dai suoi piccoli. Desolato per i suoi modi bruschi, Rick chiede scusa alla donna, invitandola a tornare a casa per poi cercare di consolarla portandole da bere, anche se inutilmente, essendo moralmente ferita, Rachael fugge senza che il cacciatore se ne accorga.

In un'altra zona di Los Angeles, vicino a un vecchio hotel trasandato chiamato Bradbury, una donna, entrando in un vicolo, si copre con della carta straccia per riscaldarsi per poi assopirsi, finché un uomo, avvicinosi, la sveglia, spaventandola a tal punto da indurla a scappare e a rompere il finestrino del suo furgone. Ma, avendo notato che la suddetta donna ha dimenticato la propria borsa, l'uomo gliela restituisce gentilmente, suscitando in lei un sentimento di amicizia. Tale ragazza si rivela essere Pris, una dei Nexus 6 che Deckard sta inseguendo, mentre il ragazzo non è altri che J.F. Sebastian, il genetista che Chew aveva consigliato a Roy di trovare. Ciononostante, Pris, non avendo una famiglia in quanto androide, dichiara falsamente di essere orfana, nonostante abbia degli amici che potrebbero venire a trovarla. Detto ciò, la replicante comincia a guadagnarsi la fiducia di Sebastian, il quale, non potendo abbandonarla in tale stato, decide di invitarla ad alloggiare nel suo appartamento, dove lo stesso, vivendo da solo, progetta

giocattoli e bambole realistici per colmare sinteticamente la sua mancanza di affetto.

Nel frattempo, nel suo appartamento, mentre beve, Deckard esamina le sue vecchie fotografie sul pianoforte. Nelle edizioni Final Cut e Director's Cut, il cacciatore sogna brevemente un unicorno bianco. Al suo risveglio, analizza una delle foto di Leon tramite un dispositivo in grado di scansionare e avvicinare vocalmente a comando i fotogrammi di un'immagine, una capacità futuribile ma tuttora irrealizzata, nonostante nel 2016 sia stata creata la fotocamera con comando vocale Google Camera v4.2 per il sistema Android 7.1.²² Dopo una lunga ricerca, l'agente scopre nella fotografia una ragazza, probabilmente Zhora, visibile in una stanza sul retro e caratterizzata da un importante tatuaggio sul collo che raffigura un serpente ad anello.

Così, Deckard, visitando le strade affollate vicino a Chinatown, lascia esaminare la squama di animale da un'anziana donna asiatica, credendo che sia di un pesce anziché di un serpente che, come la maggior parte degli animali dell'epoca, è artificiale. Sotto il microscopio è visibile anche un numero di serie che identifica il produttore come un uomo di nome Abdul Ben Hassan, il cui negozio si trova proprio in fondo alla strada. Il poliziotto affronta Hassan, il quale gli rivela di aver realizzato un serpente per un locale appartenente a Taffey Lewis. Recatosi sul luogo, il protagonista cerca, senza successo, di fare pressione su Lewis affinché identifichi la ragazza della foto di Kowalski. Successivamente, utilizzando un apparecchio molto simile ai vecchi telefoni a gettoni ma dotato di uno schermo in grado di effettuare le moderne videochiamate, un'invenzione retro-moderna simile ma allo stesso tempo anche diversa rispetto ai moderni smartphone equipaggiati di fotocamere e social network che permettono di videochiamare, Rick, deluso di non poter proseguire al meglio le sue indagini, decide di contattare rapidamente Rachael, scusandosi per la sua insensibilità e chiedendole se vuole

²² Google Camera v4.2: su Android 7.1 è possibile scattare le foto tramite i comandi vocali, 21/10/2016, in <https://www.hdblog.it/2016/10/21/Google-Camera-v42-comandi-vocali/>

raggiungerlo al club. Tuttavia la ragazza rifiuta l'invito, dichiarando di non frequentare locali del genere.

Deckard scopre che Zhora si presenta al locale come una ballerina esotica di nome Miss Salomé, la quale utilizza un serpente artificiale durante le sue esibizioni. Dopo lo spettacolo, fingendosi un irritante rappresentante del sindacato, intento ad indagare sugli abusi dei proprietari del locale che possono spiare le donne che si esibiscono nei loro camerini attraverso gli spioncini praticati nelle pareti, il protagonista riesce ad entrare nel camerino della replicante, dove quest'ultima, dimostrando di avere la premura umana di curare la propria igiene personale, decide di farsi una doccia per poi asciugarsi i capelli utilizzando un asciugacapelli a forma di boccia, vagamente simile all'odierno casco per la permanente. In seguito, avendo già scoperto lo stratagemma del cacciatore, la replicante lo distrae, chiedendogli di asciugarle il corpo, e, all'improvviso, approfittando del momento, lo colpisce in viso, tramortendolo, per poi tentare di soffocarlo a morte con una cinta, finché tale ballerina non si accorge di essere osservata da alcune altre sue colleghe di passaggio, decidendo così di fuggire per le strade sovraffollate, intenta a nascondersi nel traffico. Successivamente, il protagonista, ripresosi dal suddetto attacco, insegue la sua preda, utilizzando autobus molto simili a quelli odierni nonché altrettanto affollati e semafori in grado di dare indicazioni vocalmente. Una volta raggiunta ad una distanza abbastanza ravvicinata, il killer in questione riesce a colpirla, sparandole varie pallottole, mentre la vittima, schiantandosi contro diverse vetrate, cade a terra, morta dissanguata, un altro esempio importante di minuziosità con cui è stato creato il corpo di replicanti. In seguito, Rick si identifica con la polizia che interviene sull'incidente e quando un passante esamina Zhora, vede il tatuaggio del serpente sotto l'orecchio.

Usando lo Spinner della polizia, Bryant arriva sulla scena e parla con Deckard, congratulandosi con l'agente per aver trovato ed eliminato Zhora per poi comunicargli la presenza di altri quattro replicanti da uccidere. Il protagonista, rimasto perplesso, insiste che ne siano rimasti solo tre; ma

Bryant, menzionando anche Rachael, scomparsa dalla Tyrell Corporation, chiede al cacciatore di eliminare anche quest'ultima. Proseguendo per la sua strada per comprare un'autentica birra Tsingtao, prodotta in Cina²³, emblema della globalizzazione che si sarebbe realmente creata con il passare degli anni²⁴, Deckard, scorgendo qualche istante dopo la suddetta ragazza dall'altra parte della strada, decide di inseguirla quando, all'improvviso, viene afferrato da Leon, che gli sottrae la pistola e lo picchia duramente, dimostrandogli quanto faccia paura «vivere una vita che non è una vita». Poco prima di uccidere il suo inseguitore, infilzandoli le dita negli occhi, Kowalski viene sparato alla testa da Rachael con la stessa pistola che il fuggitivo ha strappato via al protagonista. Subito dopo, l'eroina e il killer tornano nell'appartamento di quest'ultimo.

Rachael sembra aver accettato la verità su di sé e Deckard sembra essere molto più comprensivo nei suoi confronti da quando lo ha salvato da Leon. Dopo averle dato da bere, il padrone di casa si ripulisce il sangue dalla bocca e dal viso, mentre la ragazza gli chiede se le darà la caccia nel caso lei stessa dovesse sparire a nord. Essendo in debito per avergli salvato la vita, Rick le risponde che non lui lo farebbe ma che sicuramente lo avrebbe fatto qualcun altro. Rachael gli chiede se sa qualcosa di più sulla sua data di inizio e sulla sua durata di vita, ma il cacciatore ammette di non aver mai consultato tale genere di informazioni nel fascicolo della ragazza. Sentendosi ancora sfruttata dal sistema del test VK, l'assistente chiede al killer se lo ha mai provato su sé stesso, ma quest'ultimo si addormenta sul suo divano. Intanto Rachael, dopo aver osservato le varie foto posizionate sul pianoforte appartenente a Rick, inizia a slegarsi i capelli, come se fosse abbastanza a suo agio da sentirsi libera in quel momento, per poi suonare, seguendo lo spartito che ha davanti. Nel frattempo Deckard, udendo tale melodia, si sveglia e, avvicinandosi alla ragazza, le confessa di sognare spesso della musica. Mentre Rachael rivela di ricordare delle lezioni di pianoforte, ma questi ricordi

²³ Birra Tsingtao, in https://it.m.wikipedia.org/wiki/Birra_Tsingtao

²⁴ Carlo Andriani, *50 cose da sapere su Blade Runner*, 19/06/2017, in <https://www.wired.it/play/cinema/2017/06/19/50-cose-blade-runner/>

sono probabilmente della nipote di Tyrell. In seguito, Rick diventa più passionale, ma Rachael, essendo insicura, rifiuta le sue avances. Ma ciò non ferma il cacciatore dall'impedirle di lasciare il suo appartamento. Alla fine lei ammette di non sapere come fare l'amore, così lui la "istruisce" passo dopo passo, riuscendoci. Ciononostante, la relazione turbolenta tra i due spinse la crew del film a reputare tale scena un rapporto di amore e odio, come affermato anche dalla produttrice Katherine Haber²⁵.

Nella sequenza seguente, compare un cartellone pubblicitario digitale che promuove la Coca Cola, uno dei tanti marchi internazionali, tra cui Pan Am, Bell Phones, Cuisinart e Atari, i quali fallirono dopo l'uscita del film, incolpando tale cult di una possibile maledizione anti-capitalista, anche se la mera coincidenza resta l'ipotesi più credibile.²⁶

Intanto Pris, dopo essersi truccata gli occhi con della vernice spray di colore nero, sveglia il suo amico Sebastian, il quale parla con la sua ospite della sua strana malattia della cute, la "sindrome di Matusalemme" che, nonostante il soggetto abbia solo 25 anni, rende le cellule della sua pelle talmente rugose da farlo sembrare molto più vecchio, rappresentando il motivo per cui il genetista non può lasciare la Terra verso una colonia extramondo. Realmente parlando, tale malattia, comunemente conosciuta come progeria, prevede tipicamente un'aspettativa di vita pari a vent'anni²⁷. In ogni caso, a J.F. non dispiace rimanere sul proprio pianeta, dimostrando di saper apprezzare la vita, nonostante le varie complicazioni di natura medica scaturite dai problemi dell'inquinamento terrestre. All'improvviso appare Roy, richiamato da Pris, con la quale condivide tristemente la notizia riguardante la morte di Zhora e Leon, rendendo la propria compagna insicura per la loro incolumità ma consolandola con un bacio irruento. In seguito, mentre i due innamorati giocano a scacchi, Sebastian corregge una mossa di Roy e, consapevole della

²⁵ *Ibidem*

²⁶ *Ibidem*

²⁷ *Progeria*, in <https://it.m.wikipedia.org/wiki/Progeria>

vera natura cibernetica dei suoi ospiti, ammette di considerarli perfetti. Dopo aver chiesto, incuriosito, della loro generazione di appartenenza (Nexus 6), il ragazzo prega loro di mostrargli le proprie abilità. Tuttavia Batty precisa che, a differenza dei computer, la loro componente organica li rende liberi di ogni iniziativa; mentre Pris, per concludere il concetto, aggiunge la locuzione "cogito ergo sum" di Cartesio²⁸. Così, per dimostrare la loro indipendenza e la loro artificialità geneticamente progettata, Pris, dopo aver fatto un paio di ruote, merito dell'attrice nonché ex ginnasta Daryl Hannah²⁹, afferra un uovo da un contenitore pieno di acqua bollente per poi lanciarlo nelle mani di Sebastian, il quale lo trova troppo caldo da maneggiare per la sua pelle umanamente sensibile. Dopo aver realizzato di avere una "malattia" simile riguardante l'invecchiamento accelerato, Roy, preoccupato per la morte imminente della sua amata, chiede a J.F. il suo aiuto in maniera irruente, il quale, occupandosi solamente di progettazione genetica, suggerisce l'intervento del dottor Tyrell, suo capo nonché avversario di scacchi. Così, i due amanti, dissuadendo Sebastian, lo convincono, anche se con riluttanza, ad usare il suo legame con il suddetto creatore per organizzare un incontro personale assieme a tali replicanti.

Recandosi presso l'abitazione piramidale di Tyrell, i tre prendono un ascensore esterno per raggiungere il suo attico. Intanto nella sua camera da letto, Eldon, grazie al suo sistema di sicurezza domotica che lo avverte dell'arrivo dei tre ospiti, comunica vocalmente con questi ultimi a distanza. Tale invenzione è odiernamente realizzabile grazie alla connettività digitale con cui le case di oggi riescono ad essere controllate tramite assistenti vocali come Alexa, Amazon Echo e Google Assistant³⁰. Nel frattempo, in riferimento alla partita a scacchi da loro giocata precedentemente, Sebastian comunica a

²⁸ *Cogito ergo sum*, in https://it.m.wikipedia.org/wiki/Cogito_ergo_sum

²⁹ Carlo Andriani, *50 cose da sapere su Blade Runner*, 19/06/2017, in <https://www.wired.it/play/cinema/2017/06/19/50-cose-blade-runner/>

³⁰ *Guida alla Casa Smart: come creare una Smart Home domotica | Gennaio 2022*, 01/01/2022, in <https://www.hdblog.it/domotica/guide-acquisto/n512893/come-creare-casa-smart-home-domotica/>

Tyrell due mosse, di cui una suggerita da Roy, riuscendo a vincere la suddetta partita e, data l'audacia di tale mossa, affascinando il dottore, a tal punto da invitare il suo avversario ad entrare. Il suddetto confronto tra i due riproduce la conclusione di una partita realmente giocata nel 1851 a Londra fra gli scacchisti nordeuropei Adolf Anderssen e Lionel Kieseritzky. Tale sfida è considerata una delle più brillanti mai giocate e, perciò, è universalmente conosciuta come *The Immortal Game* (la partita immortale). Il concetto di immortalità contiene ovvie associazioni nel confronto a distanza fra il capo e il suo dipendente. Una teoria afferma che tale partita a scacchi rappresenta la lotta tra replicanti e umani, i quali considerano i primi come pedine, da rimuovere una per una; mentre i replicanti, considerandosi pedoni, cercano di divenire immortali, ovvero regine³¹. Nella camera da letto di Tyrell, dopo essere stato presentato da J.F. al suo creatore, in attesa da tempo del suo arrivo, Roy, rivolgendosi al suo interlocutore come "padre", chiede espressamente a quest'ultimo di volere un prolungamento della sua breve durata di vita. Tuttavia Tyrell, non potendolo accontentare, spiega che una volta completato un essere artificiale come Batty, è impossibile apportare qualsiasi modifica al suo ciclo di vita. Ciononostante Roy propone diversi interventi biologici per aiutare a cercare una soluzione alternativa utile per il suo creatore, il quale respinge ogni suggerimento, reputandoli inefficaci, poiché in ogni caso causerebbero la formazione di un virus letale. Nonostante i modi aggressivi con cui il replicante agisce, quest'ultimo ha fatto di tale possibile soluzione la ragione della sua breve vita, "bruciando entrambi i lati della sua candela", come viene dichiarato dal suo creatore, ovvero consumando tutte le sue risorse, sia fisiche che mentali³², in primis per la sopravvivenza dei suoi amici e della sua amata. Nonostante ciò, tale ricerca dell'immortalità è influenzata dal desiderio di protezione che ognuno possiede

³¹ Roberto Segre, *Qual'è il significato della partita a scacchi tra Tyrell e Sebastian nel film Blade Runner?*, 2019, in <https://it.quora.com/Qual%C3%A8-il-significato-della-partita-a-scacchi-tra-Tyrell-e-Sebastian-nel-film-Blade-Runner>

³² *Cosa significa "brucia la candela ad entrambe le estremità"?*, in <https://spiegato.com/cosa-significa-brucia-la-candela-ad-entrambe-le-estremita>

dentro di sé, nella speranza data dall'esistenza di qualcuno di onnipotente che possa salvarci. Il riflesso di questo bisogno finisce presto sui propri genitori, creando una simbiosi tra Dio e padre che pare interessare molto a Hollywood, e non solo a Scott. Infatti nel film tale creatura sopravvaluta il proprio creatore, riponendo in quest'ultimo speranze che non può o non vuole esaudire³³. Per l'appunto, mentre Roy si fa prendere dallo sconforto, Tyrell lo consola, consigliandogli di vivere al meglio gli ultimi momenti della sua esistenza. Tuttavia Batty, rivelando di aver commesso "cose discutibili", crede di non potersi meritare il "paradiso della biomeccanica", ma l'orgoglio di Tyrell sembra troppo grande perché gli importi, concentrandosi solo sulle azioni potenzialmente straordinarie che replicanti come Roy possono aver fatto. Infine, avendo perso ogni speranza, al figliol prodigo non rimane altro che uccidere il proprio "dio della biomeccanica", concedendogli "il bacio della morte", come nel film 'Il Padrino', realizzato nel 1972³⁴, per poi spaccargli il cranio, infilando i pollici nei suoi occhi. Inorridito da tale scena, Sebastian cerca di fuggire inutilmente, venendo anche lui eliminato da Batty, probabilmente a causa del suo stretto rapporto con il capo; nonostante ciò sia ingiustificabile, considerando anche l'amicizia e la buona volontà offerta dal giovane progettista genetico.

Direttosi in un settore chiuso al pubblico, mentre della gente di strada tenta di recuperare pezzi da vendere, salendo sul retro della sua auto, Deckard riceve un rapporto da Bryant, il quale, oltre a comunicare al suo dipendente la morte di Tyrell e Sebastian, gli invia anche l'indirizzo di residenza e il numero telefonico del giovane genetista, affinché tale agente possa raggiungere il luogo descritto. Così, il cacciatore, contattando l'appartamento di J.F. tramite un videofono presente nel veicolo e sostenendo di essere un suo amico, Pris risponde alla chiamata ma riaggancia senza dire nulla.

³³ Luca Pesenti, *BLADE RUNNER: L'ANALISI DEL CAPOLAVORO DI RIDLEY SCOTT*, 14/10/2018, in <https://www.cinematown.it/2018-10-blade-runner-analisi/>

³⁴ *Il padrino (film)*, in [https://it.m.wikipedia.org/wiki/Il_padrino_\(film\)](https://it.m.wikipedia.org/wiki/Il_padrino_(film))

Raggiungendo il suddetto alloggio, Rick, intrufolandosi dentro, comincia cercare prove o indizi ovunque, finché, ad un certo punto, controllando in una stanza piena di pupazzi e manichini, il protagonista, incontrando una bambola insolita con il velo bianco, viene sorpreso nel momento in cui scopre che si tratta di Pris, la quale lo aggredisce con delle acrobazie, torcendogli il collo e prendendolo a pugni. Mentre esegue un'altra serie di capriole all'indietro prima di eliminare definitivamente Deckard, quest'ultimo le spara all'addome. La donna si contorce violentemente per alcuni istanti prima che il cacciatore le spari altre due volte, uccidendola definitivamente.

In seguito, il protagonista, sentendo arrivare Roy, prende posizione in una stanza vicina; mentre il replicante innamorato, trovando il cadavere della sua amata, piange disperato e bacia per l'ultima volta le sue labbra senza vita. Nel frattempo il protagonista ne approfitta per sparare a Batty, il quale, fuggito nella stanza adiacente, manca la pallottola. Successivamente quest'ultimo, riferendosi a tale comportamento, lo rimprovera, affermando che "non è molto sportivo sparare a un avversario disarmato", per poi cercare di indurre l'avversario a dubitare del suo ruolo, ammettendo di aver creduto che quest'ultimo fosse "buono", secondo Roy. A un certo punto, l'androide sopravvissuto afferra la mano di Deckard attraverso un muro, tirandogli via la pistola per poi spezzargli deliberatamente due dita per vendicarsi di Zhora e Pris. Dopo aver riavuto sia l'arma che l'arto, il poliziotto trova impossibile sparare dritto con due dita rotte. Così, mentre il replicante concede al suo nemico qualche secondo di vantaggio per fuggire, quest'ultimo si dirige verso un piano superiore dell'edificio ma, cercando di risistemare le dita, attira l'attenzione di Roy, il quale, ululando in preda alla follia, riesce ad individuare il suo nemico. Quest'ultimo, continuando a muoversi, soffre a tal punto da lasciar cadere la pistola; mentre Batty mostra già i segni della sua morte imminente, estraendo dal pavimento un grosso chiodo arrugginito con cui si trafigge la mano per stabilizzare temporaneamente la sua condizione. Approfittando dell'occasione, Deckard cerca di colpire il replicante con un grosso tubo ma senza riuscire a renderlo inabile, per via della forza sovrumana di quest'ultimo. Alla fine l'agente, arrampicandosi sul cornicione di una finestra,

riesce a mettersi momentaneamente in salvo, raggiungendo il tetto, ma Roy appare pochi istanti dopo, con in mano una colomba bianca da lui trovata sul luogo. Visto il pericolo imminente, Rick cerca di fuggire saltando su un altro tetto dall'altra parte della strada, ma riesce a malapena a raggiungere il cornicione, rimanendo appeso a una mano. Intanto Batty riesce a raggiungere il poliziotto e lo guarda negli occhi oltre il cornicione, intravedendo l'angoscia di ogni uomo di fronte alla morte³⁵ per poi domandargli con un tono ironico quanto sia bello vivere nella paura, come uno schiavo. Prossimo alla morte, Deckard scivola ma, inaspettatamente, Roy, ormai furente e deluso dagli umani, decide di salvare la vita al suo nemico e inseguitore, a colui che uccise la sua amata Pris, esprimendo un'autentica grazia e pietà che nessuno ebbe mai nei suoi confronti³⁶. In seguito, sedendosi assieme a colui che ha salvato, il suddetto antieroe, pur avendo scelto la vita di qualcun'altro³⁷, realizza che nella sua breve esistenza, lui stesso ha visto più di quanto la maggior parte degli esseri umani vedrebbe in una vita intera, nonostante la tristezza all'idea che tutti i suoi ricordi acquisiti andranno persi "come lacrime nella pioggia". Infine, ripetendo ciò che Leon ha detto al cacciatore, Roy accetta la sua morte, liberando dalla sua mano la colomba che vola via, rappresentando un senso di libertà.

Subito dopo sul tetto atterra l'auto di Gaff, il quale, riconsegnando la pistola al suo collega, si congratula con lui per aver completato la sua indagine; mentre Deckard gli comunica di aver ufficialmente chiuso con la caccia ai replicanti. Allontanandosi, Gaff si guarda alle spalle ed esclama una delle battute più importanti della pellicola, ovvero: «Peccato però che lei non vivrà! Sempre che questo sia vivere», riferendosi a Rachael.

³⁵ Tommaso Paris, *Roy Batty – Il vero protagonista di Blade Runner*, 02/08/2019, in <https://artesettima.it/2019/08/02/roy-batty-il-vero-protagonista-di-blade-runner/#:~:text=Salvando%20il%20Deckard%2C%20il%20replicante,essere%20umano%2C%20uno%20spirito%20libero>

³⁶ *Ibidem*

³⁷ *Ibidem*

In pensiero per la sua amata, il protagonista torna nel suo appartamento e, allarmandosi nel trovare la porta socchiusa, tira fuori la pistola, chiamando Rachael. Non sentendo alcuna risposta, l'innamorato controlla tutte le stanze con la pistola puntata. Tuttavia, nella camera da letto, quest'ultimo trova la ragazza completamente coperta dalle lenzuola, temendo che sia morta, ma con suo grande sollievo, lei si sveglia quando lui tira indietro il lenzuolo e la tocca. Chiedendole se lo ama e si fida di lui, lei risponde di sì. Così, pochi minuti dopo, la ragazza è vestita, mentre Rick, dopo aver controllato l'atrio fuori dal suo appartamento, le chiede di raggiungerlo in ascensore. Sul pavimento del suddetto atrio vi è un piccolo origami a forma di unicorno, lasciato lì da Gaff, le cui parole riguardo alla sua amata riecheggiano nella testa di Deckard, resosi conto che il suo collega era lì ma ha lasciato comunque vivere Rachael. Dopo aver osservato l'unicorno per un momento, il protagonista lo schiaccia in mano per poi fuggire assieme alla sua innamorata. Nelle edizioni *Final Cut* e *Director's Cut* (1992), il film termina quando le porte dell'ascensore si chiudono. Inoltre, nella *Theatrical Edition*, Deckard e Rachael guidano in una zona montuosa illuminata dal sole, mentre il protagonista spiega in voce fuori campo che Tyrell gli ha confidato l'unicità di Rachael, la cui vita non è limitata da alcuna data di scadenza³⁸.

IV.2.c L'eugenetica e la clonazione

Uno dei temi principali della creazione di esseri senzienti come i replicanti è rappresentato dall'eugenetica, disciplina dedita a favorire e sviluppare le qualità innate di una razza, sfruttando le leggi dell'ereditarietà genetica³⁹. Infatti le tecnologie connesse alla trasmissione dell'informazione non hanno potuto che legarsi alle nuove concezioni del mondo sviluppatesi con l'avanzamento delle scienze biologiche. Negli anni '80 e '90 dello scorso secolo, infatti, si fa sempre più strada, anche nella comunità scientifica, l'idea

³⁸ Film su YouTube, *Blade Runner: The Final Cut*, in <https://www.youtube.com/watch?v=VMt1XPNDKOE>

³⁹ *eugenetica*, in <https://www.treccani.it/enciclopedia/eugenetica>

della generazione di un uomo perfetto che, vivendo in un mondo perfetto, può massimizzare le proprie capacità, e questo grazie ad un confine sempre più labile tra uomo e tecnologia. Si pensi, ad esempio, al grande dibattito sulla clonazione, già nel 1969 il biologo molecolare Robert Sinsheimer dichiara, a proposito delle nuove scoperte riguardanti il DNA, che «per la prima volta nella storia, a cominciare dai tempi più remoti, una creatura vivente comprende le proprie origini e può cominciare a disegnare il proprio futuro». Sono note le polemiche politiche ed etiche derivanti dalla clonazione della pecora Dolly rispetto alla possibilità di clonare un essere umano, anche e soprattutto a scopi riproduttivi nonché eugenetici e terapeutici, tanto da far inveire J.P Renard contro «il sogno ultimo di perfezionarci biologicamente attraverso la tecnologia»⁴⁰.

IV.2.d L'epigenetica comportamentale

A differenza dell'indole aggressiva che caratterizza tutti i replicanti presenti nella pellicola, Rachael, essendo un modello sperimentale dotato di ricordi impiantati in grado di fungere da esperienze passate, assume un comportamento più docile, potendo controllare le proprie emozioni.

Tale reazione si basa sui principi dell'epigenetica, o più precisamente, dell'epigenetica comportamentale, il campo di studi che esamina il ruolo della suddetta branca della genetica nella creazione del comportamento animale, compreso quello umano. Tale campo di studi spiega come la formazione modifichi la natura, ove per natura si intende l'ereditarietà biologica, mentre la suddetta formazione comprende praticamente tutto ciò che accade durante l'arco della vita, tra cui le esperienze sociali, la dieta, l'alimentazione e l'esposizione alle tossine, fornendo un quadro di riferimento per comprendere come l'espressione dei geni sia influenzata dalle esperienze e dall'ambiente

⁴⁰ Corrispondente, *Blade Runner. Tra sviluppo storico-tecnologico e "natura umana" #1*, 01/07/2017, in <https://www.lavocedellelotte.it/2017/07/01/blade-runner-tra-sviluppo-storico-tecnologico-e-natura-umana-1/>

per produrre differenze individuali nel comportamento, nella cognizione, nella personalità e nella salute mentale.

La regolazione epigenetica dei geni comporta ulteriori cambiamenti rispetto alla sequenza del DNA, attraverso le relative modifiche agli istoni, proteine attorno alle quali è avvolto il DNA, e alla metilazione del DNA. Tali cambiamenti epigenetici possono condizionare la crescita dei neuroni nel cervello in via di sviluppo, modificandone l'attività cerebrale del soggetto in età adulta, in modo da influenzare significativamente il comportamento di un determinato organismo⁴¹.

IV.2.e Ansia e propensione al rischio

In uno studio clinico pubblicato nel 2008, le differenze epigenetiche sono state associate a disparità nell'accettazione di rischi e nelle reazioni allo stress in gemelli monozigoti. Tale studio ha identificato due gemelli con percorsi di vita diversi, in cui un gemello mostrava comportamenti basati sull'accettazione del rischio, mentre l'altro mostrava una propensione contraria al rischio. Gli autori dello studio sui gemelli hanno osservato che, nonostante le associazioni tra i marcatori epigenetici e le differenze nei tratti della personalità, l'epigenetica non è in grado di prevedere processi decisionali complessi come la scelta della carriera⁴².

IV.2.f Stress

Studi sugli animali e sugli esseri umani hanno individuato un nesso tra le cure inadeguate durante l'infanzia e le alterazioni epigenetiche che si associano ai danni a lungo termine provocati dalla trascuratezza.

Studi sui ratti hanno mostrato correlazioni tra le cure materne in termini di leccate genitoriali rivolte alla prole e i cambiamenti epigenetici. Un livello elevato di leccamento determina una riduzione a lungo termine della risposta

⁴¹ *Behavioral epigenetics*, in https://en.wikipedia.org/wiki/Behavioral_epigenetics

⁴² *Ibidem*.

allo stress. Inoltre, nella prole che ha sperimentato un elevato livello di leccamento è stata riscontrata una riduzione della metilazione del DNA del gene del recettore dei glucocorticoidi, che svolge un ruolo chiave nella regolazione dell'HPA. Il contrario si riscontra nella prole che ha sperimentato bassi livelli di leccate e, quando i cuccioli vengono scambiati, i cambiamenti epigenetici si invertono. Questa ricerca fornisce la prova a sostegno di un meccanismo epigenetico di fondo. Un'ulteriore conferma viene dagli esperimenti condotti con la stessa impostazione, utilizzando farmaci in grado di aumentare o diminuire la metilazione. Infine, le variazioni epigenetiche nelle cure genitoriali possono essere trasmesse da una generazione all'altra, dalla madre alla prole femminile.

Per quanto riguarda gli esseri umani, un piccolo studio clinico ha dimostrato la relazione tra l'esposizione prenatale all'umore materno e l'espressione genetica che determina una maggiore reattività allo stress nella prole. Sono stati esaminati tre gruppi di neonati: quelli nati da madri che per curare la propria depressione fanno uso di inibitori della ricaptazione della serotonina; quelli nati da madri depresse che non ricevono alcuna cura e quelli nati da madri che soffrono di depressione. L'esposizione prenatale all'umore depresso/ansioso è stata associata a un aumento della metilazione del DNA nel gene del recettore dei glucocorticoidi e a una maggiore reattività allo stress dell'asse HPA. I risultati erano indipendenti dal fatto che le madri fossero in trattamento farmacologico per la depressione⁴³.

IV.2.g Dipendenza dalle droghe

Le influenze ambientali ed epigenetiche sembrano lavorare insieme per aumentare il rischio di dipendenza. Ad esempio, è stato dimostrato che lo stress ambientale aumenta il rischio di abuso di sostanze. Nel tentativo di affrontare lo stress, si può ricorrere all'alcol e alle droghe come via di fuga. Una volta iniziato l'abuso di sostanze, tuttavia, le alterazioni epigenetiche

⁴³ *Ibidem.*

possono aggravare ulteriormente i cambiamenti biologici e comportamentali associati alla dipendenza.

Anche un abuso di sostanze di breve durata può produrre cambiamenti epigenetici di lunga durata nel cervello dei roditori, i quali, secondo alcuni studi, hanno subito modifiche epigenetiche, assumendo etanolo, nicotina, cocaina, anfetamina, metanfetamina e oppiacei. In particolare, questi cambiamenti epigenetici modificano l'espressione genica, aumentando così la vulnerabilità di un individuo ad assumere ripetutamente sostanze in futuro. A sua volta, un maggiore abuso di sostanze provoca cambiamenti epigenetici ancora maggiori in vari componenti del sistema di ricompensa dei roditori. Emerge quindi un ciclo in cui i cambiamenti nelle aree del sistema di ricompensa contribuiscono ai cambiamenti neurali e comportamentali di lunga durata associati all'aumento della probabilità di dipendenza, al suo mantenimento e alla sua ricaduta.

Per quanto riguarda gli esseri umani, è stato dimostrato che il consumo di alcol produce cambiamenti epigenetici che contribuiscono ad aumentarne il desiderio. Pertanto, le modifiche epigenetiche possono avere un ruolo nella progressione, dall'assunzione controllata alla perdita di controllo del consumo di alcol. Queste alterazioni possono essere a lungo termine, come è dimostrato nei fumatori come Rachael che, dieci anni dopo la cessazione, presentano ancora cambiamenti epigenetici legati alla nicotina. Pertanto, le modifiche epigenetiche possono spiegare alcuni dei cambiamenti comportamentali generalmente associati alla dipendenza. Questi includono: abitudini ripetitive che aumentano il rischio di malattie e problemi personali e sociali; bisogno di gratificazione immediata; alti tassi di ricaduta dopo la terapia; sensazione di perdita di controllo⁴⁴.

⁴⁴ *Ibidem.*

IV.2.h Introduzione dell'analisi (film)

Il film *'Blade Runner'* è ricco di simbolismi e motivi visivi che offrono un commento sull'eterno dibattito della memoria e della natura contro l'educazione, con gli occhi che emergono come iconografia degna di nota, penetrando lo schermo fin dalla prima scena, in cui un gigantesco primo piano di un occhio iridescente riflette il paesaggio distopico e intriso di neon del film. Poiché gli occhi sono spesso considerati come finestre dell'anima, nella pellicola questo simbolismo si estende ai temi della percezione, dell'apparenza in contrapposizione alla realtà e al concetto di memoria.

IV.2.i Visione e memoria

Al centro di *'Blade Runner'* c'è la questione di cosa rende un essere umano, e questa nozione è inspiegabilmente legata all'identità, che spesso si forma con l'aiuto della vista, della percezione e della memoria. Per questo motivo, i replicanti si trovano alla mercé della percezione umana, soprattutto in base al test Voight-Kampff, che misura le risposte empatiche dall'iride, rivelando la vera natura del soggetto. Questo è esemplificato nella scena in cui il replicante Leon Kowalski viene sottoposto a tale test e alla violenza persecutoria che ne consegue.

I ricordi umani organici, insieme a quelli ancestrali dormienti, offrono un netto contrasto con le fabbricazioni artificiali che sono parte integrante dell'esperienza dei replicanti. Tuttavia, tale film pone domande pertinenti con il suo simbolismo oculare: Se la visione e la memoria sono collegate, le esperienze reali dei replicanti accumulate nel corso della loro limitata durata di vita hanno valore? Cosa rende l'esperienza umana, o la percezione umana, più giusta di una geneticamente modificata? Poiché le percezioni umane sono intrinsecamente imperfette, la visione del mondo in generale da parte di un replicante ha una profondità emotiva inimmaginabile? Ecco di seguito un approfondimento sul significato del simbolismo degli occhi per ogni personaggio principale.

IV.2.1 Il Dottor Eldon Tyrell

Il dottor Eldon Tyrell è stato il fondatore e il capo della Tyrell Corporation, responsabile della progettazione, della produzione e della vendita di replicanti, schiavi umanoidi creati per lo più per missioni pericolose in colonie fuori dal mondo. Tyrell assume il ruolo di creatore irresponsabile, che evoca la vita progettando replicanti senzienti, ma nega loro una vita soddisfacente e l'amore paterno. Li considera invece come pedine sostituibili e mosse strategiche per ottenere il dominio dell'azienda, una miopia che si manifesta sotto forma di occhiali spessi indossati dal suddetto creatore, il che implica che la sua visione, sia letterale che simbolica, è compromessa. Questa teoria è sostenuta da Janice Rushing e Thomas Frenz in *'The Cyborg Hero in American Film'*, in cui il duo sostiene che Tyrell, pur essendo personalmente coinvolto nella creazione della sua progenie genetica, non è in grado di estendere la stessa empatia di cui li accusa di essere privi.

Questo aspetto è interessante da analizzare, poiché si potrebbe sostenere che le creazioni sono spesso fatte a propria immagine e somiglianza, il che si manifesta nell'attualizzazione di emozioni represses, desideri paraumani e istinti spirituali. Il fatto che Tyrell non sia stato in grado di riconoscere o prevedere la propria caduta è esemplificato nella scena in cui Roy Batty uccide Eldon, cavandogli gli occhi, in modo da porre fine al creatore che ha sottovalutato il ritorno del Figliol Prodigo. Questo vale anche per gli altri personaggi coinvolti nella produzione di replicanti, che sono spinti solo dai profitti senza riconoscere le ampie ripercussioni dell'assoggettamento di esseri senzienti armati di impianti di memoria viscerale e abilità paraumane. Per estensione, la Tyrell Corporation ha fallito i suoi numerosi figli, a causa della loro visione distorta e della limitata percezione umana, ulteriormente sottolineata dalla creazione di Rachael come modello sperimentale Nexus 6, che ha dato origine agli eventi centrali della trama.

IV.2.m Roy Batty

Come leader del gruppo di replicanti rinnegati che è riuscito a fuggire sulla Terra, Roy Batty ha dimostrato un'incredibile profondità di dolore emotivo ed empatia. La visione e la memoria sono al centro del carattere di Batty, poiché il suo innato bisogno di prolungare la durata della vita deriva dal desiderio di preservare i suoi ricordi e di vivere la vita al massimo. Mentre sono a caccia del suo creatore Eldon Tyrell, Batty e Leon si imbattono in Hannibal Chew, un ingegnere genetico responsabile della progettazione degli occhi dei modelli di replicante. Sebbene gli occhi rimangano la sede della visione, essi detengono anche il potere dell'intuizione, che viene negato quando Batty ribatte, sottovalutando il contributo di Chew alla produzione della sua specie: «Chew, se solo potessi vedere quello che ho visto con i tuoi occhi». Questa osservazione non solo evidenzia la superiorità dell'esperienza esistenziale dei replicanti nelle colonie extramondo, ma anche l'inimmaginabile dolore e solitudine che ne derivano. Nonostante gli anni di meraviglie, i progressi tecnologici e una vita relativamente più lunga, la visione e l'esperienza umana rimangono dolorosamente limitate, se paragonate a quelle di un replicante.

Il simbolismo dell'occhio in *'Blade Runner'* fa un ulteriore passo avanti quando Batty manipola J. F. Sebastian per portarlo da Tyrell, prevedendo le mosse degli scacchi che lo avrebbero portato alla vittoria. Quando incontra il suo creatore, Roy chiede un prolungamento della vita, che viene accolto solo con la vuota consolazione che la fiamma con una durata di vita più breve bruci due volte più luminosa. Di conseguenza, Batty spacca il cranio di Tyrell e gli cava gli occhi nel tentativo di sfidare la maledizione della mortalità inflittagli dal suo creatore, insieme alla crudele apatia e alla miopia che mostra nei confronti dei suoi figli. È inoltre importante notare che il simbolismo degli occhi è pervasivo anche quando si tratta di altri replicanti, come gli occhi dipinti con lo spray di Pris e il modo in cui viene vista come un "modello di piacere di base", l'oggettivazione di Zhora attraverso innumerevoli occhi umani durante il suo periodo al locale e il fatto che Leon tenti di uccidere Rick Deckard cavandogli gli occhi dal cranio.

IV.2.n Rick Deckard

La funzione di Deckard nella narrazione come *blade runner* destinato ad eliminare i replicanti è basata sulla sua percezione di questi esseri, che gioca a favore della sua convinzione che siano inferiori agli umani. Siccome la visione è legata ai ricordi, ai sogni latenti e ai desideri, la sequenza del sogno dell'unicorno Del cacciatore, così come viene proposta nel *Final Cut* del film, pone il dilemma se Deckard stesso sia o meno un replicante. Ciò implica un'ulteriore domanda: Il suddetto agente riempie il suo appartamento di innumerevoli ricordi d'infanzia sotto forma di fotografie perché dubita della propria umanità? Quando incontra Rachael, la quale simboleggia la quintessenza della domanda su cosa significhi essere umani, la percezione che Deckard ha dei replicanti subisce un'alterazione? Inoltre, la frenetica sequenza di inseguimento tra il poliziotto e Batty presenta uno scontro tra i loro mondi interiori ampiamente discordanti. Il protagonista, pur essendo presumibilmente umano, non è in grado di provare empatia nei confronti di Roy, ma rimane sorpreso quando il replicante si offre di salvargli la vita in un ultimo atto di pietà, completato dall'iconico discorso di Roy Batty sull'identità e la formazione del sé. Mentre riflette sulle spettacolari visioni di «raggi B balenare nel buio vicino alle porte di Tannhäuser», Batty presenta a Deckard una visione del mondo ampliata ed ingrandita, spiegando come questi ricordi moriranno con lui, cancellando la sua identità, «come lacrime nella pioggia».

IV.2.o Rachael

Rachael è al centro dell'arco narrativo di Deckard, poiché è lui che ha il compito di determinare se è umana con l'aiuto del test Voight-Kampff. Quando Rick dice alla ragazza che i ricordi d'infanzia di sua madre sono falsi impianti, lei replica dicendo che ricorda di averli vissuti, il che li rende reali ai suoi occhi. Nonostante i ricordi di Rachael non siano veri, lo sono le emozioni che ne derivano, che hanno avuto un ruolo fondamentale nel plasmare la sua visione del mondo e il modo in cui analizza la sua identità. Quando il nucleo della sua identità, la sua umanità, viene messo in discussione, la ragazza si ritrova

irrimediabilmente spezzata, ed è questo dolore a commuovere Deckard e a influenzare le sue emozioni nei suoi confronti. Oltre a questo, considerare Rachael come umana rappresenta la decisione che induce Rick a fuggire con lei.⁴⁵

⁴⁵ Debopriyaa Dutta, *Blade Runner's Eye Symbolism Explained: What It Means For Each Character*, 13/03/2021, in <https://screenrant.com/blade-runner-2049-eyes-memories-symbolism-meaning-explained/>

IV.3 Blade Runner: *Black Out 2022*

IV.3.a Produzione

In continuazione alla trama precedente, il 27 settembre 2017 è stato rilasciato "*Blade Runner Black Out 2022*", il cortometraggio anime dallo stile tech noir⁴⁶ e cyberpunk⁴⁷, realizzato da Shinichiro Watanabe, regista nonché sceneggiatore e produttore cinematografico giapponese⁴⁸.

IV.3.b Trama e confronto

Ambientato tre anni dopo le vicende del primo film, il corto, anticipando gli eventi accaduti in tale lasso di tempo, narra che, dopo l'esaurimento degli ultimi Nexus 6 dall'inventario, nel mese di maggio 2022 la Tyrell Corporation ha sviluppato una nuova linea di replicanti Nexus 8, dotati di una durata di vita equivalente a quella di un normale essere umano. Dopo essere stati introdotti nel mercato locale ed extramondo, ben presto, la loro longevità indefinita inizia a provocare una forte reazione da parte della popolazione, formando dei movimenti di supremazia umana. Utilizzando il database in cui i replicanti sono registrati, le suddette masse inferocite sono in grado di identificare i loro "nemici" per poi ucciderli.

⁴⁶ Il tech-noir è un genere ibrido di narrativa, in particolare cinematografica, che combina film noir e fantascienza, incarnato da '*Blade Runner*' (1982) di Ridley Scott e '*Terminator*' (1984) di James Cameron. Il tech-noir presenta "la tecnologia come una forza distruttiva e distopica che minaccia ogni aspetto della nostra realtà".

⁴⁷ Il cyberpunk è un sottogenere della fantascienza con ambientazione distopica e futuristica che tende a concentrarsi su una "combinazione di malavita e alta tecnologia", caratterizzata da conquiste tecnologiche e scientifiche futuristiche, come l'intelligenza artificiale e la cibernetica, giustapposte al collasso, alla distopia o alla decadenza della società. Gran parte del cyberpunk affonda le sue radici nel movimento di fantascienza New Wave degli anni Sessanta e Settanta, quando scrittori come Philip K. Dick, Michael Moorcock, Roger Zelazny, John Brunner, J. G. Ballard, Philip José Farmer e Harlan Ellison esaminarono l'impatto della cultura della droga, della tecnologia e della rivoluzione sessuale, evitando le tendenze utopiche della fantascienza precedente.

⁴⁸ Shin'ichirō Watanabe, in https://it.m.wikipedia.org/wiki/Shin%27ichir%C5%8D_Watanabe

Intanto, Trixie, una giovane Nexus 8, viene accerchiata da tre teppisti che si preparano a violentarla, finché non interviene un altro replicante di nome Iggy Cygnus, il quale, accertandosi della sua identità, analizza il viso della ragazza con un paio di occhiali digitali dotati del suddetto database, un'idea sviluppatasi realmente, ma in maniera differente, tramite l'invenzione degli occhiali intelligenti Vuzix che, grazie al sistema *iFalcon Face Control*, sono in grado di rendere possibile il riconoscimento facciale⁴⁹. In seguito, Iggy, rilevando la sua vera natura, uccide i tre criminali, utilizzando la loro pistola, arma già presente durante le vicende del primo film, e infilandogli le dita negli occhi, proprio come è avvenuto con Roy Batty. Una volta salvata la replicante, i due fuggono via. Successivamente, mentre Iggy pilota uno spinner sopra un'autocisterna in movimento, Trixie, calandosi dalla stessa auto volante per poi atterrare sul veicolo sottostante, si libera dell'autista dell'autobotte, afferrandolo con le gambe con la stessa agilità di Pris, per poi lanciarlo via dal suo sedile.

Intanto, al dipartimento di polizia di Los Angeles, Gaff e un altro agente, indagando su uno sbarco non autorizzato, osservano il fascicolo di cinque soldati replicanti, tra cui Sapper Morton e Iggy, fuggiti dalla guerra sul pianeta Calantha, accertando con riluttanza l'incarico di dar loro la caccia.

Nel frattempo, avendo requisito la suddetta autocisterna, la giovane replicante, dopo aver risposto sul cruscotto la sua bambola, rimanendo ignara del piano progettato dal suo amico, chiede ingenuamente a quest'ultimo dove siano diretti.

Due settimane prima, facendo amicizia con Ren Dus, un umano nonché tecnico della Tyrell Corporation, incaricato del lancio di missili nucleari, Trixie, osservando in un acquario dei pesci sintetici, si identifica tanto irrealmente quanto loro; mentre Ren, scusandosi per il suo essere umano, reputa i replicanti puri,

⁴⁹ Mirko Cuneo, *Occhiali intelligenti Vuzix con riconoscimento facciale*, 13/06/2019, in <https://www.mirkocuneo.it/vuzix-occhiali-intelligenti/>

perfetti e leali, proprio come sostenuto da Sebastian; a differenza degli umani, considerati stupidi, bugiardi ed egoisti.

Successivamente, elaborando un piano con Trixie per distruggere il database dei replicanti registrati dalla Tyrell Corporation, in modo che questi ultimi non possano più essere cacciati, Iggy spiega che, sfruttando la loro amicizia con Ren, quest'ultimo farà in modo di lanciare un missile nucleare sopra la città di Los Angeles, causando un'esplosione tale da generare un impulso elettromagnetico in grado di spegnere tutto, qualsiasi dispositivo.

In seguito, Iggy, raccontando il suo passato, rivela di essere stato un soldato sul pianeta deserto di Calatha, ma, dopo aver abbattuto un suo nemico, controllando il suo codice seriale impresso sulla parte inferiore del suo occhio, Cygnus si è reso conto che i soldati nemici che aveva combattuto e ucciso erano anch'essi replicanti, decidendo in seguito di disertare verso il pianeta Terra.

Successivamente il suddetto ex militare afferma che, nonostante i Nexus 8 vivano più a lungo dei vecchi Nexus 6, ciò non assicura necessariamente una qualità di vita migliore, per la quale è necessario combattere. Mentre Trixie, preoccupata per ciò che accade ai replicanti una volta morti per tale causa, chiede al suo amico se anche per loro esista un Paradiso; tuttavia, Iggy, convinto che tali concezioni religiose appartengano solo agli esseri umani, sostiene che ai replicanti rimanga solo tale mondo.

Nel sottomarino nucleare, probabilmente ispirato al USS Nautilus (SSN-571), primo nella storia militare, varato il 21 gennaio 1954⁵⁰, Ren reindirizza il missile di prova per farlo esplodere sopra Los Angeles, oscurando la città e cancellando tutti i dati elettronici. Mentre, Trixie e Iggy dirottano il loro veicolo per distruggere fisicamente i server della Tyrell Corporation. L'operazione ha

⁵⁰ Roberto Manzo, *USS Nautilus SSN-571: la storia del sottomarino nucleare dei record*, 31/07/2022, in [https://www.geopop.it/uss-nautilus-ssn-571-la-storia-del-sottomarino-nucleare-dei-record/#:~:text=Fu%20in%20questo%20clima%20che,Nautilus%20\(SSN%2D571\)](https://www.geopop.it/uss-nautilus-ssn-571-la-storia-del-sottomarino-nucleare-dei-record/#:~:text=Fu%20in%20questo%20clima%20che,Nautilus%20(SSN%2D571))

successo: i server vengono distrutti e l'energia elettrica di Los Angeles viene disattivata. Tuttavia, Trixie viene uccisa dalle forze di sicurezza durante la sommossa, mentre Iggy riesce a fuggire, togliendosi l'occhio destro, l'unica cosa che lo identifica come replicante^{51 52}.

⁵¹ *Blade Runner Black Out 2022*, in https://bladerunner.fandom.com/wiki/Blade_Runner_Black_Out_2022

⁵² Sony Pictures Italia, *Blade Runner 2049 - Corto "2022: Black Out" di Shinichiro Watanabe*, in <https://www.youtube.com/watch?v=Sz-XCVylgOU>

IV.4 2036: *Nexus Dawn*

IV.4.a Produzione

In occasione del sequel riguardante gli sviluppi di "*Blade Runner*", il 30 agosto 2017 viene rilasciato il primo cortometraggio dal titolo '*2036: Nexus Dawn*', diretto da Luke, figlio di Ridley Scott, il regista del primo film.

IV.4.b Trama

Ambientato quattordici anni dopo l'evento del blackout, il filmato riproduce inizialmente un ufficio in cui alcuni magistrati attendono impazienti l'arrivo di Niander Wallace, amministratore delegato della Wallace Corporation, azienda produttrice di replicanti, nonché scienziato e creatore delle suddette creature, arrivato in ritardo, a causa del suo problema di cecità, e accompagnato da un assistente personale. Nonostante la mancanza di puntualità, i suddetti magistrati concedono comunque al suddetto magnate la possibilità di esporre la sua udienza, organizzata per rispetto del suo contributo alla società durante il periodo del blackout, quando il mondo è caduto in uno stato di crisi con il conseguente crollo dei mercati azionari e la scarsità di cibo, debellata grazie ai progressi di Niander nel campo degli alimenti geneticamente modificati, ponendo fine alla sua solitudine e permettendo alla sua azienda di espandersi sulla Terra e nelle colonie extramondo.

Riprendendo la suddetta udienza, il magnate, consapevole della carestia in corso, oltre che dell'impossibilità di accontentare qualunque cittadino, riafferma la sua dedizione dimostrata nello «spremere più vita che mai dalla nostra Terra», sebbene chi è in possesso di una vita sia in serio pericolo di estinzione. Per questo motivo, Wallace, richiede di abolire la proibizione della tecnologia utilizzata per creare i replicanti. Tuttavia, i magistrati, avendo già espresso la loro opinione fortemente contraria a riguardo, ribadiscono che tale richiesta sia fuori discussione; mentre Niander sottolinea che i suddetti giudici stanno già considerando tale discussione. In seguito uno dei magistrati

sostiene che tutti coloro che sono morti durante il periodo del blackout non debbano essere scomparsi invano, senza essere compianti. In risposta a ciò, il magnate afferma che «l'umanità è sopravvissuta così a lungo, distruggendo la Terra per adattarla alle proprie necessità»; dopodiché lo stesso associa il successo del genere umano alle stelle, raggiungibili solo attraverso la vita artificiale che non gli è concesso creare. Mentre il suddetto ministro è convinto della prosperità delle colonie extramondo, Wallace conferma che tali risorse sono insufficienti per una sopravvivenza definitiva, incolpando le leggi per aver rallentato il progresso. Indignato da tale affermazione, il primo ministro ribadisce la necessità di tali leggi per «tenere il sangue lontano dalle strade», ritenendo la fase Nexus inaffidabile e i dispositivi di sicurezza della Tyrell Corporation negligenti.

Così, dopo aver precisato che la durata di vita dei suoi replicanti dipenderà direttamente dalla quantità di denaro speso dai clienti, Niander, volendo dimostrare l'obbedienza e l'incapacità di fuggire che caratterizzano i suoi modelli, ordina al suo assistente di ferirsi una mano rompendo un bicchiere, rivelandosi un Nexus 9 dal momento in cui il suo padrone gli chiede di mostrare il codice di serie impresso nella parte inferiore dell'occhio, proprio come in "*Black Out 2022*". Mentre il suddetto giudice lo avverte della gravità di tale crimine, Wallace fa in modo che il Nexus 9 si tagli la guancia per renderlo consapevole del dolore, per poi chiedergli di scegliere tra la sua vita e quella del suo creatore. Così, il replicante decide di pugnalarsi al collo, morendo, mentre tutti i magistrati reputano tale scena sbagliata. Infine il magnate conclude il suo incontro puntualizzando che tale decisione «ripulirà o spaccherà il firmamento»⁵³.

IV.4.c Gli OGM

Parallelamente, ai progressi di Niander nel campo degli alimenti geneticamente modificati e ai relativi profitti ottenuti, nella realtà odierna la

⁵³ Warner Bros. Pictures, *BLADE RUNNER 2049 - "2036: Nexus Dawn" Short*, in <https://www.youtube.com/watch?v=UgsS3nhRRzQ>

maggior parte delle biotecnologie applicate all'agricoltura sono scaturite dalla ricerca del profitto. Infatti il vero scopo dell'industria non è quello di rendere più efficace e produttiva l'agricoltura nel terzo mondo, ma di generare guadagni. Il pericolo, infatti, è che i reali problemi della sicurezza alimentare e dell'impatto ambientale vengano trascurati, nell'illusione di poter applicare qualche tecnologia OGM per risolvere tutti i problemi⁵⁴.

IV.4.d La schiavitù

Nel cortometraggio la mentalità di Wallace nei confronti delle sue creature rispecchia il pensiero di Catone, politico nonché generale e scrittore romano, riguardo al problema della schiavitù, affermando che gli schiavi non hanno un'anima e sono solo un *instrumentum parlante* per creare guadagno e capitale⁵⁵.

Mentre i magistrati, preoccupati della sorte dell'assistente replicante, rispecchiano l'ideologia di Seneca, il quale, affrontando il problema della schiavitù, condannò il rapporto di subordinazione, sia dal punto psicologico che fisico, relativo al servo e al padrone⁵⁶.

⁵⁴ Panel 7 - OGM - Centro Internazionale di Ecologia della Nutrizione – NEIC, *Gli OGM servono contro la fame nel mondo?*, in <https://www.saicosamangi.info/sociale/ogm-fame-nel-mondo.html>

⁵⁵ Redazione Studenti, *Seneca e la schiavitù*, 04/11/2021, in https://www.studenti.it/seneca-e-la-schiavitu.html#amp_tf=Da%20%251%24s&aoh=16662773172651&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&share=https%3A%2F%2Fwww.studenti.it%2Fseneca-e-la-schiavitu.html

⁵⁶ *ibidem*

IV.5 2048: *Nowhere To Run*

IV.5.a Produzione

In occasione del sequel del film '*Blade Runner*', il 26 settembre 2017 è stato rilasciato l'ultimo cortometraggio dal titolo '*2048: Nowhere To Run*', diretto anch'esso da Luke Scott.

IV.5.b Trama

Ambientato dodici anni dopo il precedente capitolo della saga e un anno prima degli eventi sviluppati nel sequel, il filmato riproduce la disavventura di Sapper Morton, replicante Nexus 8, fuggito dalla guerra sul pianeta Calantha per poi vivere sotto copertura sulla Terra in qualità di allevatore di proteine. Nella prima scena, viene mostrato il suddetto ex militare mentre piange istericamente davanti a uno specchio, sintomo di un attacco di panico, tipico di chi ha subito un trauma di guerra⁵⁷. Dopo essersi lavato il viso, nello stesso modo di Deckard, utilizzando il lavandino sottostante per poi indossare i suoi occhiali, Morton, incamminandosi verso una strada affollata, viene brevemente avvicinato da un gruppo di teppisti che ignora.

Arrivando al mercato per poi raggiungere la bancarella della sua giovane amica Ella, Sapper, dopo aver salutato anche sua madre, le consegna uno dei suoi libri preferiti, "Il potere e la gloria", un romanzo che, secondo il protagonista del cortometraggio, narra di «un prete clandestino che cerca di capire cosa vuol dire essere un umano». Essendosi accorto della presenza di alcuni addetti alla sicurezza del Dipartimento di Polizia di Los Angeles, il replicante decide di andarsene, evitando di far saltare la sua copertura.

Recatosi in un mercatino specializzato nella vendita di nematodi, una specie di vermi artificiali ad alto contenuto proteico, prodotti dalla Wallace

⁵⁷ *Da Shell Shock a PTSD: l'evoluzione del concetto di TRAUMA*, in <https://formazionecontinuaonline.it/shell-shock-ptsd-trauma/>

Corporation, nonché fonte alimentare primaria a partire dal 2049 ⁵⁸, Morton tenta di vendere alcuni dei suoi esemplari, chiedendo 4.000 dollari, moneta realmente corrente negli Stati Uniti, ma il venditore gli concede solo 3.000 dollari, ovvero 1.000 in meno di quelli di cui Sapper ha realmente bisogno.

Deluso da tale risultato, il protagonista decide di tornare indietro ma, appena vede Ella e sua madre aggredite sessualmente dal gruppo di delinquenti che lo stesso Sapper aveva ignorato in precedenza, quest'ultimo, infuriato da tale scena, comincia ad aggredire i criminali, dei quali ne uccide un paio, pur venendo accoltellato e soffocato con una catena. Mentre la folla rimane inorridita dalla sua forza sovrumana, l'ex militare, resosi conto di aver inavvertitamente ferito qualcuno, cerca confronto negli occhi di Ella, la quale, vedendo solo terrore, abbraccia forte sua madre.

Così, Sapper, vergognatosi di tale suo gesto, fugge, perdendo inconsapevolmente i suoi documenti, raccolti da un passante. Utilizzando una cabina telefonica sprovvista di uno schermo in grado di videochiamare qualcuno, proprio come se fosse ispirata a un modello utilizzato negli anni '80, il suddetto individuo contatta il Dipartimento di Polizia di Los Angeles per comunicare tutte le informazioni inerenti al suddetto Nexus 9, compreso l'indirizzo del suo alloggio⁵⁹.

IV.5.c Quando la vita imita l'arte

Il suddetto romanzo, intitolato 'Il potere e la gloria', è stato realizzato dallo scrittore inglese Graham Greene, ispiratosi agli anni trenta del XX secolo, quando il Governo messicano del presidente nonché politico e generale Plutarco Elías Calles tentò di sradicare la Chiesa Cattolica nel Paese, attraverso intenti anticlericali e atei che condussero alla Guerra cristera (1927-1929). Il romanzo racconta la vicenda di un sacerdote cattolico, già parroco di

⁵⁸ *Nematode*, in <https://bladerunner.fandom.com/wiki/Nematode>

⁵⁹ Warner Bros. Pictures, *BLADE RUNNER 2049 - "2048: Nowhere to Run" Short*, in https://www.youtube.com/watch?v=aZ9Os8cP_gg

un villaggio di campagna, il quale, durante una feroce persecuzione anticattolica messicana del 1930, è costretto alla clandestinità e a una continua fuga dall'esercito⁶⁰.

Parallelamente, il suddetto racconto rappresenta uno dei libri preferiti di Sapper Morton, poiché quest'ultimo, immedesimandosi nel personaggio del prete, è costretto a vivere sotto copertura, perseguito dal Dipartimento di Polizia di Los Angeles.

IV.5.d I nematodi

A causa delle gravi carestie causate durante il periodo del blackout, la popolazione presente nel mondo di Blade Runner è costretta a nutrirsi di organismi ricchi di proteine come i nematodi.

Nella realtà odierna tali invertebrati sono fondamentalmente vermi microscopici, invisibili ad occhio nudo, considerati veri e propri parassiti, dannosi soprattutto per le colture orticole.

Ma allo stesso tempo però esistono i nematodi entomopatogeni, ovvero “benefici”, usati per la lotta biologica ai parassiti dell’orto e degli alberi da frutto. Questi organismi, infatti, pur essendo piccolissimi, sono molto efficaci per eliminare le larve di numerose specie di insetti dannosi. Essi infatti agiscono in modo molto selettivo, per cui non creano problemi all’ambiente, alle colture, agli esseri umani e agli animali. Il loro utilizzo come trattamento biologico antiparassitario offre ottimi risultati sul campo, tanto da essere considerati un’eccellente alternativa all’uso dei pesticidi chimici⁶¹.

⁶⁰ *Il potere e la gloria*, in https://it.m.wikipedia.org/wiki/Il_potere_e_la_gloria

⁶¹ *NEMATODI. COSA SONO E COME POSSONO AIUTARCI NELLA CURA DELLE PIANTE*, 27/05/2021, in <https://www.peraga.it/2021/05/27/nematodi-cosa-sono-e-come-possano-aiutarci-nella-cura-delle-piante/>

IV.6 Blade Runner 2049

IV.6.a La complessità nella lavorazione di un ottimo sequel

A differenza dei remake, i sequel non sono semplici da realizzare, poiché può risultare difficile liberarsi dello spettro del primo film. Prima di poter avere davvero successo, questo nuovo film di due ore e mezza deve affrontare, combattere e liberarsi dell'idea di dover seguire per forza il capolavoro del 1982, con il quale ogni confronto è perso in partenza. I realizzatori lo sanno e nella prima parte fanno un gran lavoro nel rimettere in scena quei luoghi e quelle scene, nel tirare fuori anche qualche personaggio dal dimenticatoio e nell'usare una colonna sonora elettronica davvero ottima. Inoltre, per fortuna, la pellicola dimostra anche di saper essere altro, di poter essere ambientata in quel mondo collegato alla storia del film originale ma rimanere fondamentalmente diversa e interessante. Dettò ciò, può diventare davvero un gran buon film e non limitarsi ad essere la copia di un film eccezionale⁶².

Il lavoro di Ridley Scott è solo uno speculum parziale dell'opera di Dick, limitandosi a prenderne le coordinate e attingendone la carica espressiva, l'estetica e, ovviamente, l'impianto narrativo. Non fa un torto a Dick, anzi, lo nobilita, fornisce corpo alla sua scrittura grezza e instabile. L'ostacolo di Denis Villeneuve, regista del seguente sequel di cui si parlerà più approfonditamente in seguito, era riuscire a edificare un'altra opera-mondo degna dell'originale e all'altezza del senso letterario del testo, ponendosi quasi le stesse domande (Io come posso sapere davvero chi sono? E potrò mai esserne certo?) ma con una calma razionale, con una lucidità che ricorda decisamente di più i romanzi di Asimov. In tale continuazione, addirittura anche i rapporti di forza tra le

⁶² Gabriele Niola, *Blade Runner 2049 per fortuna è molto più che un sequel*, 04/10/2017, in <https://www.wired.it/play/cinema/2017/10/04/blade-runner-2049-fortuna-piu-un-sequel/>

persone, gli obiettivi e gli ideali dei personaggi ricordano quelli che spesso animano le storie dello scrittore russo⁶³.

IV.6.b Produzione

Dagli anni '90, le controversie sui diritti del romanzo di Philip K. Dick del 1968 'Il cacciatore di Androidi' hanno ostacolato la produzione di sequel del dramma fantascientifico intitolato '*Blade Runner*' (1982). Nel frattempo, il regista Ridley Scott concepì due progetti, alla fine non realizzati, vagamente collegati al canone di '*Blade Runner*'. La prima idea dal titolo '*Metropolis*' riguardava la natura delle colonie extramondo e le ripercussioni sulla Tyrell Corporation a seguito della morte del suo fondatore. Invece il secondo progetto rappresenta una collaborazione con il figlio Luke e il fratello minore Tony intitolata '*Purefold*', una webserie a episodi che esaminava il concetto di empatia.

Il 3 marzo 2011, i co-fondatori di Alcon Entertainment, Andrew Kosove e Broderick Johnson, hanno acquistato la proprietà intellettuale dal produttore Bud Yorkin. I termini dell'acquisizione da parte di Alcon vietavano il remake del film originale di '*Blade Runner*', ma conferivano alla società i diritti di syndication, franchising e supporti derivati come prequel e sequel. Non più soddisfatti dei profitti dei loro film a budget ridotto e con la scarsità di finanziamenti da parte degli investitori, Kosove e Johnson cercarono di aumentare la produzione di film di successo della Alcon: "Se non hai un flusso di cassa ripetitivo, che è un modo elegante per dire che sei nel business dei sequel, alla fine ti troverai nei guai".

Nell'agosto 2011, Alcon annunciò alla stampa l'ingaggio di Ridley Scott come regista del film. Il regista britannico desiderava da tempo un sequel che approfondisse il tema trattato. Dopo essersi assicurato i servizi di Scott, lo studio assegnò a Michael Green e a un rientrante Hampton Fancher la

⁶³ Lorenzo Sassi, *Blade Runner 2049: la riflessione ontologica secondo Denis Villeneuve*, 07/10/2017, in <https://auralcrave.com/2017/10/07/blade-runner-2049-la-riflessione-ontologica-secondo-denis-villeneuve/>

responsabilità di scrivere la sceneggiatura. I produttori della Alcon fornirono alcune indicazioni sulla loro visione, ma non erano sicuri di come affrontare la storia. Per cui sia loro che il solitamente schietto Ridley furono molto riservati quando vennero interrogati sulla direzione artistica del sequel in interviste condotte durante la pre-produzione. Alla fine Scott si è dimesso dai suoi incarichi, una volta che il suo impegno con il film *'Alien: Covenant'* (2017) ha avuto la precedenza, ma ha mantenuto una parziale supervisione come produttore esecutivo.

Stando a quanto dichiarato dal produttore Andrew Kosove, il film avrebbe dovuto intitolarsi diversamente, ovvero *'Blade Runner: Androids Dream'*, un chiaro riferimento al titolo originale del romanzo di Philip K. Dick, *'Do Androids Dream Of Electric Sheep?'*. Tuttavia, il co-sceneggiatore Michael Green ha dato inizialmente al suo lavoro il titolo di *'Queensboro'*, poiché quest'ultimo si è sempre considerato un newyorkese. Mentre Hampton Fancher, scrivendo la prima stesura della sceneggiatura, l'aveva intitolata *'Acid Zoo'*. Alla fine i due produttori di Alcon Entertainment hanno deciso di assegnare alla pellicola un titolo semplice, *'Blade Runner 2049'*, dal momento in cui i due hanno saputo che la loro storia sarebbe stata ambientata 30 anni dopo⁶⁴.

'Blade Runner 2049' è stata la seconda collaborazione di Alcon con il regista Denis Villeneuve, il quale hanno convocato in un bar nelle campagne del New Mexico per negoziare un'offerta. Villeneuve attribuisce a *'Blade Runner'* il merito di avergli ispirato la passione per il cinema, anche se all'inizio lo stesso esitava ad accettare l'incarico, perché temeva di infangare l'eredità del franchise. Tuttavia al regista piacque la sceneggiatura e fu rassicurato dall'investimento di Fancher nel progetto. Denis ha conservato gli elementi del film originale, modernizzando il mondo retro-futuristico di *'Blade Runner'* sullo

⁶⁴ Davide Cantire, *BLADE RUNNER 2049: ECCO IL TITOLO CHE ERA STATO PENSATO PER IL FILM*, 13/10/2017, in https://cinema.everyeye.it/notizie/blade-runner-2049-ecco-titolo-che-era-stato-pensato-per-film-308038.html#amp_ct=1667212992683&_tf=Da%20%251%24s&aoh=16672129300258&csi=1&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&share=https%3A%2F%2Fcinema.everyeye.it%2Fnotizie%2Fblade-runner-2049-ecco-titolo-che-era-stato-pensato-per-film-308038.html

schermo, caratteristica che considerava indispensabile per una storia autentica⁶⁵.

IV.6.c Trama e confronto

Il suddetto sequel è ambientato trent'anni dopo gli eventi del primo film, tra cui l'approvazione che il Governo ha conferito a Wallace nel 2036, dopo essere riuscito a convincere i ministri che i progressi nel controllo dei replicanti, uniti alla necessità esistenziale di colonizzare nuovi mondi, rendevano la reintroduzione di tali creature sicura e necessaria, aprendo la strada all'abrogazione della proibizione dei replicanti e all'introduzione dei Nexus 9, di cui ne vennero prodotti milioni dalla nuova azienda denominata Wallace Corporation. Nel 2049 tale nuova generazione di replicanti, più obbedienti dei modelli precedenti, oltre ad essere dotati di memorie impiantate e di una durata di vita illimitata, vengono utilizzati in parte come schiavi nelle colonie extramondo ed altri come *blade runner* per dare la caccia ed eliminare i pochi replicanti di vecchia generazione ancora in libertà⁶⁶.

Nella prima scena viene mostrato nuovamente un occhio iridescente, proprio come nel primo film. Il 30 giugno 2049, seguendo un'indagine riguardante l'inafferrabile movimento per la libertà dei replicanti, l'agente KD6-3.7, soprannominato K, un Nexus 9 nonché *blade runner* con il compito di eliminare gli ultimi Nexus 8, pilota il suo spinner verso il suo prossimo obiettivo, sorvolando la California rurale, disseminata da una distesa di serre, un "mare di plastica" di oltre 40.000 ettari realmente esistente nella provincia di Almería, in Spagna, dove purtroppo molti lavoratori emigrati dall'Africa e dall'Europa dell'Est, cercando qualsiasi mezzo disperato per sopravvivere, si lasciano

⁶⁵ *Blade Runner 2049*, in https://en.m.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner_2049

⁶⁶ *Wallace Corporation*, in https://bladerunner.fandom.com/wiki/Wallace_Corporation

sfruttare se non schiavizzare dai proprietari⁶⁷; una condizione di schiavitù che anche i replicanti sono costretti a dover subire.

Mentre il suddetto veicolo atterra vicino alla fattoria di Sapper Morton, un replicante Nexus-8 che di recente ha fatto perdere le sue tracce; quest'ultimo, intento a controllare il suo allevamento di nematodi in una delle serre, è costretto a rientrare in casa, dopo essersi fatto una doccia decontaminante per poi togliersi la tuta anticontaminazione, molto simile alla tuta di protezione chimica o nucleare utilizzata dagli esperti in caso di emergenza.

Nel frattempo l'agente K, prima di entrare nel suddetto alloggio, osserva la precedente serra, la quale riporta la parola "Tselina", un riferimento alla reale campagna delle terre vergini ("Osvoyniye Tselina") di Nikita Kruscev, segretario generale del Partito Comunista dell'Unione Sovietica, quando i cittadini venivano trasferiti in terre scarsamente popolate per avviare fattorie e coltivare cibo⁶⁸.

Intanto che la pentola bolle sul fornello, i due finalmente si incontrano e mentre, con un tono ironico, K precisa di non aver portato terra in casa, Sapper, dopo aver puntualizzato che sono tali visite a sorpresa a disturbarlo, chiede, pur essendone già consapevole, se per caso il suo interlocutore sia un poliziotto. In risposta a tale dubbio, l'agente chiede conferma dell'identità del suo obiettivo. Tuttavia quest'ultimo dichiara di essere solo un allevatore di proteine, offrendo successivamente dell'aglio al poliziotto. Dopo aver rifiutato il gesto, K, sapendo già tutto riguardo alla precedente vita di Morton in qualità di ex militare, afferma che quest'ultimo non faceva il coltivatore prima di stabilirsi in tale zona a partire dal 2020, osservando in seguito il kit per emergenze mediche di uso militare, utilizzato realmente tutt'oggi. Dopo che il

⁶⁷ *Le Serre di Almeria, un complesso di agricoltura intensiva di oltre 40.000 ettari*, 03/06/2019, in <https://www.fattistrani.it/post/le-serre-di-almeria>

⁶⁸ *In BladeRunner 2049 (2017), The greenhouses at Sapper Morton's farm bear the word "Tselina"*, 03/2022, in https://www.reddit.com/r/MovieDetails/comments/t5r1tm/in_bladerunner_2049_2017_the_greenhouses_at/?utm_source=share&utm_medium=android_app&utm_name=androidcss&utm_term=2&utm_content=share_button

protagonista inizia a supporre ironicamente che il suddetto Nexus 8 si trovasse nel bel mezzo della guerra sul pianeta Calantha, quest'ultimo crede, o almeno spera, di venire solamente arrestato. Ciononostante, l'agente, pur dimostrandosi ipocritamente dispiaciuto, è sul punto di utilizzare un dispositivo in grado di rendere leggibile il codice seriale impresso nel lato inferiore dell'occhio destro, molto diverso dagli odierni lettori ottici in grado di abilitare l'accesso ad un sito tramite la scansione della retina. In risposta a tale atto, Sapper cerca di difendersi, aggredendo il poliziotto con un lama presente nel suo kit e sbattendo ripetutamente quest'ultimo contro un muro fino a romperlo. Alla fine, però, K riesce ad avere la meglio, immobilizzando la sua vittima per poi analizzare il suo codice tramite il suddetto dispositivo. Prima di ricevere due pallottole letali dal protagonista, Morton, esausto, dichiara che, in quanto modello più recente, K non può avvicinarsi alla conoscenza di ciò che significa essere umano, insinuando che tale Nexus 9 non aiuterebbe mai gli umani a uccidere la sua stessa specie se quest'ultimo avesse mai assistito al tipo di "miracolo" di cui l'ex militare è stato testimone.

Dopo aver lavato via il sangue dalle sue mani, il poliziotto, uscendo, ordina vocalmente al suo drone personale di riprendere tutta la zona, un'invenzione sviluppata diversamente nella realtà per creare Mantis Q, il drone da viaggio con comando vocale, in grado di decollare, atterrare, scattare foto, fare video e riconoscere i volti tramite i selfie e i video-selfie⁶⁹.

Rientrato nella sua auto volante, l'agente contatta il tenente Joshi, membro del Dipartimento di Polizia di Los Angeles nonché suo superiore, a cui espone un resoconto sull'accaduto. Poco prima che il tenente lo convochi per un test di riferimento, K, notando un paio di piccoli fiori gialli sotto un albero morto, l'unico presente nelle vicinanze, ordina al suddetto drone di analizzare il sottosuolo circostante. Rilevando una cassa sepolta, visibile attraverso lo

⁶⁹ Roberto Colombo, *Yuneec sfida DJI con il suo nuovo Mantis Q, drone da viaggio ripiegabile*, 14/08/2018, in https://www.fotografidigitali.it/news/yuneec-sfida-dji-con-il-suo-nuovo-mantis-q-drone-da-viaggio-ripiegabile_77522.html#:~:text=Anche%20Yuneec%20ha%20la%20sua,i%20selfie%20e%20i%20video%2Dselfie

schermo presente nella vettura, il tenente informa il poliziotto che, durante il ritorno di quest'ultimo, lei stessa avrebbe inviato una squadra di scavi per dissotterrare il suddetto oggetto.

Tornato in una Los Angeles meno illuminata rispetto al primo film, a causa dei problemi generati dal blackout del 2022, il protagonista si dirige al dipartimento per effettuare il test di riferimento, un esame nonché parte del protocollo di polizia, progettato per misurare qualsiasi deviazione emotiva sperimentata dai replicanti Nexus 9 nel corso del loro lavoro. Tale analisi viene condotta da un intervistatore nascosto che, esponendo vocalmente una sezione di un romanzo reale, intitolato 'Fuoco pallido', scritto da Vladimir Nabokov, più precisamente la descrizione del poeta di un'esperienza di premorte che ha avuto, analizza attraverso un dispositivo di monitoraggio le risposte fisiologiche del soggetto.

Avendo superato nuovamente il test in maniera impeccabile, K viene premiato, ricevendo un bonus, per poi tornare nel suo appartamento in una zona squallida della città. Una volta a casa, l'agente si medica le ferite con della colla, mentre alla cena ci pensa la sua compagna, una donna olografica di nome Joi, una forma futuristica di Intelligenza Artificiale che ricorda l'attuale ologramma di un personaggio anime proiettata tramite il dispositivo chiamato Gatebox⁷⁰.

Ultimando la cena, Joi serve a K una pietanza olografica sopra una scodella di spinaci per poi accendere una sigaretta al suo amato con il solo tocco di un dito. In seguito, dopo che la ragazza si offre di leggere il suddetto 'Fuoco pallido' di Vladimir Nabokov, un libro che lei stessa odia poiché le ricorda di essere completamente artificiale, anche più dei replicanti⁷¹, il protagonista, avendo stretto un profondo legame con la sua compagna

⁷⁰ Lorenzo Tirota, *In Giappone un uomo ha sposato un ologramma. Ecco chi sono i "fictosessuali"*, 28/04/2022, in https://www.hwupgrade.it/news/web/in-giappone-un-uomo-ha-sposato-un-ologramma-ecco-chi-sono-i-fictosessuali_106724.html

⁷¹ *Why was the book, Pale Fire, used in the Blade Runner 2049 movie?*, 12/2021, in <https://scifi.stackexchange.com/questions/171747/why-was-the-book-pale-fire-used-in-the-blade-runner-2049-movie>

olografica, decide di fingere che sia il loro anniversario per poterle regalare un emanatore, ovvero un proiettore mobile in grado di liberare il programma dalla sua console domestica. Approfittando del suo regalo, Joi decide di uscire all'aperto, in cima al suo palazzo, sotto la pioggia battente, dove può sentirsi finalmente viva. Tuttavia mentre la ragazza prova inutilmente a baciare il duo amato replicante, quest'ultimo viene richiamato dal dipartimento prima di poter sperimentare ulteriormente le nuove capacità di Joi.

In centro città, la squadra della scientifica ha scoperto che la cassa non è altro che un bauletto militare riadattato a urna, contenente uno scheletro umano e una ciocca di capelli, appartenenti a una donna che molto probabilmente ha avuto complicazioni durante il parto avvenuto trent'anni prima. Tramite un macchinario molto simile a quello adoperato in precedenza da Deckard per avvicinare le foto, il tecnico di laboratorio Coco individua una lesione all'ileo, la quale suggerisce un parto cesareo d'emergenza come causa della morte. A un'ispezione più attenta, K individua un numero di serie inciso su una delle ossa della donna (Nexus 7), significando che lo scheletro non è di un umano ma di una femmina di replicante.

L'identificazione suscita un certo scalpore, poiché in precedenza i replicanti non erano in grado di riprodursi. Il superiore di K, il tenente Joshi, gli ricorda che se l'opinione pubblica sapesse che la linea di demarcazione tra umani e replicanti si stesse attenuando o scomparendo del tutto, ciò farebbe a pezzi ciò che resta della civiltà. Per questo motivo tale tenente comanda alla squadra di distruggere le prove e ordina a K di bruciare la fattoria, di rintracciare il bambino replicante e di eliminarlo, nonostante i sentimenti contrastanti che il protagonista potrebbe provare nell'uccidere un essere che è nato e, per tale ragione, con un'anima. Prima di andarsene, il poliziotto prende alcuni capelli della replicante femmina.

Durante il percorso verso la Wallace Corporation, si possono notare alcuni cartelloni pubblicitari digitali con marchi già presentati durante il primo film, come ad esempio la Coca Cola. Intanto, nella sua auto volante, il protagonista, proprio come Deckard nel primo film, comincia a sentire dei

pensieri, stavolta riguardo alle ultime parole di Morton, realizzando finalmente a quale miracolo si riferisse il suddetto medico di guerra.

Raggiunta l'azienda, situata nella vecchia piramide di Tyrell, anche se illuminata in modo molto più austero, K chiede informazioni sul numero di serie e sui capelli della replicante ad un impiegato, il quale gli risponde che il suddetto numero appartiene a un vecchio modello; per cui i dati a riguardo potrebbero essere difficili da trovare, considerando che il blackout del 2022 ha distrutto quasi tutti i file digitali che l'azienda aveva prima di tale data. Tutto ciò che rimane sono alcuni dati grezzi su carta. Nel frattempo, mentre una replicante di nome Luv, assistente di Niander Wallace, è alle prese con una cliente alla quale cerca di sconsigliare un modello dotato di intelligenza, attaccamento o appeal, tale assistente visualizza sullo schermo i dati del vecchio modello richiesto da K. Così, quando sembra che non ci sia rimasto nient'altro, Luv si offre di aiutare il protagonista, ironicamente incuriosito dall'unicità che l'assistente possiede nell'averne un nome proprio.

Mentre l'agente viene accompagnato da Luv, quest'ultima racconta come i vecchi prodotti della Tyrell Corporation diano una cattiva immagine alla nuova azienda. Una volta raggiunto il luogo prestabilito, l'assistente permette al poliziotto l'accesso a una camera in cui entrambi assistono alla riproduzione di un vecchio supporto di memoria ancora integro, contenente una registrazione ottenuta durante un test Voight-Kampff che il *blade runner* Rick Deckard sottopone a Rachael, la replicante sperimentale scomparsa trent'anni prima. Alla luce di ciò che ascolta, K percepisce un legame molto forte tra i due, mentre Luv, dopo aver affermato che può essere rinvigorente farsi chiedere delle domande personali per sentirsi più desiderate, prova a fare lo stesso con l'agente, chiedendogli se gli piaccia il suo lavoro. Detto questo, il protagonista ringrazia l'assistente per il suo tempo e se ne va.

Il poliziotto fa alcune ricerche su Deckard e trova il suo vecchio collega Gaff che ora vive in una casa di riposo. Tale collega gli racconta che Deckard, pur preferendo lavorare solo, aveva qualcosa negli occhi, la volontà di non

cacciare più i replicanti, finendo per essere eliminato in solitudine. Ciò significa che la teoria secondo cui Deckard sia un replicante è stata confermata.

Intanto, mentre Luv avverte Wallace dell'imminente revisione del nuovo modello, il magnate accetta di assistere. Dopo che la nuova replicante prende vita, Niander le tocca il viso per vederla, percependo in lei la paura di perdere tutto ancora prima di capire cosa sia. In seguito, con l'aiuto di piccoli droni e un chip che la sua assistente gli posiziona dietro un orecchio, Wallace, pur essendo cieco, riesce ad osservare la sua creazione. Nel frattempo il magnate, lamentandosi del fatto che l'umanità abbia fondato solo meno di dieci colonie extramondo, ammette che per diffondersi, saranno necessari molti più replicanti. L'unico modo per soddisfare la crescente domanda è quello di progettare esemplari in grado di procreare. Ad un certo punto, avvicinandosi di fronte alla sua creatura, il suddetto creatore taglia con noncuranza il suo addome, apparentemente frustrato dal fatto che non sia in grado di procreare. Tyrell ha ovviamente imparato a farlo, ma i suoi documenti sono stati distrutti durante il blackout. Così Niander realizza che l'unico modo per scoprire i segreti del vecchio progettista genetico è trovare il figlio di Rachael. Considerando ciò, Wallace ordina a Luv, emotivamente scossa dal gesto del suo capo ma ancora obbediente, di procurarsi i resti di Rachael e di seguire K per trovare il bambino.

Intanto, K passeggia nel quartiere dei divertimenti della città per comprare la cena, quando una donna misteriosamente ammantata ordina a tre prostitute replicanti di scoprire ciò che lui sa. Una di loro, Mariette, cerca di sedurlo per usufruire di un rapporto sessuale, ma notando che tale agente ha con sé un proiettore olografico, la suddetta prostituta capisce che non gli piacciono le "ragazze vere" e se ne va. Nel frattempo, Luv è entrata nella stazione di polizia per recuperare i resti di Rachael, uccidendo freddamente l'agente della scientifica che la scopre.

K torna alla fattoria di Sapper e trova un calzino da neonato e una foto di una donna con in braccio il bambino, il che implica che Sapper e diversi altri replicanti abbiano protetto il segreto di Rachael per decenni. Tale protagonista

trova anche una data incisa alla base dell'albero (6-10-21) che lo sconvolge visibilmente. Una volta bruciata la fattoria, l'agente torna a Los Angeles. Riferendo le sue scoperte a Joshi, lei gli racconta della scomparsa dei resti di Rachael e gli chiede il suo più prezioso ricordo d'infanzia. Pur sapendo che deve essere un ricordo impiantato, K dichiara di ricordare chiaramente di essere stato inseguito da bambino in una vecchia fabbrica da un gruppo di ragazzi più grandi che volevano portargli via la scultura in legno a forma di cavallo. Così il giovane protagonista la nasconde dentro una vecchia fornace, ricordando che sul cavallo era presente una data, la stessa data incisa sul suddetto tronco dell'albero, ma non la condivide con Joshi. Detto ciò, quest'ultima gli suggerisce di provare la banca del DNA per identificare il bambino.

Supponendo che la data incisa sull'albero e sul cavallo sia una data di nascita, K inizia a scavare nella banca del DNA per trovare qualcuno nato il 10 giugno 2021. Anche in questo caso, rimangono solo dati grezzi, ma trova le registrazioni di due bambini nati quel giorno, un maschio e una femmina. Hanno lo stesso DNA, il che è impossibile, poiché solo i gemelli identici possiedono il medesimo codice genetico e dovrebbero essere dello stesso sesso. Quindi K sospetta che uno sia stato copiato dall'altro. I dati sul DNA provengono da un orfanotrofio fuori città. La ragazza è poi morta per una malattia genetica, quindi il protagonista teorizza che il ragazzo possa essere stato nascosto dai replicanti nell'orfanotrofio, che si trova tra le rovine di San Diego.

Vi si reca con il suo Spinner, ma viene abbattuto da una tribù di feroci spazzini che vivono tra le rovine di un vecchio cantiere navale. Cercano di attaccarlo, ma Luv, che lo tiene d'occhio dall'alto attraverso una telecamera di sorveglianza remota, usa bombe di precisione per respingerli. Dopo aver riparato i danni del suo Spinner, K si reca all'orfanotrofio, una vecchia sezione abbandonata di una nave, dove il custode sfrutta chiaramente i bambini come manovalanza a basso costo. Costringe l'uomo a mostrargli i vecchi archivi amministrativi, ma scopre che le sezioni che cerca sono state completamente

strappate. Uscendo, nota che l'ambiente circostante gli sembra familiare. Si addentra nella sezione della nave e rimane scioccato nel trovare il luogo e la fornace del suo ricordo; il cavallo di legno è ancora nascosto al suo interno. K torna sconvolto alla stazione di polizia di Los Angeles, dove fallisce un test di riferimento.

Non sapendo cosa fare di questa rivelazione, torna a casa. Joi è convinta che il suo ricordo d'infanzia sia reale e che K sia il figlio di Rachael, il che significa che tale Nexus 9 è nato e non fabbricato. Essendo tale, possiede anche un'anima, a differenza degli altri replicanti che sono ritenuti "senz'anima" e quindi inferiori agli umani. Inoltre la suddetta compagna olografica pensa che meriti un nome umano e inizia a chiamarlo "Joe". K non è ancora convinto che il ricordo sia reale, così Joi gli suggerisce di contattare un esperto di ricordi impiantati.

K arriva nel laboratorio della dottoressa Ana Stelline che progetta impianti di ricordi per i replicanti di Wallace. La dottoressa Stelline è felice di vedere qualcuno, essendo tenuta sempre all'interno di una cupola poiché soffre di un sistema immunitario compromesso e non può essere esposta ad altre persone. I suoi genitori hanno lasciato la Terra per una delle colonie extramondo, ma a lei non è stato permesso di partire con loro a causa della sua malattia. La sua giovinezza è stata solitaria, ma questo ha fatto sì che la sua immaginazione fiorisse, rendendola una delle migliori creatrici di memorie artificiali. K chiede come si fa a distinguere i ricordi falsi da quelli veri. La dottoressa Stelline risponde che i ricordi falsi tendono ad essere troppo dettagliati, poiché i ricordi veri sono "disordinati" in quanto tendono a riflettere un ricordo emotivo piuttosto che fotografico. Tuttavia un buon ricordo fabbricato contiene sempre qualcosa di personale del creatore. K le chiede di dare un'occhiata al suo ricordo e di esprimere le sue opinioni. Un dispositivo speciale permette alla dottoressa Stelline di vedere il ricordo nella sua testa. Sopraffatta dall'emozione, la dottoressa afferma che il ricordo è reale, così K se ne va in preda alla rabbia. Quando esce, viene fermato dalla polizia.

K viene affrontato da una Joshi arrabbiata per aver fallito l'ultimo test di riferimento, il che potrebbe significare che stia per essere eliminato. K le dice che si trova nel suo stato attuale perché è riuscito nella sua missione: ha ucciso la progenie di Rachael, che era così ben nascosta che nemmeno lui sapeva chi fosse. Joshi accetta di sospenderlo e gli concede quarantott'ore per sparire. Tornando a casa, K trova Mariette nella sua stanza. Joi lo rassicura che è stata lei a farlo, perché ha bisogno della suddetta prostituta per qualcosa. La compagna olografica sincronizza il suo programma olografico con la replicante, così è in grado di guidare il corpo di quest'ultima e fare l'amore con K. Il mattino dopo, K sembra sentirsi a disagio per l'inaspettato rapporto a tre. Viene chiamato alla stazione di polizia e se ne va senza salutare, ma non prima che Mariette abbia inserito un dispositivo di localizzazione nel suo cappotto. Joi dice alla prostituta di andarsene ma quest'ultima si sfoga affermando che, essendo stata nella coscienza della suddetta Intelligenza Artificiale, ha notato che non vi era molto, a dimostrazione che anche i replicanti non sono al di sopra dei sentimenti di superiorità.

K dice a Joi che ci saranno persone che verranno a cercarlo. Joi insiste per venire con lui, in modo da non poter rivelare ciò che sa; K è riluttante perché trasferirla nel proiettore mobile la metterebbe a rischio di essere persa se il proiettore venga danneggiato, ma alla fine accetta. Joi gli ordina di distruggere l'antenna del proiettore in modo che non possa essere spostata su un altro dispositivo, eliminando ogni possibilità di rintracciarla. Luv, che sta monitorando la posizione del proiettore, non è più in grado di individuare K.

Nel frattempo, la suddetta assistente raggiunge la stazione di polizia e chiede a Joshi di collaborare per dirle dove si trova K. Joshi si rifiuta, anche se l'atteggiamento inizialmente amichevole di Luv cambia drasticamente. Quest'ultima tortura Joshi per ottenere informazioni, ma senza risultato, così tale assistente la uccide e usa il suo computer per trovare K.

K porta il cavallo di legno da uno specialista, Doc Badger, il quale trova tracce di trizio radioattivo nel legno. I due deducono che vi sia solo un'area

nelle vicinanze che può spiegare il tipo di legno e i valori così elevati di radiazioni. K lascia la città, facendo attenzione a non farsi notare, anche se Luv lo sta inconsapevolmente seguendo.

K arriva nelle rovine abbandonate di Las Vegas ed entra in un hotel casinò deserto. A giudicare dalle trappole esplosive, il protagonista pensa di essere nel posto giusto. Non ci vuole molto perché Deckard si presenti, tenendo K sotto tiro e supponendo che sia lì per ucciderlo. I due litigano per un po', affrontandosi anche in un teatro pieno di ologrammi di 3D di persone famose del passato, un fenomeno odierno e reale chiamato *Digital resurrection*⁷². In seguito Deckard si convince che K sia lì solo per avere delle risposte. L'ex *blade runner* conferma che Rachael era incinta, ma lui non ha mai visto il bambino, né sa dove si trovi. Deckard era ancora attivamente braccato, quindi, per amore di lei e del bambino, lasciò Rachael, ancora incinta, alle cure di persone in grado di proteggerla, sperando che la sua ignoranza fosse il modo migliore per tenere tutti al sicuro. Tale ex agente insegnò agli altri replicanti come manomettere i registri delle nascite e come evitare la cattura.

Dopo un po', Deckard si accorge che qualcuno è entrato nell'area. Convinti che K sia stato seguito, si dirigono verso lo Spinner di Deckard per fuggire, ma una granata a razzo distrugge lo Spinner e rende inabili entrambi. Luv entra con alcuni scagnozzi e, sebbene K ne elimini alcuni, l'assistente reagisce e lo ferisce gravemente. Si accorge del proiettore mobile di K e lo distrugge, uccidendo di fatto Joi, con grande angoscia di K. Lasciandolo morente, Luv rapisce Deckard e lo porta da Wallace.

Le ferite di K vengono curate da un gruppo di replicanti che lo stavano seguendo. Tra loro vi è anche Mariette e fanno parte di un movimento per la libertà dei replicanti. Il loro leader, Freysa, rivela che era presente quando Rachael è morta di parto e che il suo gruppo di replicanti ribelli, tra cui Sapper,

⁷² *Digital Resurrection: nel solco di chi venne, vide e vinse!*, in <https://www.studiotangram.com/digital-resurrection-nel-solco-di-chi-venne-vede-e-vinse/>

ha fatto di tutto per nascondere il bambino, considerandolo un miracolo vivente. Se i replicanti potessero avere figli, il mondo umano non potrebbe più negare loro diritti e libertà. La suddetta leader conferma che il blackout è stato il loro tentativo deliberato di cancellare il maggior numero possibile di file digitali, per proteggere il segreto riguardo il modo in cui Rachel ha potuto avere figli e per evitare che tutti, compreso il bambino, venissero trovati. K le dice di essere il figlio di Rachel, ma Freysa gli dice che il bambino era una femmina. K è confuso e chiede come possa avere un vero ricordo della prole di Rachael se non è suo figlio. Freysa risponde enigmaticamente che anche questo fa parte del puzzle. Il ricordo del cavallo di legno è stato apparentemente impiantato in tutti gli altri replicanti ed è diventato un motivo unificante per la libertà. Ripensando a tutto ciò che ha scoperto finora, K deduce che il ricordo deve aver avuto origine dalla stessa dottoressa Ana Stelline, il che spiega la reazione emotiva di quest'ultima, e che quindi lei è la figlia perduta di Rachael e Deckard. I replicanti esortano K a tornare a Los Angeles; Wallace farà di tutto per ottenere da Deckard indizi sul movimento di resistenza dei replicanti. Se ci riuscirà, potrebbe essere in grado di creare replicanti con capacità riproduttive, creando così un esercito di schiavi che si auto-perpetua. La resistenza vuole impedirlo a tutti i costi, anche a costo di uccidere Deckard.

K si ritrova a Los Angeles e osserva con grande dolore una gigantesca pubblicità tridimensionale dell'ologramma Joi, sapendo che la Joi che amava se n'è andata per sempre. Alla Wallace Corporation, Deckard viene portato da Wallace, che gli mostra i resti di Rachael, definendoli la serratura e l'ex *blade runner* la chiave per svelare il mistero della riproduzione dei replicanti. L'ex agente sostiene di non avere idea di chi o dove sia sua figlia. Niander insinua che il primo incontro tra Deckard e Rachael sia stato organizzato fin dall'inizio e che l'intenzione sia sempre stata quella di farli incontrare e riprodurre. Così il magnate fa partire una riproduzione della prima conversazione tra il cacciatore e Rachael, che colpisce emotivamente Deckard, il quale si rifiuta comunque di collaborare. Wallace cerca allora di allettarlo con qualcosa che lui desidera ardentemente, in cambio di informazioni su come trovare Freysa. Una donna entra dall'ombra e sembra essere la copia esatta di Rachael, così

come era apparsa a Deckard trent'anni prima, dall'abbigliamento fino all'acconciatura che aveva. L'ex cacciatore, pur dimostrandosi inizialmente scioccato e commosso, alla fine respinge questa Rachael come un falso, affermando che gli occhi della vera replicante fossero verdi. Frustrato dal suo fallimento, Wallace fa immediatamente giustiziare a Luv la falsa Rachael, ordinando alla sua assistente di portare Deckard in una delle colonie extramondo, dove hanno i mezzi per farlo parlare.

Luv decolla con Deckard ammanettato in uno Spinner e due veicoli di scorta e vola lungo la costa di Los Angeles. K lo raggiunge, usando il suo Spinner per distruggere la scorta e far saltare in aria il veicolo di Luv, costringendolo a schiantarsi sulla spiaggia. K atterra accanto ad esso e, dopo uno scambio di colpi di pistola, ingaggia una lotta con Luv, la quale ammette di essere tanto determinata solo per via di un recondito bisogno di sentirsi apprezzata dal suo capo. Intanto K riceve gravi ferite dagli incessanti pugni e dal coltello di Luv, la quale in seguito lo dà per morto. Rientrata nel veicolo, cercando di liberare Deckard dalle sue manette mentre la Spinner viene trascinato in mare dalle onde, Luv viene sorpresa dal ritorno di K, il quale lotta contro l'assistente, spingendola sott'acqua con tutta la sua forza e annegandola definitivamente. Il protagonista riesce a liberare Deckard appena prima che il veicolo affondi completamente. Deckard sostiene che avrebbe dovuto lasciarlo morire ma K afferma di averlo fatto: il mondo crederà che Deckard sia affondato con il veicolo.

Successivamente K accompagna Deckard nell'ufficio della dottoressa Stelline, alla quale appartengono tutti i ricordi più belli del protagonista. Quando l'ex *blade runner* gli chiede perché ha fatto quello che ha fatto, K si limita a esortarlo ad entrare nello studio. Mentre Deckard entra e incontra l'ignara figlia che si gode una nuvola di neve artificiale, K si sdraia sui gradini all'esterno, soccombendo lentamente alle sue ferite. Guarda la neve vera che cade, apparentemente in pace con il suo ruolo, proprio come si sono sentiti Joi

e Roy Batty sotto la pioggia, nonostante quest'ultimo fosse destinato a morire⁷³.

IV.6.d Il trasferimento del personaggio ostacolo

Il personaggio principale e il personaggio ostacolo sono prospettive; i singoli attori si legano a questi diversi punti di vista. Questa realtà narrativa permette di passare il punto di vista da un attore all'altro.

In *'Blade Runner 2049'*, Joi e Deckard condividono una prospettiva di sfida che influenza il punto di vista di K. La prospettiva del personaggio ostacolo, per definizione, si lega ai problemi personali del personaggio principale. Il loro scopo all'interno di una storia è quello di sfidare e influenzare le giustificazioni del personaggio principale, in modo tale che quest'ultimo debba crescere e andare oltre la sua posizione iniziale.

Joi è programmata per essere tutto ciò che il suo proprietario desidera: «Tutto ciò che vuoi». Questa sceneggiatura descrive un approccio alternativo alla soluzione dei problemi della storia: invece di preoccuparsi di ciò che si è realmente, si deve essere ciò che si vuole essere.

Joi trasferisce questa prospettiva unica a Deckard poco dopo l'arrivo di K a Las Vegas. I registi hanno specificamente evitato di rispondere alla domanda sullo status di Deckard come replicante o reale, assegnandogli la funzione di fornire questo punto di vista. Tale personaggio sa cosa è reale e cosa non lo è, e questo è tutto ciò che conta. L'ostacolo della conoscenza coincide con l'ostacolo della percezione offerto da Joi.

Gli innumerevoli cartelloni che pubblicizzano Joi trasmettono il problema della percezione del personaggio ostacolo. Tale percezione rappresenta il modo in cui le cose sembrano essere. Infatti sembra che Joi ami K, fino al punto di dargli un nome vero, Joe. Il suo ultimo dito puntato e la rivelazione a

⁷³ Film su YouTube, *Blade Runner 2049*, in https://www.youtube.com/watch?v=3HMXp2_-es

K della percezione delle sue azioni spinge quest'ultimo ad accettare la sua vocazione e la sua programmazione.

IV.6.e K, il prescelto

K vuole essere amato. I costanti aggiustamenti del test di riferimento, che si verificano dopo ogni incarico, controllano le incongruenze e permettono al replicante di riprendere il controllo delle proprie emozioni. Tuttavia, tali aggiustature non si avvicinano alla soluzione del suo desiderio.

Quando K scopre degli indizi che collegano la sua infanzia a quella di un bambino replicante, il suddetto protagonista vuole sapere la verità sulle sue origini. Il suo desiderio di essere amato lo motiva verso questo problema principale del personaggio del passato. I problemi di interdizione, degli sforzi per cambiare un corso prestabilito, si presentano sotto forma di complesso del prescelto: è lui quello destinato a cambiare il corso della storia dei replicanti? È lui il prescelto che tutti aspettavano? O è semplicemente un replicante?

Alla fine, l'amore di Joi e il consiglio di Deckard smontano le giustificazioni di K fino a fargli vedere i suoi desideri per quello che sono realmente. La loro risolutezza combinata motiva quella di K come personaggio principale cambiato. Il ritorno per salvare Deckard riflette l'abbandono del desiderio in cambio dell'accettazione della propria capacità. K può uccidere, e se è quello che hanno bisogno che faccia, allora è quello che farà.

Questa soluzione della capacità del personaggio principale affronta la spinta narrativa nella linea principale personale e offre la possibilità alla linea principale della storia oggettiva di risolversi a sua volta. Il padre si unisce alla figlia e la loro capacità di toccarsi riflette la comprensione della loro vera natura e della rivoluzione che verrà.

IV.6.f Amanti incompatibili

Il filo conduttore della storia di coppia trasmette il cuore di una narrazione, generando la prospettiva che solo la comprensione soggettiva di un legame

unico e intimo può offrire. Tale filo conduttore porta il personaggio principale e il personaggio ostacolo a comprendere meglio le loro somiglianze e differenze.

In "*Blade Runner 2049*" questo aspetto sentito della trama raggiunge il cuore della storia d'amore tra K e Joi. Tra i due nascono dei problemi mentre cercano di integrarsi meglio nella vita dell'altro. L'acquisto dell'upgrade da parte di K e il costante cambiamento di forma di Joi da un abito all'altro mostrano questo conflitto. Il problema del cambiamento nella storia di coppia, che consiste nell'alterazione di uno stato o di un processo, definisce l'adattamento di una coppia alle esigenze di un'altra e si sincronizza perfettamente con le stesse preoccupazioni logistiche della linea guida della storia oggettiva.

La linea passante della storia di relazione è più di una realtà di struttura, esiste per completare e informare il tipo di conflitto che tutti i personaggi della storia devono affrontare. I replicanti hanno bisogno che K sia il simulante che è stato programmato per essere, proprio come la relazione tra Joi e K cresce grazie all'adattamento e al rimodellamento. L'uno informa e ispira l'altro, e viceversa.

Il problema della concettualizzazione della storia di coppia definisce l'obiettivo della loro relazione di integrarsi pienamente nella vita dell'altro. Il problema della storia di relazione dello stato d'essere stabilisce l'impossibilità di un tale atto: uno è simulato, l'altro è "reale". Le loro nature essenziali rendono l'irrealizzabile ancora più disperato, e la speranza è tutto ciò che rimane ai replicanti.

IV.6.g L'istinto di sopravvivere e lo stimolo di prosperare

La scoperta del bambino replicante crea l'iniquità centrale di '*Blade Runner 2049*'. Questo motore narrativo dell'azione stabilisce la presenza di pensieri preoccupanti: se i replicanti confermano la loro capacità di procreare, l'impero della schiavitù di Wallace crollerà. Questo obiettivo di pensiero guida gli sforzi per contenere la conoscenza di questo bambino miracoloso. Decenni

di attenta manipolazione e di intrighi sostengono la visione del futuro di Wallace.

Purtroppo per Wallace, l'istinto di sopravvivenza è forte e innegabile nei replicanti. Questo problema oggettivo di istinto alimenta il fuoco del conflitto per tutti nella trama. Scoprire dove si trova questo bambino e impedire la conferma di questa informazione mostra i requisiti narrativi dell'apprendimento che portano all'acquisizione finale dell'obiettivo narrativo.

IV.6.h Cosa significa essere umani

Freysa, il leader dei replicanti, consiglia K poco prima del suo momento di risoluzione finale: «Combattere per una causa più grande di te è la cosa più umana che tu possa fare».

Dopo aver unito Deckard a sua figlia e aver combattuto per una causa più grande di lui, K si sdraia sui gradini, lasciando che i fiocchi di neve gli scendano sul viso. I registi combinano questo momento con uno spunto musicale del primo film, sintetizzando saldamente il significato dell'intera narrazione e una storia di giudizio sul bene. Non importa se K è stato fabbricato, lui sa chi è. Inoltre, adattandosi alle esigenze degli altri e sfruttando le sue capacità, il suddetto personaggio raggiunge lo status di essere umano.

I punti della storia che comunicano questo messaggio possono essere pochi e lontani tra loro nella suddetta pellicola, eppure il loro scopo continua a ossessionare a lungo dopo l'esperienza del film. La collisione dei punti della storia, evidenziata all'interno della forma narrativa, rappresenta un'immagine olografica dell'intento dell'autore di trasmettere un messaggio profondamente sentito e che desidera condividere.

'*Blade Runner 2049*' può richiedere tempo per essere compreso, ma il risultato è una maggiore consapevolezza di ciò che significa per noi essere umani⁷⁴.

⁷⁴ *Blade Runner: 2049 Large expanses between story points cloud an otherwise meaningful message about what it means to be human*, 23/10/2017, in <https://narrativefirst.com/analysis/blade-runner-2049/>

CONCLUSIONE

In conclusione, tale elaborato dimostra che dalle precedenti opere fantascientifiche e pseudo-fantascientifiche, pur sembrando all'apparenza superficiali a causa del loro contenuto inverosimile, si può risalire ad eventi realmente accaduti, caratterizzati da invenzioni tecnologiche che sono state ispirate o hanno ispirato opere fantascientifiche.

Inoltre il tema della cibernetica, in relazione con la società umana, insegna che ogni essere vivente ha il diritto di vivere un'esistenza dignitosa. Poiché, a livello tematico, il concetto chiave espresso tra queste pagine suggerisce che la massa biologica; un corpo umano, naturale e artificialmente bioingegnerizzato; o addirittura un'intelligenza artificiale non contano quando è presente una mente, capace di esprimere la vita psicologica e gli stati mentali, comprese le attitudini, il carattere e i ricordi. Ciò implica che l'IA, se dovesse diventare cosciente e avere i nostri stessi stati mentali, dovrebbe essere trattata come pari.

Un'altra questione sollevata nel mio elaborato riguarda le discriminazioni nei confronti del mostro di Frankenstein, dei robot e dei replicanti, essendo quest'ultimi biologicamente diversi, sebbene la loro vita mentale si riveli molto simile a quella umana. Le nostre origini biologiche sono irrilevanti per il nostro status morale e per il modo in cui dovremmo essere trattati. Nonostante, nel 1978, siano emersi dei dibattiti riguardo il primo bambino al mondo nato dalla fecondazione in vitro prima della nascita, la gente, pur temendo che i bambini "in provetta" sarebbero stati discriminati, presi in giro o trattati come socialmente inferiori, questi ultimi non lo sono stati e non dovrebbero esserlo, poiché il processo di concepimento è irrilevante per il loro status morale e i loro diritti. Tale problema, invece, si presenterà se le persone verranno selezionate geneticamente o addirittura nasceranno come risultato dell'editing genetico, il cui possibile uso sarebbe quello di prevenire malattie genetiche catastrofiche, nei casi in cui le coppie abbiano un solo embrione rimasto durante la fecondazione in vitro. Ma le possibilità potrebbero estendersi fino a

dotare gli esseri umani di capacità senza precedenti, dato che i geni potrebbero essere trasferiti o introdotti da qualsiasi parte del regno animale o vegetale.

L'editing genico viene effettuato su embrioni umani e l'intelligenza artificiale sta aumentando esponenzialmente di livello. Tuttavia, il fallimento nei confronti della comprensione filosofica dell'identità e dello status morale mette in discussione tali progressi scientifici, capaci di cambiare il concetto del termine "vita". Per cui, nonostante il nostro potenziale scientifico sia aumentato a dismisura negli ultimi 35 anni, la nostra comprensione morale è progredita in misura molto ridotta.

ENGLISH SECTION

INTRODUCTION

My paper is initially developed through a brief introduction of science fiction and the hard genre, followed by a lengthy research paper that, in addition to comparing works belonging to the subgenre of robotics, some of which are narratively similar, analyzes their psychological and moral aspects, further describing a comparison with today's technological inventions that, although different from each other, represent the same subgenre and depict different ways of perceiving society, its problems and the historical events that inspired each individual science fiction work.

My choice to delve into this topic was influenced by the following motivations. An interest in technological innovations, which make me think of a world yet to be discovered but, at the same time, within everyone's reach. While the topic of robotics has always had a great moral value to me, to the point of being able to realize how the human psyche reacts when faced with its own creations.

I. Science fiction

I.1 Definition

Science fiction is a genre of speculative fiction that concerns elements related to science and technology, sometimes succeeding in predicting existing inventions.

I.2 Hard science fiction

Hard science fiction is an area of science fiction that emphasizes scientific or technical details and/or technical accuracy.

II. The robot prototype

II.1 Frankenstein or the modern Prometheus

Frankenstein's monster, born of scientism, embodies the pseudo-fantascientific precursor concerning artificial intelligence and robotics.

While scientist Victor Frankenstein, described by Mary Shelley, is known as the modern Prometheus because he defies the laws of the gods and nature to help mankind, using technology and electricity but neglecting common sense, which his creature does not achieve. Such personality and monstrous appearance arouse humanity's distrust of artificial intelligence.

II.2 Frankenstein (1931 film)

In the 1931 film version, Víctor Frankenstein changes his name to Henry, whose childhood is not mentioned except for Elizabeth, in addition to the appearance of new characters such as his friend Victor Moritz and his hunchbacked assistant Fritz.

The latter, unlike in the novel, steals a criminal's brain, damaging it, which is an illogical and clueless choice.

Moreover, in this version, the beloved Elizabeth learns of Henry's obsession and his experiment, which generates a docile, innocent creature, until Fritz frightens him with a torch, making him scream so much that he seems aggressive. In prison the monster, harassed again, strangles the hunchback and gets stunned, while the scientist, feeling badly, returns home to arrange his marriage to Elizabeth.

Meanwhile, Dr. Waldman tries to vivisect the creature, but the latter strangles him and runs away to a little girl with whom he plays at throwing flowers into the river. When they run out of flowers, the monster also throws the little girl, unintentionally killing her and then escaping.

After hearing the news, the villagers chase the creature, which, after capturing his creator, takes him to an old mill from where he is thrown only to be rescued by Elizabeth, while the monster disappears after the crowd sets fire to the mill. Eventually the two lovers manage to marry.

II.3 Young Frankenstein

'Young Frankenstein' is a parodic sequel to the film released in 1931, in which Frederick, a doctor and professor of neurology as well as grandson of the deceased Dr. Frankenstein, sets out from a 1970s New York to reach the castle he inherited from his ancestor in Transylvania.

Here the professor meets Igor, Fritz's descendant; his assistant Inga; and Mrs. Frau Blücher. The latter, being an old fiancée of the ancestor, lets the young and skeptical Frankenstein find his grandfather's notes and then perform the same experiment again.

Later Igor, like his ancestor, damages the recovered brain which was labelled "abnormal." The creature comes to life and, as in the 1931 film, follows the creator's commands and ends up being annoyed and sedated again.

Meanwhile, Inspector Kemp, a name inspired by Victor's professor, checks the castle but he gets convinced that there is no monster in the building.

In this version the monster throws the little girl into her bed. Subsequently, a blind old man takes in the creature, injuring him because of the man's blindness and causing him to run away to his creator.

The latter exchanges his own intellect with his monster, making him civilized. Eventually Frederick marries Inga while the monster partners with Elizabeth.

II.4 Mary Shelley's Frankenstein

The 1994 film 'Mary Shelley's Frankenstein' is a similar version of the original novel. Here the scientist performs the experiment to understand the meaning of life and its formation inside a womb, also using amniotic fluid from pregnant women and electricity.

Also, after the monster kills Elizabeth, Víctor brings her back to life, trying to make her remember who she is but ending up driving her insane and leading her to death again. On a programming level, the scientist is intent on offering a consciousness to his reanimated wife because, since he is in love with her, he cares more about her than his monster.

III. R.U.R. - The birth of robots

III.1.a Production

'R.U.R. (Rossumovi Univerzální Roboti)' is a Czech play depicting a society in which organic humanoids assembled with synthetic body parts perform manual labor to realize the utopia of reducing human labor.

III.1.b Plot

For the first time, the term "robot," which means "strenuous labor" or "slavery," appears and is attributed to the aforementioned artificial workers, in contrast to the mechanical automatons that are part of the inorganic concept that such a word later assumed.

In 2000, Helena, daughter of the president of a major industry, met on an island Domin Rossum, general manager of the R.U.R. or Rossum's Universal Robots factory, Domin Rossum invented in 1932 a different but, at the same time, similar substance to organic matter, with which he wanted to create synthetic animals in order to disprove the existence of God. He succeeded but his nephew locked him up to get rich by creating thousands of cheap synthetically organic robots.

Helena later meets with the leaders of the R.U.R., declaring her loyalty to the League of Humanity, an organization dedicated to the liberation of robots, which is foolish to the aforementioned leaders, who consider such androids to be soulless.

Subsequently, Helena begins to lose faith in her organization and is forced to become engaged to Domin, who is secretly in love with her. After ten years, the service performed by the robots has

made humanity spoiled and lazy, developing catastrophic consequences, including declining birth rates.

Later, Dr. Gall creates two more advanced robots, which begin to rebel against their creators and exterminate them. The robots manage to conquer the entire world, sparing the chief engineer Alquist, as he works using his hands as they do. Lacking the biochemical knowledge which is necessary to recreate the robots' formula, Alquist is forced to dissect a pair of robots, threatening a pair of androids who, realizing they have feelings for each other, try to sacrifice themselves for each other's survival.

Finally Alquist, realizing their reproductive role, decides to give up his plan.

III.1.c Consideration

Assembled in such a way as to have an outward appearance so similar to humankind as to be indistinguishable, the robots in the work assume the typical behaviors of their creators independently and only after the extinction of the human race.

IV. The organic android

IV.1 Do Androids Dream of Electric Sheep?

IV.1.a Production and plot

The work titled "Do Androids Dream of Electric Sheep?" is a dystopian science fiction novel showing the subtle and difficult relationship between humans and androids, which, due to their simulation of human nature, manage to blend in among the human population. Despite the replicants' inability to have real feelings, the humans featured in this story repress their humanity by inhibiting their feelings with the use of the Penfield mood organ, a machine that can decide what feeling to have at any given time.

However, those humans demonstrate their superiority over the androids by resorting to another tool, the empathic machine, a device capable of stimulating collective suffering by projecting users in unison into a virtual reality in which Wilbur Mercer, a martyr-like deity belonging to Mercerism, a new technology-based religion, climbs a hill eternally while being struck by stones.

In 1992, in a post-apocalyptic world, previously devastated by a nuclear world war, where pollution led by radiation causes the United Nations to organize a worldwide emigration to preserve the human race by reaching extraterrestrial colonies such as the planet Mars, where the Rosen Association creates personal replicant servants, or humanoid androids aesthetically identical to humans, designed to perform harsh tasks.

Eight replicants rebel and flee to planet Earth, where two of them are eliminated by the elderly bounty hunter and governor of Northern California, Dave Holden.

While hunter Rick Deckard, an agent of the San Francisco Police Department, has been assigned to kill the six missing androids, models belonging to the Nexus 6 category, that is, with an organic composition very similar to humans.

Deckard has only one electric sheep but hopes to be able to buy a live animal with the money from the mission so that he can console his depressed wife Iran. In fact, such environmental change has also generated a strong desire to own animals that survived the nuclear disaster, as if it were a worldwide fashion.

So the protagonist, who set out on his mission in a flying car, reaches Rosen Industries in the city of Seattle, where he makes sure that the empathy test used to recognize replicants is suitable for Nexus 6 models; but, also analyzing Rachael Rosen, the granddaughter of Eldon, the head of the company, she fails that test.

Deckard realizes that Rachael is indeed a Nexus 6 and that, as a result, Rosen Industries is guilty of falsifying the previous tests as well, thus protecting the other androids.

Subsequently, after killing the next replicant pretending to be a Soviet police officer, Deckard goes to another android impersonating an opera singer to subject her to the test before eliminating her. But some policemen who do not recognize Rick as a bounty hunter intervene, arrest him and take him to a police station, where an officer named Garland is actually a replicant who, after accusing Deckard of being a replicant with implanted memories, gets shot by that department's bounty hunter Phil Resch, also an android.

The latter escapes together with Deckard to return to the singer, who was killed by Phil because she accused him of also being a replicant. Driven by doubt, they both undergo the empathy

test that identifies them both as human beings but Resch finds that he is "particularly ruthless" while, because of his recent ethical and philosophical reflections about his work and the subtle relationship with androids, Deckard realizes that he can feel empathy for some replicants.

After spending the money obtained from the bounty in order to purchase a living Nubian goat to give to his wife, Deckard inspects an abandoned building in which, the three remaining androids are hiding, taken in by John R. Isidore, a human being damaged by radioactivity and with a below-average IQ.

Thanks to an encouraging vision from the prophet Mercer, the protagonist pursues his new mission without delay. Later Deckard asks Rachael for help in understanding android psychology but the latter, while refusing to cooperate, agrees to meet the protagonist at a hotel where she tries to convince him to drop the case but the two end up having sex, after which they confess their love for each other. Later Rachael reveals that she has slept with many bounty hunters, having been programmed to do so in order to deter them from their missions. Deckard threatens to kill her, but holds back at the last moment before leaving for the abandoned building.

Meanwhile, John R. attempts to befriend his hosts, but he gets shocked when they mercilessly torture and mutilate a rare spider while they all watch a television program proving the falsity of Mercerism.

Deckard enters the building and senses strange supernatural premonitions from Mercer warning him of an ambush. When the androids attack him first, Deckard kills them all without subjecting them to the test. The protagonist returns home to find Iran mourning because Rachael has killed their goat.

So Deckard travels to an uninhabited and obliterated region of Oregon where he climbs a hill and gets struck by falling boulders, just like Mercer. He abruptly runs into what he thinks is a real toad but, when he returns home, Iran discovers that it is only a robot that she begins to care for.

IV.1.b Acceptance and selectivity

Mercerism attempts to unite humanity through empathy toward fellow human beings. However, the followers of this religion are a very selective and isolated small circle who do not accept all human beings. Such as those who, despite being very empathetic, are referred to as "special" or derogatorily named by the slang "dickhead," human beings whose mental faculties have deteriorated as a result of exposure to radioactive dust and rain, contaminating their genes and intelligence, due to a nuclear war known as "World War Terminus." Once considered "special," one cannot emigrate from Earth to new worlds.

IV.1.c Truth and fiction

Being guilty of fiction, the religion of Mercerism, in order to connect with the rest of humanity, seeks to unite them through empathy and the use of humoral organs, which highlight the dichotomy between real and unreal. The characters in the novel can use the box, which sends them into a kind of virtual reality, to obtain "real" experiences and emotions that also have some kind of repercussion in the real world. However, being images created by a Hollywood actor, such events do not turn out to be real at all.

Moreover, despite the fact that an android unmasked Mercer, the latter later confirmed the veracity of such accusations, allowing Mercerism to continue to thrive. This fact underscores the struggle humans face throughout the book about what it means to be human

in an artificial and digital world. For most humans, Mercer has become a messianic figure who, despite his false origins, has managed to unite humanity under a spiritual umbrella in uncertain times. They would rather live under Mercer's pretensions than live in a world where human emotions are increasingly absent.

IV.1.d Reality and artificiality

Speaking of blurred boundaries between living and nonliving entities. William Mercer makes most of humanity believe that the main difference between humans and androids is the ability to feel empathy toward others, being what creates value in a life. However, androids, despite somewhat deteriorating human empathy, also feel the same emotion.

For example, while Rick Deckard is hunting his latest targets, he finds androids inside an apartment building and gets shot by Roy Baty, one of the androids there. The latter misses him and runs into the other room, while Deckard shoots Irmgard Baty, causing a cry of anguish from Roy. Rick states that Roy loved her, which shows a form of empathy. Furthermore, while androids show selfishness in their desire for self-preservation, they also show feelings for other androids when they try to preserve their own survival as well.

In contrast, humans have been taught not to express any empathy toward androids, which has resulted in them possessing fewer feelings in general. Rick Deckard notes at one point that Phil Resch kills androids just for the sake of it, showing no remorse. Deckard himself shows a similar sense of selfishness, struggling throughout the novel to kill as many androids as possible to get a bounty. He does this so that he can buy real animals, which will increase his social status. While other humans try to maintain a bond to preserve their species, the aforementioned hunter is not

motivated by empathy for others but rather prefers to satisfy his temporary desires for acceptance.

IV.2 Blade Runner

IV.2.a Production and plot

Blade Runner is the film adaptation of Philip K. Dick's novel, set in 2019, in a world where pollution and overpopulation are the main causes of Earth's unlivability, including animal and plant extinction, necessarily producing synthetic copies and prohibiting the killing of those few surviving living specimens.

To carry out labor work in the off-world colonies, the Tyrell Corporation, through the use of advanced genetic engineering techniques, produces organic androids, including the Nexus 6, created to be identical to humans but endowed with superior intelligence and physical abilities. In fact, for this reason, genetic engineers, fearful of potentially risky emotional development, limit their lifespan to 4 years.

The story takes place only in Los Angeles, where the search takes place for six Nexus 6 specimens, including Roy Batty, Leon Kowalski and Pris, who have escaped in order to find ways to achieve a longer life span. After the first scene in which an iridescent eye is shown, which is very reminiscent of the one in the movie 'Nineteen Eighty-Four', a city can be seen shrouded in fog generated by pollution, blurring the Sun and producing continuous rain. The streets are filled with people of all ethnicities, although predominantly there is a strong Asian predominance. The vehicles most commonly used, especially as patrol cars, are spinners, flying cars equipped with scissor doors, an equipment inspired for real by

the prototype car known as the Alfa Romeo Carabo, produced in 1968.

One of the wanted fugitives, Leon, was spotted among the job seekers at Tyrell, but he managed to escape by shooting Agent Holden, who was subjecting him to a replicant recognition test, also called the Voight-Kampff test, a machine designed to detect any physical response from the subject based on questions that are deliberately intended to affect him emotionally.

Bounty hunter Rick Deckard, formerly an agent in the Blade Runner special unit, is forcibly recalled to duty by his colleague Gaff, who, after taking the protagonist to Captain Bryant, creates a chicken-shaped origami to convince Deckard to accept the assignment to kill the four replicants

Deckard goes to the Tyrell founder's office to perform the aforementioned test on a Nexus 6 model replicant and he is invited to do so on Eldon's secretary, Rachael, who turns out not to be human: although she first ignores this fact, she is an experimental replicant who has been designed with implanted memories, which, acting as a buffer for her own emotions, allow her to better control her own behavior.

Deckard inspects Leon's apartment, finding there a scale and a series of photographs, as valuable as the personal memories they conceal and evidently essential to any replicant's mental integrity. Meanwhile, Leon and Roy Batty visit Hannibal Chew, a genetic designer of eyes working for the Tyrell Corporation, who, under threat, suggests they turn to J. F. Sebastian, geneticist and friend of Dr. Eldon Tyrell.

Meanwhile, using an elevator equipped with voice commands, a futuristic invention actually made by the Romagna company Nova

Elevators during the 2020s, Deckard returns home where he meets Rachael, who wants to know if she is a replicant or a human. Deckard reveals the truth to her and, in the face of her doubts, tells her about her supposed childhood memories, proving to her that they were actually artificially implanted in her mind. Rachael, in despair, flees. Meanwhile, the replicant Pris, Roy Batty's partner, gains the trust of J. F. Sebastian and hospitality in his apartment.

In his apartment Deckard daydreams about a unicorn, a scene featured only in the Final Cut and Director's Cut editions. Awakening, he examines one of the photos he found using a device that vocally approaches frames of an image on command, a futuristic but still unrealized capability, despite the fact that the voice-controlled Google Camera v4.2 for Android 7.1 was created in 2016. Soon after, the hunter manages to associate the scale with the replicant Zhora.

Investigating, the protagonist discovers that it is an artificial snake scale, used in a show by a stripper. Deckard goes to the club where Zhora works. Here the cop contacts Rachael with a device very similar to the old coin-operated phones but equipped with a screen that allows for modern video calls, a retro-modern invention similar to but also different from modern smartphones with cameras and social networks.

With an excuse, the protagonist follows Zhora to the dressing room. who realizes his intentions and flees down the street. But Deckard pursues her, using buses much like today's buses and traffic lights capable of giving voice directions, and then catches up with her and shoots her, killing her.

Bryant informs Deckard that he will also have to eliminate Rachael, who has disappeared from the Tyrell Corporation. Later, the hunter buys an authentic Tsingtao beer, brewed in China, an

emblem of the globalization that would really take place as the years go by.

Deckard sees Rachael and tries to reach her, but he is confronted by Leon, who witnessed Zhora's retreat and tries to kill him: after a brutal struggle, it looks like the protagonist is about to be overpowered, but unexpectedly Rachael arrives and intervenes in time, killing Leon with Deckard's gun. Deckard decides to spare Rachael, hiding her at his home, where the two fall in love. Nevertheless, the turbulent relationship between the two prompted the film crew to deem such a love scene a love-hate relationship, as also stated by producer Katherine Haber.

In the following scene, a digital billboard appears promoting Coca Cola, one of many international brands, including Pan Am, Bell Phones, Cuisinart, and Atari, which went bankrupt after the film's release, blaming such a cult following on a possible anti-capitalist curse, although mere coincidence remains the most credible hypothesis.

Roy Batty, reaching Pris, informs her that only the two of them are left alive. The latter convince J. F. Sebastian to accompany them to Dr. Tyrell to ask him if there is any way to delay their impending "end date." Arriving at the site, Tyrell is alerted by his voice assistant, an invention that is feasible today thanks to voice assistants such as Alexa, Amazon Echo and Google Assistant. However, the doctor admits their request is impossible to satisfy, and in response, giving him the kiss of death as in the movie "The Godfather" and gouging out his eyes with his thumbs, Roy Batty kills Tyrell, as well as J. F. Sebastian.

Deckard, informed of the double murder, goes to J. F. Sebastian's apartment, thinking he will find the two remaining replicants there. Upon his arrival he is attacked by Pris, but

manages to eliminate her by shooting her. Shortly afterwards comes Roy Batty who, seeing Pris lifeless, decides to devote his last moments to revenge. In an attempt to escape Roy, Deckard jumps from one rooftop to another, ending up clinging to a beam, suspended in the void. Roy catches up to him and, instead of killing him, pulls him to safety, showing a mercy no one has ever had for him. After a brief monologue about memories being only passing by, Roy Batty dies in front of the petrified Deckard.

Soon after, Gaff arrives and compliments Deckard on the job he has done, adding before leaving, "Too bad she won't live. But, then again, who does?" referring to Rachael.

Deckard rushes home to rescue Rachael, and as they flee the apartment, Rachael bumps with the heel of her shoe into a small origami on the floor in the shape of a unicorn, the last in a series of origami that Gaff had created, showing that Deckard's colleague had been there before and instilling doubt that Deckard himself is also a replicant with implanted memories.

IV.2.b Eugenics and cloning

The creation of sentient beings such as replicants is based on eugenics, a discipline devoted to fostering and developing the innate qualities of a race by exploiting the laws of genetic inheritance. Indeed, modern technologies have become linked to the new worldviews that have developed with the advancement of the biological sciences. Indeed, in the 1980s and 1990s, the idea of a perfect man who, living in a perfect world, can increase his capabilities by crossing the boundary between man and technology became increasingly popular, even in the scientific community.

Just think, for example, of the great debate on cloning. The political and ethical controversies arising from the cloning of Dolly

the sheep over the possibility of cloning a human being, even and especially for reproductive as well as eugenic and therapeutic purposes, are well known, so much so that J.P Renard railed against "the ultimate dream of improving ourselves biologically through technology".

IV.2.c Vision and memory

At the heart of Blade Runner is the question of what makes a human being, and this notion is inexplicably linked to identity, which is often formed with the help of vision, perception and memory. For this reason, replicants find themselves at the mercy of human perception, especially according to the Voight-Kampff test that measures empathic responses from the iris, revealing the subject's true nature.

Organic human memories and dormant ancestral ones offer a stark contrast to the artificial fabrications that are an integral part of the replicants' experience.

However, Blade Runner poses pertinent questions with its ocular symbolism: if vision and memory are connected, do the replicants' real experiences accumulated over their limited lifespan have value? What makes the human experience, or human perception, more right than a genetically modified one? Since human perceptions are inherently imperfect, does a replicant's view of the world at large have unimaginable emotional depth?

IV.2.d Dr Eldon Tyrell

Tyrell takes the role of irresponsible creator, conjuring life by designing sentient replicants, but denying them a fulfilling life and fatherly love. Instead, he sees them as replaceable pawns and

strategic moves to gain dominance of the company, implying that his vision, both literal and symbolic, is compromised.

IV.2.e Roy Batty

As the leader of the renegade replicant group that managed to escape to Earth, Roy Batty demonstrated an incredible depth of emotional pain and empathy. Vision and memory are central to Batty's character, as his innate need to extend his lifespan stems from a desire to preserve his memories and live life to the fullest.

This observation not only highlights the superiority of the replicants' existential experience in off-world colonies, but also the unimaginable pain and loneliness that comes with it. Despite years of technological marvels and advances and a relatively longer life span, human vision and experience remain painfully limited when compared to that of a replicant.

IV.2.f Rick Deckard

Deckard's function in the narrative as a 'blade runner' destined to eliminate replicants is based on his perception of these beings, which plays into his belief that they are inferior to humans. Since vision is linked to memories, latent dreams and desires, Deckard's unicorn dream sequence raises the dilemma of whether or not he himself is a replicant. This poses a question: does Deckard fill his flat with countless childhood memories in the form of photographs because he doubts his own humanity? When Deckard meets Rachel, does his perception of replicants undergo an alteration?

Furthermore, during the chase between Deckard and Batty, the hunter, despite being supposedly human, is unable to feel empathy for Batty, but is surprised when the replicant offers to save his life in a final act of mercy.

IV.2.g Rachael

Rachael is at the center of Deckard's story arc, as he is the one tasked with determining if she is human with the help of the Voight-Kampff test. When Rick tells the girl that her mother's childhood memories are false implants, she retorts by saying that she remembers experiencing them, which makes them real in her eyes. Although Rachael's memories are not real, the emotions that arise from them are, and they have played a key role in shaping her worldview and the way she analyzes her identity.

IV.3 Blade Runner: Black Out 2022

IV.3.a Production

"Blade Runner: Black Out 2022" is an animated sequel to Blade Runner, produced by Japanese director Shinichiro Watanabe.

IV.3.b Plot

Set three years after the events of Blade Runner, the story concerns social unrest caused by the introduction of the new Nexus 8 replicants, which are even more human-like due to their indefinite longevity. Many people protest against the Tyrell Corporation and several Nexus 8 are publicly killed by human supremacists.

Trixie, a young Nexus 8, is surrounded by three thugs who are preparing to rape her, until Iggy Cygnus, a Nexus 8, intervenes. He scans the girl's face with a pair of digital glasses equipped with a database, an idea that really developed with the invention of Vuzix smart glasses, which, thanks to the iFalcon Face Control system, are able to make facial recognition possible. Iggy later kills the criminals and takes Trixie to safety.

Meanwhile, LAPD agent Gaff investigates the unauthorised landing of five replicant soldiers who fled the war on the desert planet Calantha, among them Sapper Morton and Iggy. In fact, Iggy explains to Trixie that he deserted after being the sole survivor of a battle on the dunes of Calantha. Iggy describes how he examined the eye of an enemy soldier upon discovering he was fighting other Nexus 8s, calling himself and the other fallen replicants "Nothing but toy soldiers in a sandbox..."

Iggy hatches a plan to destroy the Tyrell databases in order to thwart the hunt for the registered replicants. Trixie manages to win the affection of a human boy, Ren Dus, who works at a Tyrell launch base and agrees to help them. Iggy and Trixie take possession of a tanker truck which they use to break into and cause a fire at the Tyrell archives, physically destroying the computers, while Ren changes the course of a nuclear missile that explodes over Los Angeles causing a blackout that disables the electronic devices. Following the disaster, replicant manufacturing is banned and Tyrell goes broke before the Wallace Corporation comes to power over a decade later, creating a new line of replicants.

Trixie loses her life in a confrontation with Tyrell security personnel, while Iggy removes his right eye (on which the Nexus 8 possesses the code) so as not to be recognised and walks away from the destroyed building.

IV.4 2036: Nexus Dawn

IV.4.a Production

2036: Nexus Dawn is the first short film for the Blade Runner sequel, shot by Luke Scott, son of Ridley Scott, director of the first film.

IV.4.b Plot

In 2036 in Los Angeles, scientist and creator Niander Wallace, founder of the replicant manufacturing company, the Wallace Corporation, expresses to a court of law his desire to create a new model of replicants. With the Earth's ecosystem rapidly deteriorating, Niander emphasizes the importance of cheap labor, making sure to illustrate the fact that the superior Nexus-9 replicants pose no threat to society, but were only created to serve.

The Nexus-9 are incapable of harboring anger and desires for freedom and rebellion, thus devoid of soul but also of time limits on a genetic basis, being able to live as long as their owner wishes.

The revelation of the new class of Nexus 9 replicants leaves the Court of Justice dismayed and decidedly upset, not least because, in order to show their reliability, Wallace orders his Nexus 9 assistant to choose between his life and his creator's one, ending up committing suicide.

IV.4.c The GMOs

Parallel to Niander's progress in the field of genetically modified food and the profits made from it, in today's reality most biotechnology applied to agriculture has stemmed from the quest for profit. In fact, the industry's real aim is not to make agriculture more efficient and productive in the Third World, but to generate profits. The danger, in fact, is that the real problems of food security and environmental impact are neglected, under the illusion that we can apply some GMO technology to solve all problems.

IV.4.d Slavery

In the short film, Wallace's mentality towards his creatures mirrors the thinking of Cato, a Roman politician as well as general and writer, regarding the problem of slavery, stating that slaves have no soul and are merely a speaking *instrumentum* to create profit and capital.

While the magistrates, concerned about the fate of the replicant assistant, reflect the ideology of Seneca, who, in addressing the problem of slavery, condemned the relationship of subordination, both psychologically and physically, between servant and master.

IV.5 2048: Nowhere To Run

IV.5.a Production

'2048: Nowhere To Run' is the second short film for the Blade Runner sequel, shot by Luke Scott, son of Ridley Scott, director of the first film.

IV.5.b Plot

Set 12 years after the previous chapter in the saga and 1 year before the events developed in the sequel, Sapper Morton, a Nexus 8 replicant who has escaped the war on the planet Calantha to live undercover on Earth as a protein farmer, cries hysterically in front of a mirror, a symptom of a panic attack, typical of someone who has suffered war trauma.

Morton then walks towards a crowded street, where he is briefly accosted by a group of thugs whom he ignores.

Arriving at the market, the protagonist reaches the stand of his young friend Ella, to whom he hands over one of his favorite books, 'The Power and the Glory', a novel which, according to the protagonist of the short film, is about 'a clandestine priest trying to understand what it means to be a human'.

Subsequently, having gone to a market specializing in the sale of nematodes, a species of artificial worms with a high protein content and a primary food source as of 2049, Morton attempts to sell some of his specimens, asking for \$4,000, a currency that is actually current in the United States, but the seller only grants him \$3,000, which is \$1,000 less than what Sapper really needs.

Disappointed by this result, the protagonist decides to turn back but, as soon as he sees Ella and his mother sexually assaulted by the aforementioned group of thugs, Sapper attacks the criminals, of whom he kills a pair. While the crowd is horrified by his superhuman strength, the ex-military man, realizing he has inadvertently hurt someone, seeks confrontation in the eyes of Ella, who, seeing only terror, hugs her mother tightly.

Thus, Sapper flees, unknowingly losing his papers, collected by a passer-by. Using a phone box without a screen capable of video-calling someone, just as if it were inspired by a model used in the 1980s, the aforementioned individual contacts the Los Angeles Police Department to communicate all the information concerning the aforementioned Nexus 9, including the address of his lodging.

IV.5.c When life imitates art

The aforementioned novel, "The Power and the Glory," by English writer Graham Greene, is inspired by the 1930s, when the Mexican government of President Plutarco Elías Calles attempted to eradicate the Catholic Church in the country through anticlerical

and atheistic intentions that led to the Cristero War (1927-1929). The novel recounts the story of a Catholic priest who, during a fierce anti-Catholic persecution, is forced into hiding and a continuous escape from the army.

In parallel, the aforementioned tale is one of Sapper Morton's favorite books, as the latter, identifying with the character of the priest, is forced to live undercover, pursued by the Los Angeles Police Department.

IV.5.d Nematodes

Due to the severe famines caused during the blackout period, the population present in the world of Blade Runner is forced to feed on protein-rich organisms such as nematodes.

In today's reality such invertebrates are basically microscopic worms, invisible to the naked eye, which are considered real pests, harmful especially to horticultural crops.

But at the same time, however, there are entomopathogenic, or "beneficial," nematodes used for biological control of garden and fruit tree pests. In fact, these organisms, although very small, are very effective in eliminating the larvae of numerous species of harmful insects. Indeed, they act very selectively, so they do not create problems for the environment, crops, humans and animals. Their use as a biological pesticide treatment offers excellent results in the field, so much so that they are considered an excellent alternative to the use of chemical pesticides.

IV.6 Blade Runner 2049

IV.6.a The complexity in making a great sequel

Unlike remakes, sequels are not easy to make, as it can be difficult to shed the specter of the first film. Before it can be truly successful, this new two-and-a-half-hour film must confront, struggle with, and free itself from the idea that it must necessarily follow the 1982 masterpiece, with which any comparison is lost at the outset. The filmmakers know this, and in the first half they do a great job of re-enacting those places and scenes, pulling even a few characters out of oblivion, and using a really good electronic soundtrack. Also, thankfully, the film also shows that it can be something else, that it can be set in that world connected to the story of the original film but remain fundamentally different and interesting.

Ridley Scott's work is only a partial speculum of Dick's work, merely taking its coordinates and drawing on its expressive charge, aesthetics and, of course, narrative structure. It does Dick no disservice; on the contrary, it ennobles him, fleshes out his raw and unstable writing. The obstacle for Denis Villeneuve, director of the following sequel was to succeed in building another work-world worthy of the original and living up to the literary sense of the text, asking almost the same questions (how can I really

know who I am? And can I ever be certain?) but with a rational calm, with a lucidity that is decidedly more reminiscent of Asimov's novels.

IV.6.b Production

Blade Runner 2049 is the sequel to Blade Runner, scripted by Hampton Fancher and Michael Green, and directed by Luke Scott, son of Ridley Scott, director of the first film.

IV.6.c Plot

After the events of 30 years earlier, Nexus replicants triggered a new rebellion, marking the banning of the production. The famous production company Tyrell Corporation declared bankruptcy. The crisis on a global scale allowed the creation of a bioengineering monopoly, headed by Niander Wallace. His industry works in the field of synthetic cultivation, averting famines and reintroducing replicants into civilian life, beginning production of new models that are absolutely obedient and reliable, the Nexus 9. The special police force Blade Runner is still active with the task of eliminating the older models of the Nexus 8 series, a possible threat and still in circulation.

The story begins with Officer K's (Nexus 9) hunt for an old replicant named Sapper Morton (Nexus 8), a former military doctor and defector. Following the latter's elimination, the officer finds a military footlocker buried under a tree. Back in Los Angeles, K undergoes the baseline test, an examination as well as part of police protocol designed to measure any emotional deviation experienced by Nexus-9 replicants in the course of their work. Successfully passed, the officer gets a bonus, namely a copycat.

K lives in a bare apartment with Joi, a holographic artificial intelligence programmed to be the ideal lover. K updates her using the emulator, making her able to follow him outside the domicile. K is informed that there are human bones inside the chest, probably of a woman who died in childbirth, and they discover a serial number

engraved on it, attesting to its artificial matrix: the woman is a Nexus replicant.

Lieutenant Joshi is dismayed, as Nexuses were thought to be incapable of procreation. So she orders to remove evidence of the finding and search for possible offspring, as the news would be destabilizing in the delicate balance between humans and replicants.

K goes to the headquarters of Wallace Industries. The skeleton would belong to Rachael, a replicant created by the then Tyrell Corporation. She had a relationship with former blade runner Rick Deckard, who has been missing with her since 2019. No further information exists, now lost to the great blackout of 2022. Niander Wallace, president of the bioengineering industry, sees the replicants' reproductive capacity as a future expansion of off-world colonies populated only by androids. He orders her powerful and ruthless replicant Luv to steal Rachael's remains and tail K to find the replicant son.

K returns to Sapper's farm and notices, engraved on the dead tree, the date 6/10/21, which coincides with the engraving on a wooden horse, which appears among his artificial memories. He goes in search of the place where his memories are set, namely an orphanage in San Diego, finding the toy there in the place where he "remembered" hiding it as a child, a discovery that may be a clue to a real experience.

Some time earlier, K had checked the June 2021 births and discovered an anomaly: apparently, Rachael gave birth to two twins sharing the same opposite-sex DNA, and it appears that only the male one is still alive. K then goes to Dr. Ana Stelline, who works as a creator of memories for implanting, and, after informing him that it is illegal to implant replicants with real memories that belonged to

humans, she confirms that his memory is real, thus leading him to believe that he himself is the son of the dead Nexus. After failing a test on his nature as a replicant, K gets suspended by Joshi and gives her the hint that he has completed his mission to eliminate the child, who is himself. Joshi, out of compassion, lets him go.

K pursues the investigation on his own and has the little horse analyzed, detecting traces of radioactivity, which leads him to the post-apocalyptic ruins of Las Vegas. K finds Rick Deckard, who, overcoming initial mistrust and hostility, reveals to him that he helped the Nexuses hide and altered their birth dates to cover their tracks.

Deckard would be forced to leave Rachael with a group of revolutionary replicants. He would not search for his son so as not to expose him to danger and because of the impossibility of any search, following the blackout of 2022. Luv kills Joshi and reaches K by means of a bug previously inserted into his jacket. Following a fierce fight, Luv kidnaps Deckard and destroys Joi, leaving K close to death, who gets rescued by the revolutionary group, led by Freysa. The latter affirms that Rachael's true heir is Stelline, as she alone can implant her own memories in K's mind. Freysa orders the officer to kill Deckard so that he will not provide Wallace with information about the movement.

Deckard in the presence of Wallace remains reticent. The magnate speculates that the love between Rick and Rachael had not been spontaneous and natural but an experiment by Tyrell, to test the reproductive capacity of that Nexus series.

Deckard is sentenced to be taken to an off-world colony to extract further information from him under torture. During the transshipment, however, K shoots down the squad, kills Luv, and

brings Deckard to safety, revealing his cover with a false elimination report.

Deckard is taken to Stelline's building, where he can finally see his daughter. K, badly injured in the fight with the replicant, slumps on a staircase looking up at the snowy sky.

IV.6.d The Obstacle Character Hand-Off

In 'Blade Runner 2049', Joi and Deckard share a challenging perspective that influences K's point of view. The obstacle character's perspective, by definition, links to the main character's personal problems. Their purpose within a story is to challenge and influence the main character's justifications in such a way that the main character must develop and move beyond his or her initial position.

Joi is programmed to be whatever her owner desires. This script describes an alternative approach to solving the story's problems: instead of worrying about what you really are, you must be what you want to be.

Joi transfers this unique perspective to Deckard shortly after K arrives in Las Vegas. The directors specifically avoided answering the question of Deckard's status as replicant or real, assigning him the function of providing this perspective. Deckard knows what is real and what is not, and that is all that matters. The obstacle of awareness coincides with the obstacle of perception offered by Joi.

The countless billboards advertising Joi convey the problem of perception of the obstacle character. Such perception depicts the way things seem to be. Indeed, Joi seems to love K, even to the point of granting him a "real" name: Joe. Her final finger point and

revelation to K of the perception of her actions pushes the latter over the edge into accepting his calling and programming.

IV.6.e What it means to be human

Freysa, the replicant leader, advises K just before his moment of final resolution, "Fighting for a cause greater than yourself is the most human thing you can do."

After uniting Deckard with his daughter and fighting for a cause greater than himself, K lays back on the steps, letting snowflakes fall on his face. The filmmakers combine this moment with a musical cue from the first film, firmly synthesizing the meaning of the entire narrative and a story judgment of good. It does not matter if K was manufactured, he knows who he is, and by adapting himself to the needs of others, using his abilities, K achieves the status of a human being.

The story points that communicate this message may lie few and far between in *Blade Runner 2049*, yet their purpose continues to haunt long after the experience of the film. The collision of story points, highlighted within the narrative form, depicts a holographic image of the author's intent to convey a deeply felt message that he wishes to share.

Blade Runner 2049 may take time to understand, but the result is a heightened awareness of what it means for us to be human.

CONCLUSION

In conclusion, this paper demonstrates that from the previous science fiction and pseudo-fantasy works, although seemingly superficial because of their far-fetched content, it can be traced back to events that actually happened. Moreover, the theme of cybernetics in relation to human society teaches that every living being, natural or artificial, has the right to live a dignified existence.

SECCIÓN ESPAÑOLA

INTRODUCCIÓN

Mi ensayo se desarrolla inicialmente a través de una breve introducción de la ciencia ficción y el género duro, seguida de una larga pesquisa que, además de comparar las obras pertenecientes al subgénero de la robótica, algunas de las cuales son similares desde el punto de vista narrativo, analiza sus aspectos psicológicos y morales, describiendo además una comparación con los inventos tecnológicos actuales que, aunque diferentes entre sí, representan el mismo subgénero y muestran diferentes formas de concebir la sociedad, sus problemas y los acontecimientos históricos que inspiraron cada obra de ciencia ficción.

Mi elección de profundizar en este tema ha estado influida por las siguientes motivaciones. Mi interés por las innovaciones tecnológicas, que me hacen pensar en un mundo aún por descubrir, pero, al mismo tiempo, al alcance de todos. Mientras que el tema de la robótica siempre ha tenido un gran valor moral para mí, hasta el punto de darme cuenta de cómo reacciona la psique humana cuando se enfrenta a sus propias creaciones.

I. Ciencia ficción

I.1 Definición

La ciencia ficción es un género de ficción especulativa que trata elementos relacionados con la ciencia y la tecnología, a veces prediciendo inventos ya existentes.

I.2 Ciencia ficción dura

La ciencia ficción dura es un área de la ciencia ficción que hace hincapié en los detalles científicos o técnicos y/o en la precisión técnica.

II. El prototipo de los robots

II.1 Frankenstein o el moderno Prometeo

El monstruo de Frankenstein, que nació del cientificismo, es el precursor de pseudo ciencia ficción en materia de inteligencia artificial y robótica.

Mientras que el científico Victor Frankenstein, que Mary Shelley describió, es calificado como el moderno Prometeo porque desafía las leyes de los dioses y de la naturaleza para ayudar a la humanidad, utilizando la tecnología y la electricidad, pero descuidando el sentido común, que su criatura no obtiene. Este carácter y su aspecto monstruoso despiertan la desconfianza de la humanidad hacia la inteligencia artificial.

II.2 Frankenstein (película de 1931)

En la versión cinematográfica de 1931, Víctor Frankenstein cambia su nombre por el de Henry, cuya infancia no se menciona, salvo la presencia de Elizabeth, así como la aparición de nuevos personajes como su amigo Victor Moritz y su jorobado ayudante Fritz.

Este último, a diferencia de la novela, roba el cerebro de un criminal, dañándolo, una elección ilógica y despistada.

Además, en esta versión, la querida Elizabeth se entera de la obsesión de Henry y de su experimento, que genera una criatura dócil e inocente, hasta que Fritz la asusta con una antorcha, haciéndola gritar tanto que parece agresiva. En la cárcel, el monstruo, acosado de nuevo, estrangula al jorobado y queda

aturdido, mientras que el científico, sintiéndose enfermo, vuelve a casa para concertar su matrimonio con Elizabeth.

Mientras tanto, sujeto a un intento de vivisección, el monstruo también estrangula al Dr. Waldman y, escapando, se encuentra con una pequeña campesina con la que juega a tirar flores al río. Cuando las flores se acaban, el monstruo también lanza a la niña, matándola involuntariamente y escapando después.

Tras conocer la noticia, los aldeanos persiguen a la criatura, que, tras capturar a su creador, lo lleva a un viejo molino del que es arrojado y luego rescatado por Elizabeth, mientras el monstruo desaparece después de que la gente prende fuego al molino. Finalmente, los dos amantes consiguen casarse.

II.3 El jovencito Frankenstein

'El jovencito Frankenstein' es una continuación paródica de la película que estrenaron en 1931, en la que Frederick, médico y profesor de neurología, además de nieto del difunto Dr. Frankenstein, parte de una Nueva York de los años 70 hacia el castillo que heredó de su antepasado en Transilvania.

Aquí el profesor conoce a Igor, descendiente de Fritz; a su ayudante Inga y a Frau Blücher. Este última, que es un viejo amor del antepasado, permite al joven y escéptico Frankenstein encontrar las notas de su abuelo y volver a realizar el experimento.

Entonces Igor, al igual que su antecesor, daña el cerebro recuperado y denominado "anormal". La criatura vuelve a la vida y, como en la película de 1931, sigue las órdenes de su creador y acaba siendo molestada y sedada de nuevo.

Mientras tanto, el inspector Kemp, nombre inspirado en el profesor de Víctor, revisa el castillo, aunque Frederick le convence de que no hay ningún monstruo.

En esta versión, el monstruo lanza a la chica hacia su cama. Posteriormente, un anciano ciego acoge a la criatura, hiriéndola por su ceguera y haciendo que huya de su creador.

Este último intercambia su intelecto con su monstruo, convirtiéndolo en civilizado. Finalmente, Frederick se casa con Inga mientras el monstruo es emparejado con Elizabeth.

II.4 Frankenstein de Mary Shelley

La película de 1994 'Frankenstein de Mary Shelley' es una versión similar de la novela original. Aquí el científico realiza el experimento para comprender el sentido de la vida y su formación dentro de un útero, utilizando también líquido amniótico de mujeres embarazadas y electricidad.

Además, después de que el monstruo mate a Isabel, Víctor la devuelve a la vida, intentando que recuerde quién es, pero acaba volviéndola loca y muriendo de nuevo. A nivel de programación, el científico se empeña en ofrecer la conciencia a su esposa reanimada porque, al estar enamorado de ella, se preocupa más por ella que por el monstruo.

III. R.U.R. - El nacimiento de los robots

III.1 Producción y argumento

'R.U.R. (Robots Universales Rossum)' es una obra checa que describe una sociedad en la que humanoides orgánicos ensamblados con partes del cuerpo sintéticas realizan trabajos manuales para hacer realidad la utopía de reducir el trabajo humano.

Por primera vez aparece el término "robot", que significa "trabajo extenuante" o "esclavitud", atribuido a los mencionados trabajadores artificiales, en contraposición a los autómatas mecánicos que forman parte del concepto inorgánico que esta palabra asumió posteriormente.

En el año 2000, Helena, la hija del presidente de una importante industria, conoció en una isla a Domin Rossum, el director general de la fábrica R.U.R. o Robots Universales Rossum. En 1932, Domin Rossum inventó una sustancia diferente, pero, al mismo tiempo, similar a la materia orgánica, con la que quería crear animales sintéticos para refutar la existencia de Dios. Lo consiguió, pero su sobrino lo encerró para enriquecerse, creando miles de robots baratos y sintéticamente orgánicos.

Más tarde, Helena se reúne con los líderes de la R.U.R., declarando su lealtad a la Liga de la Humanidad, una organización dedicada a la liberación de los robots, lo que no tiene sentido para los mencionados líderes, que consideran a dichos androides como desalmados.

Posteriormente, Helena empieza a perder la fe en su organización y se ve obligada a comprometerse con Domin, que está secretamente enamorado de ella. Al cabo de diez años, el servicio prestado por los robots ha convertido a los humanos en seres mimados y perezosos, lo que ha tenido consecuencias catastróficas, como el descenso de la natalidad.

Más tarde, el Doctor Gall crea dos robots más avanzados, que comienzan a rebelarse contra sus creadores y los exterminan. Los robots consiguen conquistar el mundo entero, salvando al ingeniero jefe Alquist, ya que trabaja con las manos como ellos. Éste, al carecer de los conocimientos bioquímicos necesarios para recrear la fórmula de los robots, se ve obligado a diseccionar a un par de robots, amenazando a una pareja de androides que, al darse cuenta de que sienten algo por el otro, intentan sacrificarse por su supervivencia.

Finalmente, Alquist, al darse cuenta del papel reproductor de la pareja, decide abandonar su plan.

III.2 Consideración

Ensamblados de tal manera que tienen una apariencia externa tan parecida a la de la humanidad como para ser indistinguibles, los robots de la obra asumen el comportamiento típico de sus creadores de forma independiente y sólo después de la extinción de la raza humana.

IV. El androide orgánico

IV.1 ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?

IV.1.a Producción y argumento

La obra titulada '¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?' es un testimonio de la sutil y difícil relación entre los humanos y los androides, que, gracias a su simulación de la naturaleza humana, consiguen mezclarse con la población. A pesar de la incapacidad de los replicantes para sentir sentimientos reales, los humanos de esta historia reprimen su humanidad inhibiendo sus sentimientos con el uso del modulador de humor Penfield, una máquina que puede decidir qué sentimiento tener en cada momento.

Sin embargo, estos últimos demuestran su superioridad sobre los androides recurriendo a otra herramienta, la máquina empática, un dispositivo capaz de suscitar el sufrimiento colectivo proyectando a los usuarios al unísono en una realidad virtual en la que Wilbur Mercer, una deidad con aspecto de mártir perteneciente al *mercerismo*, una nueva religión basada en la tecnología, sube eternamente a una colina mientras es golpeado por las piedras.

En 1992, en un mundo postapocalíptico, previamente devastado por una guerra mundial nuclear, donde la contaminación provocada por la radiación hace que las Naciones Unidas organicen una emigración mundial para preservar la raza humana, llegando a colonias extraterrestres como el planeta Marte, la Asociación Rosen crea sirvientes replicantes personales, es decir,

androides humanoides estéticamente idénticos a los humanos, diseñados para realizar duras tareas.

Ocho replicantes se rebelan y huyen al planeta Tierra, donde dos de ellos son eliminados por el anciano cazador de recompensas y gobernador del norte de California, Dave Holden.

Mientras que el cazador Rick Deckard, un agente del Departamento de Policía de San Francisco, ha sido asignado para matar a los seis androides desaparecidos, modelos pertenecientes a la categoría Nexus 6, es decir, con una composición orgánica muy similar a la de los humanos.

Deckard sólo tiene una oveja eléctrica, pero espera poder comprar un animal vivo con el dinero de la misión, para poder consolar a su deprimida esposa Irán. De hecho, este cambio medioambiental también ha generado un fuerte deseo de poseer animales que hayan sobrevivido a la catástrofe nuclear, como si fuera una moda mundial.

Así, el protagonista, que parte en su misión en un coche volador, llega a Industrias Rosen, en la ciudad de Seattle, donde se asegura de que el test de empatía que se utiliza para reconocer a los replicantes es adecuado para los modelos Nexus 6; pero, al analizar a Rachael Rosen, sobrina de Eldon, el jefe de la empresa, falla.

Deckard se da cuenta de que Rachael es efectivamente un Nexus 6 y que, por tanto, Industrias Rosen es culpable de falsificar también las pruebas anteriores, protegiendo así a los demás androides.

Entonces Deckard, tras matar al siguiente replicante, el que se hace pasar por un policía soviético, se dirige a otro androide que se hace pasar por una cantante de ópera para probarlo antes de

eliminarlo. Pero interviene la policía, que no reconoce a Rick como cazador de recompensas, lo detiene y lo lleva a una comisaría, donde un agente llamado Garland es en realidad un replicante que, tras acusar a Deckard de ser un replicante con recuerdos implantados, es abatido por el cazador de recompensas de ese departamento, Phil Resch, también androide.

Este último escapa con Deckard para volver con la cantante, que fue asesinada por Phil porque fue acusado de ser también un replicante. Impulsados por la duda, ambos se someten a una prueba de empatía que los identifica como seres humanos, pero Resch descubre que es "particularmente despiadado" mientras que, debido a sus recientes reflexiones éticas y filosóficas sobre su trabajo y la sutil relación con los androides, Deckard se da cuenta de que puede sentir empatía por algunos replicantes.

Tras gastar el dinero obtenido de la recompensa en comprar una cabra nubia viva para regalársela a su mujer, Deckard inspecciona un edificio abandonado donde se esconden los tres androides restantes, recibidos por John R. Isidore, un ser humano dañado por la radiactividad y con un coeficiente intelectual inferior a la media.

Gracias a una visión alentadora del profeta Mercer, el protagonista prosigue su nueva misión sin demora. Más tarde, Deckard pide ayuda a Rachael para entender la psicología de los androides, pero esta última, aunque se niega a cooperar, acepta reunirse con el protagonista en un hotel, donde intenta convencerle de que abandone el caso, pero ambos acaban teniendo sexo, tras lo cual se confiesan su amor mutuo. Más tarde, Rachael revela que se ha acostado con muchos cazadores de recompensas, habiendo sido programada para hacerlo con el fin de disuadirlos de sus misiones. Deckard amenaza con matarla, pero se contiene en el último momento antes de salir hacia el edificio abandonado.

Mientras tanto, John R. intenta hacerse amigo de sus invitados, pero se sorprende cuando éstos torturan y mutilan sin piedad a una rara araña, mientras todos ven un programa de televisión que demuestra la falsedad del mercerismo.

Deckard entra en el edificio y siente extrañas premoniciones sobrenaturales de Mercer que le advierte de una emboscada. Cuando los androides le atacan primero, Deckard los mata a todos sin probarlos. El protagonista vuelve a casa y encuentra a Iran, la que está de luto porque Rachael ha matado a su cabra.

Así que Deckard viaja a una región deshabitada y arrasada de Oregón donde sube a una colina y es golpeado por la caída de rocas, al igual que Mercer. Bruscamente se encuentra con lo que cree que es un sapo viviente, pero, cuando vuelve a casa, Irán descubre que sólo es un robot al que ella empieza a cuidar.

IV.1.b Aceptación y selectividad

El mercerismo intenta unir a la humanidad a través de la empatía hacia el prójimo. Sin embargo, los seguidores de esta religión son un círculo pequeño, muy selectivo y aislado que no acepta a todos los seres humanos. Como los que, a pesar de ser muy empáticos, se denominan "especiales" o despectivamente con el argot "gilipollas", seres humanos cuyas facultades mentales se han deteriorado como consecuencia de la exposición al polvo y la lluvia radiactiva, contaminando sus genes e inteligencia, debido a una guerra nuclear conocida como "Guerra Mundial Terminus". Una vez considerado "especial", no se puede emigrar de la Tierra a nuevos mundos.

IV.1.c Verdad y ficción

Siendo culpable de la ficción, la religión del mercerismo, para conectar con el resto de la humanidad, busca unirla a través de la empatía y el uso de órganos humorales, que ponen de manifiesto la dicotomía entre lo real y lo irreal. Los personajes de la novela pueden utilizar la caja, que les envía a una especie de realidad virtual, para obtener experiencias y emociones "reales" que también tienen algún tipo de repercusión en el mundo real. Sin embargo, al tratarse de imágenes creadas por un actor de Hollywood, estos hechos no son en absoluto reales.

Además, a pesar de que un androide desenmascaró a Mercer, éste confirmó posteriormente la veracidad de estas acusaciones, lo que permitió que el mercerismo siguiera prosperando. Este hecho subraya la lucha a la que se enfrentan los humanos a lo largo del libro sobre lo que significa ser humano en un mundo artificial y digital. Para la mayoría de los humanos, Mercer se ha convertido en una figura mesiánica que, a pesar de sus falsos orígenes, ha conseguido unir a la humanidad bajo un paraguas espiritual en tiempos inciertos. Prefieren vivir bajo las pretensiones de Mercer que vivir en un mundo donde las emociones humanas están cada vez más ausentes.

IV.1.d Realidad y artificialidad

Hablando de límites borrosos entre entidades vivas y no vivas. William Mercer hace creer a la mayor parte de la humanidad que la principal diferencia entre los humanos y los androides es la capacidad de sentir empatía hacia los demás, que representa lo que crea valor en una vida. Sin embargo, los androides, a pesar de la empatía humana algo deteriorada, también sienten la misma emoción.

Por ejemplo, mientras Rick Deckard está cazando sus últimos objetivos, encuentra androides dentro de un edificio de apartamentos y es disparado por Roy Baty, uno de los androides presentes. Este último no lo ve y corre hacia otra habitación, mientras Deckard dispara a Irmgard Baty, provocando un grito de angustia de Roy. Rick afirma que Roy la quería, lo que muestra una forma de empatía. Además, aunque los androides muestran egoísmo en su deseo de autoconservación, también muestran sentimientos por otros androides cuando tratan de preservar su propia supervivencia.

En cambio, a los humanos se les ha enseñado a no expresar ninguna empatía hacia los androides, lo que ha hecho que posean menos sentimientos en general. Rick Deckard se da cuenta en un momento dado de que Phil Resch mata a los androides porque sí, sin mostrar ningún remordimiento. El propio Deckard muestra un sentido de egoísmo similar, luchando a lo largo de la novela por matar a tantos androides como sea posible para conseguir una recompensa. Lo hace para poder comprar animales vivientes, lo que aumentará su estatus social. Mientras que otros humanos tratan de mantener un vínculo para preservar su especie, el mencionado cazador no está motivado por la empatía hacia los demás, sino que prefiere satisfacer sus deseos temporales de aceptación.

IV.2 Blade Runner

IV.2.a Producción y argumento

'*Blade Runner*' es la adaptación cinematográfica de la novela de Philip K. Dick, ambientada en 2019, en un mundo en el que la contaminación y la superpoblación son las principales causas de la falta de vida en la Tierra, incluyendo la extinción de animales y

plantas, lo que obliga a producir copias sintéticas y a prohibir la matanza de los pocos ejemplares vivos supervivientes.

Para realizar trabajos en las colonias de otros mundos, *Tyrell Corporation*, utilizando técnicas avanzadas de ingeniería genética, produce androides orgánicos, entre ellos el Nexus 6, creado para ser idéntico a los humanos, pero dotado de inteligencia y capacidades físicas superiores. Por esta razón, los ingenieros genéticos, temerosos de un desarrollo emocional potencialmente arriesgado, limitan su vida a cuatro años.

La historia se desarrolla únicamente en Los Ángeles, donde se busca a seis especímenes de Nexus 6, entre los que se encuentran Roy Batty, Leon Kowalski y Pris, que han escapado para encontrar la forma de conseguir una vida más larga. Tras la primera escena en la que se muestra un ojo iridiscente, que recuerda mucho al de la película '1984', se ve una ciudad envuelta en la niebla producida por la contaminación, que difumina el sol y produce una lluvia continua. Las calles están llenas de gente de todas las etnias, aunque hay un fuerte predominio asiático. Los vehículos más utilizados, especialmente como coches patrulla, son los *spinners*, coches voladores con puertas de apertura vertical, un equipamiento inspirado en realidad en el prototipo de coche conocido como Alfa Romeo Carabo, producido en 1968.

Uno de los hombres buscados, Leon, es localizado entre los solicitantes de empleo en *Tyrell Corporation*, pero consiguió escapar disparando al agente Holden, que le estaba sometiendo a una prueba de reconocimiento de replicantes, también conocida como prueba Voight-Kampff, una máquina diseñada para detectar cualquier respuesta física del sujeto a partir de preguntas que pretenden deliberadamente afectarle emocionalmente.

El cazador de recompensas Rick Deckard, antiguo agente de la unidad especial Blade Runner, es llamado a la fuerza por su colega Gaff, quien, tras llevar al protagonista ante el capitán Bryant, crea un origami con forma de pollo para convencer a Deckard de que acepte el encargo de matar a los cuatro replicantes

Deckard viaja a la oficina del fundador de la *Tyrell Corporation* para realizar la mencionada prueba con un replicante modelo Nexus 6 y es invitado a hacerlo con su secretaria Rachael, que resulta ser no humana: aunque al principio ella ignora este hecho, es una replicante experimental que ha sido diseñada con recuerdos implantados que, actuando como amortiguadores de sus propias emociones, le permiten controlar mejor su comportamiento.

Deckard inspecciona el piso de Leon, encontrando allí una escama y una serie de fotografías, tan valiosas como los recuerdos personales que ocultan y evidentemente esenciales para la integridad mental de cualquier replicante. Mientras tanto, Leon y Roy Batty visitan a Hannibal Chew, un diseñador genético de ojos que trabaja para la *Tyrell Corporation*, quien, amenazado, les sugiere que se pongan en contacto con J. F. Sebastian, genetista y amigo del Doctor Eldon Tyrell.

Mientras tanto, utilizando un ascensor con comandos de voz, un invento futurista fabricado en realidad por la empresa de Romaña, Nova Elevators, durante el año 2020, Deckard vuelve a su casa donde se encuentra con Rachael, que quiere saber si es una replicante o un humano. Deckard le revela la verdad y, ante sus dudas, le cuenta sus supuestos recuerdos de la infancia, demostrando que en realidad fueron implantados artificialmente en su mente. Rachael, desesperada, huye. Mientras tanto, la replicante Pris, compañera de Roy Batty, se gana la confianza de J. F. Sebastian y la hospitalidad en su piso.

En su piso, Deckard sueña despierto con un unicornio, una escena sólo presente en las ediciones *Final Cut* y *Director's Cut*. Al despertar, Rick examina una de las fotos que encontró utilizando un dispositivo que acerca vocalmente los fotogramas de una imagen a la orden, una capacidad futurista pero aún no realizada, a pesar de la creación de la Google Camera v4.2 controlada por voz para Android 7.1 en 2016. Poco después, el cazador consigue asociar la escama con el replicante Zhora.

Investigando, el protagonista descubre que se trata de una escama de serpiente artificial, utilizada en un espectáculo por una stripper. Deckard va al club donde trabaja Zhora. Aquí, el policía se pone en contacto con Rachael con un aparato muy parecido a los antiguos teléfonos de monedas, pero dotado de una pantalla que permite realizar las modernas videollamadas, un invento retro-moderno similar, pero a la vez diferente, a los modernos smartphones con cámara y redes sociales.

Con una excusa, el protagonista sigue a Zhora hasta el camerino. Ella se da cuenta de sus intenciones y huye a la calle. Pero Deckard la persigue, utilizando autobuses muy similares a los actuales y semáforos capaces de dar indicaciones por voz, y luego la alcanza y le dispara, matándola.

Bryant informa a Deckard de que también debe eliminar a Rachael, que ha desaparecido de la Tyrell Corporation. Más tarde, el cazador compra una auténtica cerveza Tsingtao, fabricada en China, emblema de la globalización que realmente se produciría con los años.

Deckard ve a Rachael e intenta llegar hasta ella, pero se enfrenta a Leon, que ha presenciado la eliminación de Zhora e intenta matarlo: tras una brutal pelea, parece que el protagonista

está a punto de ser dominado, pero inesperadamente llega Rachael e interviene a tiempo, matando a Leon con la pistola de Deckard.

Con una excusa, el protagonista sigue a Zhora hasta el camerino. Ella se da cuenta de sus intenciones y huye a la calle. Pero Deckard la persigue, utilizando autobuses muy similares a los actuales y semáforos capaces de dar indicaciones por voz, y luego la alcanza y le dispara, matándola.

Bryant informa a Deckard de que también debe eliminar a Rachael, que ha desaparecido de la Tyrell Corporation. Más tarde, el cazador compra una auténtica cerveza Tsingtao, fabricada en China, emblema de la globalización que realmente se produciría con los años.

Deckard ve a Rachael e intenta llegar hasta ella, pero se enfrenta a Leon, que ha presenciado la retirada de Zhora e intenta matarlo: tras una brutal pelea, parece que el protagonista está a punto de ser dominado, pero inesperadamente llega Rachael e interviene a tiempo, matando a Leon con la pistola de Deckard. Este último decide perdonar a Rachael, escondiéndola en su casa, donde ambos se enamoran. Sin embargo, la turbulenta relación entre ambos hizo que el equipo de rodaje considerara esta escena de amor como una relación de amor y odio, como también declaró la productora Katherine Haber.

En la siguiente escena, aparece una valla publicitaria digital que promociona Coca Cola, una de las muchas marcas internacionales, como Pan Am, Bell Phones, Cuisinart y Atari, que quebraron tras el estreno de la película, culpando de tal película de culto a una posible maldición anticapitalista, aunque la mera coincidencia sigue siendo la hipótesis más creíble.

Roy Batty, al llegar a Pris, le informa de que sólo quedan los dos con vida. Convencen a J. F. Sebastian para que los acompañe a ver al Doctor Tyrell para preguntarle si hay alguna forma de retrasar su inminente "fecha final". Al llegar al lugar, Tyrell es alertado por su asistente de voz, un invento que hoy es posible gracias a los asistentes de voz como Alexa, Amazon Echo y Google Assistant. Sin embargo, el doctor afirma que no es posible satisfacer a su hijo pródigo y en respuesta Roy Batty mata tanto a Tyrell, dándole el beso de la muerte como en la película 'El Padrino' y sacándole los ojos con los pulgares, como a J. F. Sebastian.

Deckard, informado del doble asesinato, va al piso de J. F. Sebastian, pensando que allí encontrará a los dos replicantes restantes. A su llegada es atacado por Pris, pero consigue eliminarla disparándole. Poco después llega Roy Batty y, al ver a Pris sin vida, decide dedicar sus últimos momentos a la venganza. En un intento de escapar de Roy, Deckard salta de un tejado a otro, y acaba aferrado a una viga, suspendido en el vacío. Roy lo alcanza y, en lugar de matarlo, lo pone a salvo, mostrando una piedad que nadie ha tenido con él. Tras un breve monólogo sobre los recuerdos, que sólo son pasajeros, Roy Batty muere frente al petrificado Deckard.

Poco después, Gaff llega y felicita a Deckard por el trabajo realizado, añadiendo antes de marcharse: "¡Lástima que no vivirá! Si eso es vivir...", refiriéndose a Rachael.

Deckard corre a su casa para salvar a Rachael, y mientras huyen del piso, Rachael golpea con el tacón de su zapato un pequeño origami en el suelo, con forma de unicornio, el último de una serie de origamis que Gaff había creado, demostrando que el colega de Deckard ya había estado allí e infundiendo la duda de que el propio Deckard es también un replicante con recuerdos implantados.

IV.2.b Eugenesia y clonación

La creación de seres sensibles como los replicantes está representada por la eugenesia, una disciplina dedicada a fomentar y desarrollar las cualidades innatas de una raza explotando las leyes de la herencia genética. De hecho, las tecnologías modernas han estado vinculadas a las nuevas visiones del mundo que se han desarrollado con el progreso de las ciencias biológicas. En los años 80 y 90, de hecho, la idea de un hombre perfecto que, viviendo en un mundo perfecto, puede aumentar sus capacidades traspasando la frontera entre el hombre y la tecnología, se hizo cada vez más popular incluso en la comunidad científica.

Uno piensa, por ejemplo, en el gran debate sobre la clonación. La controversia política y ética surgida a raíz de la clonación de la oveja Dolly en relación a la posibilidad de clonar un ser humano, también y sobre todo con fines reproductivos, además de eugenésicos y terapéuticos, hasta el punto de que J.P Renard arremetió contra "el sueño último de perfeccionarnos biológicamente a través de la tecnología".

IV.2.c Visión y memoria

En el centro de Blade Runner está la cuestión de lo que nos hace humanos, y esta noción está inexplicablemente ligada a la identidad, que a menudo se forma con la ayuda de la vista, la percepción y la memoria. Por esta razón, los replicantes se encuentran a merced de la percepción humana, especialmente según el test Voight-Kampff que mide las respuestas empáticas del iris, revelando la verdadera naturaleza del sujeto.

Los recuerdos humanos orgánicos y las memorias ancestrales latentes ofrecen un marcado contraste con las

fabricaciones artificiales que forman parte de la experiencia de los replicantes.

Sin embargo, Blade Runner plantea preguntas pertinentes con su simbolismo ocular: ¿Si la visión y la memoria están conectadas, tienen valor las experiencias reales de los replicantes acumuladas a lo largo de su limitada vida? ¿Qué hace que la experiencia humana, o la percepción humana, sea más correcta que una modificada genéticamente? ¿Dado que las percepciones humanas son intrínsecamente imperfectas, la visión de un replicante del mundo en general tiene una profundidad emocional inimaginable?

IV.2.d Doctor Eldon Tyrell

Tyrell asume el papel de creador irresponsable, que crea vida diseñando replicantes sensibles, pero les niega una vida plena y un amor paternal. En cambio, los ve como peones reemplazables y movimientos estratégicos para obtener el dominio de la empresa, lo que implica que su visión, tanto literal como simbólica, está comprometida.

IV.2.e Roy Batty

Como líder del grupo de replicantes renegados que logró escapar a la Tierra, Roy Batty demostró una increíble profundidad de dolor emocional y empatía. La visión y la memoria son fundamentales para el personaje de Batty, ya que su necesidad innata de prolongar su vida surge del deseo de conservar sus recuerdos y vivir la vida al máximo.

Esta observación no sólo pone de manifiesto la superioridad de la experiencia existencial de los replicantes en las colonias extraterrestres, sino también el inimaginable dolor y soledad que

comporta. A pesar de los años de maravillas y avances tecnológicos y de una vida relativamente más larga, la visión y la experiencia humanas siguen siendo dolorosamente limitadas en comparación con las de un replicante.

IV.2.f Rick Deckard

La función de Deckard en la narración como *blade runner* destinado a eliminar a los replicantes se basa en su percepción de estos seres, que contribuye a su creencia de que son inferiores a los humanos. Dado que la visión se vincula a los recuerdos, los sueños latentes y los deseos, la secuencia del sueño del unicornio de Deckard plantea el dilema de si él mismo es un replicante. Esto plantea una pregunta: ¿Deckard llena su piso con innumerables recuerdos de la infancia en forma de fotografías porque duda de su propia humanidad? ¿Cuándo conoce a Rachel, la percepción de Deckard sobre los replicantes se altera?

Además, durante la persecución entre Deckard y Batty, el cazador, a pesar de ser supuestamente humano, es incapaz de sentir empatía por Batty, pero se sorprende cuando el replicante se ofrece a salvar su vida en un último acto de piedad.

IV.2.g Rachael

Rachael está en el centro del arco argumental de Deckard, ya que él es el encargado de determinar si es humana con la ayuda del test Voight-Kampff. Cuando Rick le dice a la chica que los recuerdos de la infancia de su madre son falsos implantes, ella replica diciendo que recuerda haberlos vivido, lo que los hace reales a sus ojos. Aunque los recuerdos de Rachael no son reales, las emociones que le provocan sí lo son, y han desempeñado un papel importante en la configuración de su visión del mundo y en su forma de analizar su identidad.

IV.3 Blade Runner: Black Out 2022

IV.3.a Producción

'*Blade Runner: Black Out 2022*' es una continuación animada de '*Blade Runner*', producida por el director japonés Shinichiro Watanabe.

IV.3.b Argumento

Ambientada tres años después de los acontecimientos de '*Blade Runner*', la historia se refiere al disturbio social causado por la introducción de los nuevos replicantes Nexus 8, que son aún más parecidos a los humanos gracias a su longevidad indefinida. Muchas personas protestan contra la *Tyrell Corporation* y varios Nexus 8 son asesinados públicamente por los supremacistas humanos.

Trixie, una joven Nexus 8, se ve rodeada por tres matones que se disponen a violarla, hasta que interviene Iggy Cygnus, un Nexus 8, que escanea el rostro de la chica con unas gafas digitales dotadas de una base de datos, una idea que realmente se ha desarrollado con la invención de las gafas inteligentes Vuzix, que, gracias al sistema *iFalcon Face Control*, son capaces de hacer posible el reconocimiento facial. Más tarde, Iggy mata a los criminales y pone a Trixie a salvo.

Mientras tanto, el agente Gaff de la policía de Los Ángeles investiga el aterrizaje no autorizado de cinco soldados replicantes que huyeron de la guerra en el planeta desértico Calantha, entre ellos están Sapper Morton e Iggy. De hecho, Iggy explica a Trixie que él desertó tras ser el único superviviente de una batalla en las dunas de Calantha. Iggy describe cómo examinó el ojo de un soldado enemigo al descubrir que estaba luchando contra otros

Nexus 8, describiéndose a sí mismo y a los otros replicantes caídos como "Nada más que soldados de juguete en una caja de arena..."

Iggy urde un plan para destruir las bases de datos de la *Tyrell Corporation* con el fin de frustrar la caza de los replicantes registrados. Trixie consigue ganarse el afecto de un chico humano, Ren Dus, que trabaja en una base de lanzamiento de la *Tyrell Corporation* y accede a ayudarles. Iggy y Trixie se apoderan de un camión cisterna que utilizan para irrumpir y provocar un incendio en los archivos de la *Tyrell*, destruyendo físicamente los ordenadores, mientras Ren cambia el rumbo de un misil nuclear que explota sobre Los Ángeles provocando un apagón que inutiliza los dispositivos electrónicos. Tras el desastre, se prohíbe la fabricación de replicantes y la *Tyrell Corporation* se arruina antes de que la *Wallace Corporation* llegue al poder más de una década después, creando una nueva línea de replicantes.

Trixie pierde la vida en un enfrentamiento con el personal de seguridad de la *Tyrell*, mientras que Iggy se quita el ojo derecho (en el que el Nexus 8 posee el código) para no ser reconocido y se aleja del edificio destruido.

IV.4 2036: Nexus Dawn

IV.4.a Producción

'*2036: Nexus Dawn*' es el primer cortometraje de la secuela de *Blade Runner*, realizado por Luke Scott, hijo de Ridley Scott, director de la primera película.

IV.4.b Argumento

En 2036, en Los Ángeles, el científico y creador Niander Wallace, fundador de la empresa de fabricación de replicantes, la

Wallace Corporation, expresa ante un Tribunal de Justicia su deseo de crear un nuevo modelo de replicantes. Con el ecosistema de la Tierra deteriorándose rápidamente, Niander hace hincapié en la importancia de la mano de obra barata, asegurándose de demostrar el hecho de que los replicantes superiores de Nexus-9 no suponen una amenaza para la sociedad, sino que sólo fueron creados para servir.

Los Nexus-9 son incapaces de albergar ira y deseos de libertad y rebelión, por lo que carecen de alma, pero también de límites temporales sobre una base genética, pudiendo vivir todo lo que su dueño desee.

La revelación de la nueva clase de replicantes Nexus 9 deja al Tribunal de Justicia consternado y decididamente molesto, entre otras cosas porque, para demostrar su fiabilidad, Wallace ordena a su ayudante Nexus 9 que elija entre su vida y la de su creador, acabando por suicidarse.

IV.4.c Los Organismos Genéticamente Modificados (OGM)

Paralelamente a los avances de Niander en el campo de los alimentos modificados genéticamente y los beneficios obtenidos con ellos, en la realidad actual la mayor parte de la biotecnología aplicada a la agricultura ha surgido del afán de lucro. De hecho, el verdadero objetivo de la industria no es hacer que la agricultura sea más eficiente y productiva en el Tercer Mundo, sino generar beneficios. El peligro, de hecho, es que se descuiden los verdaderos problemas de seguridad alimentaria e impacto medioambiental, bajo la ilusión de que podemos aplicar alguna tecnología de OMG para resolver todos los problemas.

IV.4.d La esclavitud

En el cortometraje, la mentalidad de Wallace hacia sus criaturas refleja el pensamiento de Catón, político romano además de general y escritor, respecto al problema de la esclavitud, afirmando que los esclavos no tienen alma y son un mero *instrumentum parlante* para crear beneficios y capital.

Mientras que los magistrados, preocupados por la suerte del asistente replicante, reflejan la ideología de Séneca, quien, al abordar el problema de la esclavitud, condenó la relación de subordinación, tanto psicológica como física, entre siervo y amo.

IV.5 2048: Nowhere To Run

IV.5.a Producción

'2048: Nowhere To Run' es el segundo cortometraje de la continuación de Blade Runner, realizado por Luke Scott, hijo de Ridley Scott, director de la primera película.

IV.5.b. Argomento

Ambientada 12 años después del anterior capítulo de la saga y 1 año antes de los acontecimientos desarrollados en la continuación, Sapper Morton, un replicante Nexus 8 que ha escapado de la guerra en el planeta Calantha para vivir encubierto en la Tierra como agricultor de proteínas, llora histéricamente frente a un espejo, síntoma de un ataque de pánico, típico de alguien que ha sufrido un trauma de guerra.

Morton se dirige entonces hacia una calle llena de gente, donde es abordado brevemente por un grupo de matones a los que ignora.

Al llegar al mercado, el protagonista llega al puesto de su joven amiga Ella, a la que le entrega uno de sus libros favoritos, 'El poder y la gloria', una novela que, según el protagonista del cortometraje, trata de "un sacerdote clandestino que intenta comprender lo que significa ser humano".

Posteriormente, tras acudir a un mercado especializado en la venta de nemátodos, una especie de gusanos artificiales con un alto contenido en proteínas y fuente primaria de alimento a partir de 2049, Morton intenta vender algunos de sus ejemplares, pidiendo 4.000 dólares, moneda realmente vigente en los Estados Unidos, pero el vendedor sólo le concede 3.000 dólares, es decir, 1.000 dólares menos de lo que realmente necesita Sapper.

Decepcionado por este resultado, el protagonista decide dar la vuelta, pero, en cuanto ve a Ella y a su madre agredidas sexualmente por el citado grupo de matones, Sapper ataca a los delincuentes, de los que mata a un par. Mientras la multitud se horroriza ante su fuerza sobrehumana, el exmilitar, al darse cuenta de que ha herido a alguien sin querer, busca la confrontación en los ojos de Ella, que, al ver sólo terror, abraza a su madre con fuerza.

Así, Sapper huye, perdiendo sin saberlo sus papeles, que un transeúnte recoge. Utilizando una cabina telefónica sin pantalla capaz de video llamar a alguien, como si estuviera inspirada en un modelo utilizado en los años 80, el citado individuo se pone en contacto con el Departamento de Policía de Los Ángeles para comunicar toda la información relativa al citado Nexus 9, incluida la dirección de su alojamiento.

IV.5.c Cuando la vida imita al arte

La citada novela, "El poder y la gloria", del escritor inglés Graham Greene, se inspira en los años 30, cuando el gobierno

mexicano del presidente Plutarco Elías Calles intentó erradicar la Iglesia católica en el país, con intenciones anticlericales y ateas que desembocaron en la Guerra Cristera (1927-1929). La novela narra la historia de un sacerdote católico que, durante una feroz persecución anticatólica, se ve obligado a esconderse y a escapar continuamente del ejército.

Al mismo tiempo, el cuento mencionado representa uno de los libros favoritos de Sapper Morton, ya que éste, identificándose con el personaje del sacerdote, se ve obligado a vivir de incógnito, perseguido por el Departamento de Policía de Los Ángeles.

IV.5.d Los nematodos

Debido a la grave hambruna provocada durante el periodo de apagón, la población del mundo de Blade Runner se ve obligada a alimentarse de órganos ricos en proteínas, como los nematodos.

En la realidad actual, estos invertebrados son básicamente gusanos microscópicos, invisibles a simple vista, y se consideran verdaderas plagas, especialmente dañinas para los cultivos hortícolas.

Sin embargo, al mismo tiempo existen nematodos entomopatógenos, o "beneficiosos", que se utilizan para el control biológico de las plagas de los jardines y los árboles frutales. De hecho, estos organismos, a pesar de ser muy pequeños, son muy eficaces para eliminar las larvas de numerosas especies de insectos dañinos. De hecho, actúan de forma muy selectiva, por lo que no crean problemas para el medio ambiente, los cultivos, las personas y los animales. Su uso como tratamiento plaguicida biológico ofrece excelentes resultados en el campo, hasta el punto de que se considera una excelente alternativa al uso de plaguicidas químicos.

IV.6 Blade Runner 2049

IV.6.a La complejidad de hacer una buena continuación

A diferencia de los remakes, las continuaciones no son fáciles de hacer, ya que puede ser difícil desprenderse del espectro de la primera película. Antes de que pueda tener verdadero éxito, esta nueva película de dos horas y media tiene que enfrentarse, luchar y deshacerse de la idea de que tiene que seguir necesariamente a la obra maestra de 1982, con la que cualquier comparación se pierde al principio. Los realizadores lo saben y hacen un gran trabajo en la primera parte de la película al recrear esos lugares y escenas, al sacar del olvido incluso a algunos personajes y al utilizar una banda sonora electrónica realmente buena. Afortunadamente, la película también demuestra que puede ser algo más, que puede estar ambientada en ese mundo conectado a la historia de la película original, pero seguir siendo fundamentalmente diferente e interesante.

La obra de Ridley Scott no es más que un espejo parcial de la obra de Dick, limitándose a tomar sus coordenadas y a inspirarse en su carga expresiva, su estética y, por supuesto, su estructura narrativa. No le hace ningún daño a Dick; al contrario, lo ennoblece, da cuerpo a su escritura cruda e inestable. El obstáculo para Denis Villeneuve, director de la siguiente continuación, era conseguir construir otro mundo-obra digno del original y a la altura del sentido literario del texto, planteando casi las mismas preguntas (¿Cómo puedo saber realmente quién soy? ¿Y podré estar seguro alguna vez?) pero con una calma racional, con una lucidez que recuerda decididamente más a las novelas de Asimov.

IV.6.b Producción

'*Blade Runner 2049*' es la continuación de '*Blade Runner*', guionizada por Hampton Fancher y Michael Green, y dirigida por Luke Scott, hijo de Ridley Scott, director de la primera película.

IV.6.c Argumento

Tras los sucesos de treinta años antes, los replicantes Nexus desencadenaron una nueva rebelión que supuso la prohibición de la producción. La famosa empresa de producción Tyrell Corporation se declaró en quiebra. La crisis a escala mundial permitió la creación de un monopolio de bioingeniería, dirigido por Niander Wallace. Su industria trabaja en el campo del cultivo sintético, evitando la hambruna y reintroduciendo a los replicantes en la vida civil, iniciando la producción de nuevos modelos absolutamente obedientes y fiables, los Nexus 9. El cuerpo especial de policía *Blade Runner* sigue activo con la tarea de eliminar los antiguos modelos de la serie Nexus 8, una posible amenaza y que sigue en circulación.

La historia comienza con el agente K (Nexus 9) dando caza a un antiguo replicante llamado Sapper Morton (Nexus 8), un antiguo médico militar y desertor. Tras la eliminación de este último, el agente encuentra un cofre militar enterrado bajo un árbol. De vuelta a Los Ángeles, K se somete a la prueba de referencia, un examen que forma parte del protocolo policial diseñado para medir cualquier desviación emocional experimentada por los replicantes Nexus 9 en el curso de su trabajo. Una vez superado con éxito, el protagonista obtiene una bonificación, en concreto, un emulador.

K vive en un piso vacío con Joi, una inteligencia artificial holográfica programada para ser la amante ideal. K la actualiza mediante el emulador, haciendo que pueda seguirle fuera del piso.

K es informado de que hay huesos humanos dentro del cofre, probablemente de una mujer que murió al dar a luz, y se descubre un número de serie grabado en ella, que atestigua su matriz artificial: la mujer es una replicante Nexus.

La teniente Joshi está consternada, ya que se creía que los Nexus eran incapaces de procrear. Así que ordena eliminar las pruebas del hallazgo y la búsqueda de posibles descendientes, ya que la noticia sería desestabilizadora en el delicado equilibrio entre humanos y replicantes.

K regresa a la granja de Sapper y observa, grabada en el árbol muerto, la fecha 6/10/21, que coincide con el grabado en un caballo de madera, que aparece entre sus recuerdos artificiales. Va en busca del lugar en el que se ambientan sus recuerdos, concretamente un orfanato de San Diego, encontrando el juguete en el lugar en el que "recuerda" haberlo escondido cuando era niño, un descubrimiento que podría ser una pista de una experiencia real.

Un tiempo antes, K había comprobado los registros de nacimientos correspondientes a junio de 2021 y descubrió una anomalía: al parecer, Rachael había dado a luz a dos gemelos que compartían el mismo ADN del sexo opuesto, y parece que sólo el varón sigue vivo. K va entonces a ver a la doctora Ana Stelline, que trabaja como creadora de memorias para ser implantadas y que, tras informarle de que es ilegal implantar a las replicantes memorias reales pertenecientes a seres humanos, le confirma que la del protagonista es real, lo que le hace creer que él mismo es el hijo de la difunta Nexus. Tras fracasar en una prueba sobre su naturaleza como replicante, K es suspendido por Joshi y le hace saber que ha completado su misión de eliminar al niño, que es él mismo. Joshi, por compasión, lo deja ir.

K continúa la investigación por su cuenta y hace analizar el caballo, detectando rastros de radiactividad, que le llevan a las ruinas postapocalípticas de Las Vegas. K encuentra a Rick Deckard, quien, tras superar su desconfianza y hostilidad iniciales, le revela que ayudó a los Nexus a esconderse y alteró las fechas de nacimiento para cubrir sus huellas.

Deckard se vería obligado a dejar a Rachael con un grupo de replicantes revolucionarios. No quiso buscar a su hijo para no exponerlo al peligro y por la imposibilidad de cualquier búsqueda, tras el apagón de 2022. Luv mata a Joshi y llega a K por medio de un micrófono previamente insertado en su chaqueta. Tras una feroz lucha, Luv secuestra a Deckard y destruye a Joi, dejando moribundo a K, que es rescatado por el grupo revolucionario, liderado por Freysa. Esta última le informa de que la verdadera heredera de Rachael es Stelline, ya que sólo ella puede implantar sus recuerdos en la mente de K. Freysa ordena a este último que mate a Deckard para que no proporcione a Wallace ninguna información sobre el movimiento.

Deckard en presencia de Wallace permanece reticente. El jefe de la industria especula que el amor entre él y Rachael no fue espontáneo y natural, sino un experimento de Tyrell, para probar la capacidad reproductiva de esa serie de Nexus.

Deckard es condenado a ser llevado a una colonia fuera del mundo para extraer más información bajo tortura. Sin embargo, durante el transbordo, K derriba el vehículo aéreo, mata a Luv y pone a Deckard a salvo, revelando su tapadera con un falso informe de eliminación.

Deckard es llevado al edificio de Stelline, donde por fin puede ver a su hija. K, malherido en la pelea con la replicante, se desploma en una escalera mirando el cielo nevado.

IV.6.d La transferencia del carácter de obstáculo

En 'Blade Runner 2049', Joi y Deckard comparten una perspectiva de desafío que influye en el punto de vista de K. La perspectiva del personaje obstáculo, por definición, se vincula con los problemas personales del protagonista. Su propósito dentro de una historia es desafiar e influir en las justificaciones del personaje principal de tal manera que éste deba crecer y superar su posición inicial.

Joi está programada para ser todo lo que su dueño desea. Este guión describe un enfoque alternativo para resolver los problemas de la historia: en lugar de preocuparte por lo que realmente eres, tienes que ser lo que quieres ser.

Joi transfiere esta perspectiva única a Deckard poco después de la llegada de K a Las Vegas. Los cineastas evitaron específicamente responder a la cuestión de la condición de Deckard como replicante o real, asignándole la función de proporcionar esta perspectiva. Deckard sabe lo que es real y lo que no, y eso es lo único que importa. El obstáculo del conocimiento coincide con el obstáculo de la percepción que ofrece Joi.

Las innumerables vallas publicitarias de Joi transmiten el problema de la percepción del personaje obstaculizado. Esta percepción representa la forma en que las cosas parecen ser. De hecho, Joi parece querer a K, hasta el punto de darle un nombre real: Joe. Su último dedo indicador y la revelación a K de la percepción de sus acciones hace que éste acepte su vocación y su programación.

IV.6.e Qué significa ser humanos

Freysa, la líder de los replicantes, aconseja a K justo antes de su momento de resolución final: «Morir por una buena causa es lo más humano que podemos hacer».

Después de unir a Deckard con su hija y luchar por una causa más grande que él mismo, K se tumba en las escaleras, dejando que los copos de nieve rueden por su cara. Los cineastas combinan este momento con una pista musical de la primera película, sintetizando firmemente el sentido de toda la narración y una historia de juicio sobre el bien. No importa si K ha sido fabricado, sabe quién es, y al adaptarse a las necesidades de los demás, al utilizar sus habilidades, K alcanza la condición de ser humano.

Los puntos de la historia que comunican este mensaje pueden ser pocos y distantes entre sí en Blade Runner 2049, sin embargo, su propósito continúa persiguiendo mucho después de la experiencia de la película. La colisión de los elementos de la historia, destacada dentro de la forma narrativa, representa una imagen holográfica de la intención del autor de transmitir un mensaje profundamente sentido que desea compartir.

Blade Runner 2049 puede tardar en entenderse, pero el resultado es una mayor conciencia de lo que significa para nosotros ser humanos.

CONCLUSIÓN

En conclusión, este ensayo demuestra que de las obras anteriores de ciencia ficción y pseudofantasía, aunque aparentemente superficiales debido a su contenido inverosímil, pueden rastrearse hechos reales. Además, el tema de la cibernética en relación con la sociedad humana enseña que cada ser vivo, natural o artificial, tiene derecho a vivir una existencia digna.

RINGRAZIAMENTI

Ringrazio me stesso per la pazienza e la tenacia dimostrata nel corso degli anni.

Ringrazio la mia amica Alessia per avermi supportato e sopportato durante la realizzazione del mio elaborato finale. Infatti, quando volevo lasciar perdere tutto, ma lei mi ha sempre dato forza dicendomi: «Dai, non mollare! Ce la farai!»

Ringrazio mio padre per aver sempre creduto nelle mie capacità e avermi permesso di completare il mio percorso universitario;

Ringrazio il mio amico Matteo per avermi ispirato ed ascoltato quando ne avevo bisogno, inoltre gli sono grato per avermi fatto aprire gli occhi nei confronti della mia fiducia personale, obiettivo reso possibile grazie alla nostra grande amicizia e complicità;

Ringrazio il mio amico Stefano per essere stato un “pazzo”, nel senso buono, tenendomi compagnia nei momenti tristi in cui avevo bisogno di un fratello maggiore con cui ridere.

Parlando di fratelli, ringrazio per ultimo, ma non per importanza, il piccolo grande Pio per avermi suggerito alcune battute da usare durante le lezioni di adattamento e per essermi stato sempre vicino.

Ringrazio la correlatrice, Prof.ssa Adriana Bisirri, per aver sempre saputo riconoscere il valore delle mie capacità;

Ringrazio i correlatori, Prof. Fabio Matassa e Prof.ssa Tamara Centurioni, per la pazienza dimostratami nell’attesa del mio elaborato finale e per l’impegno presosi nella correzione di tale elaborato.

Infine ringrazio tutti quelli che ci sono sempre stati per me.

SITOGRAFIA E MATERIALE AUDIOVISIVO

Science fiction, in https://en.m.wikipedia.org/wiki/Science_fiction

Hard science fiction, in https://en.wikipedia.org/wiki/Hard_science_fiction

Lucia Lorenzini, *Da Frankenstein a Matrix. L'intelligenza artificiale nel cinema e nella letteratura*, 02/01/2018, in <https://startupitalia.eu/81079-20180102-intelligenza-artificiale-cinema-realta?mode=list>

Maria Giulia Marini, *IL PROMETEO ANTICO, MODERNO E CONTEMPORANEO*, 26/09/2018, in [https://www.medicinanarrativa.eu/il-prometeo-antico-moderno-e-contemporaneo#:~:text=La%20Creatura%20giura%20di%20uccidersi,a%20conoscenza%20della%20sua%20esistenza.&text=Frankenstein%20%C3%A8%20definito%20come%20un,per%20primo\)%20da%20Mary%20Shelley](https://www.medicinanarrativa.eu/il-prometeo-antico-moderno-e-contemporaneo#:~:text=La%20Creatura%20giura%20di%20uccidersi,a%20conoscenza%20della%20sua%20esistenza.&text=Frankenstein%20%C3%A8%20definito%20come%20un,per%20primo)%20da%20Mary%20Shelley)

Hans Delbrück, in https://en.wikipedia.org/wiki/Hans_Delbr%C3%BCck

Adattamento italiano del film *Frankenstein Junior*, in <https://www.youtube.com/watch?v=lsZwQAUeqRk>

Hania Alam, *Frankenstein Junior 1974 – filme italiano completo*, in <https://www.youtube.com/watch?v=lsZwQAUeqRk&t=2080s>

R.U.R., in <https://en.wikipedia.org/wiki/R.U.R.>

Do Androids Dream of Electric Sheep?, in https://en.wikipedia.org/wiki/Do_Androids_Dream_of_Electric_Sheep%3F

ben k #246463, *what is a chicken head?*, 27/04/2012, in <https://www.gradesaver.com/do-androids-dream-of-electric-sheep/q-and-a/what-is-a-chicken-head-43247>

Do Androids Dream of Electric Sheep? - A Literary Analysis, in https://litanawiredworld.fandom.com/wiki/Do_Androids_Dream_of_Electric_Sh

[eep%3F -](#)

[A Literary Analysis#:~:text=The%20novel%20explores%20the%20importance,humanity%20a%20sense%20of%20unity.](#)

Scissor doors, in https://en.m.wikipedia.org/wiki/Scissor_doors

Simone Cosimi, *Davvero i robot rimpiazzeranno la prostituzione?*, 11/01/2019, in <https://www.esquire.com/it/lifestyle/tecnologia/a25855144/robot-prostituzione/>

VOCAL SUITE, in <https://www.novaelevators.it/prodotti/accessori/vocal-suite/>

Google Camera v4.2: su Android 7.1 è possibile scattare le foto tramite i comandi vocali, 21/10/2016, in <https://www.hdblog.it/2016/10/21/Google-Camera-v42-comandi-vocali/>

Birra Tsingtao, in https://it.m.wikipedia.org/wiki/Birra_Tsingtao

Carlo Andriani, *50 cose da sapere su Blade Runner*, 19/06/2017, in <https://www.wired.it/play/cinema/2017/06/19/50-cose-blade-runner/>

Progeria, in <https://it.m.wikipedia.org/wiki/Progeria>

Cogito ergo sum, in https://it.m.wikipedia.org/wiki/Cogito_ergo_sum

Carlo Andriani, *50 cose da sapere su Blade Runner*, 19/06/2017, in <https://www.wired.it/play/cinema/2017/06/19/50-cose-blade-runner/>

Guida alla Casa Smart: come creare una Smart Home domotica | Gennaio 2022, 01/01/2022, in <https://www.hdblog.it/domotica/guide-acquisto/n512893/come-creare-casa-smart-home-domotica/>

Roberto Segre, *Qual è il significato della partita a scacchi tra Tyrell e Sebastian nel film Blade Runner?*, 2019, in <https://it.quora.com/Qual%C3%A8-il-significato-della-partita-a-scacchi-tra-Tyrell-e-Sebastian-nel-film-Blade-Runner>

Cosa significa “brucia la candela ad entrambe le estremità”?, in <https://spiegato.com/cosa-significa-brucia-la-candela-ad-entrambe-le-estremita>

Luca Pesenti, *BLADE RUNNER: L'ANALISI DEL CAPOLAVORO DI RIDLEY SCOTT*, 14/10/2018, in <https://www.cinematown.it/2018-10-blade-runner-analisi/>

Il padrino (film), in [https://it.m.wikipedia.org/wiki/Il_padrino_\(film\)](https://it.m.wikipedia.org/wiki/Il_padrino_(film))

Tommaso Paris, *Roy Batty – Il vero protagonista di Blade Runner*, 02/08/2019, in <https://artesettima.it/2019/08/02/roy-batty-il-vero-protagonista-di-blade-runner/#:~:text=Salvando%20il%20Deckard%2C%20il%20replicante,essere%20umano%2C%20uno%20spirito%20libero>

Film su YouTube, *Blade Runner: The Final Cut*, in <https://www.youtube.com/watch?v=VMt1XPNDKOE>

eugenetica, in <https://www.treccani.it/enciclopedia/eugenetica>

Corrispondente, *Blade Runner. Tra sviluppo storico-tecnologico e “natura umana”* #1, 01/07/2017, in <https://www.lavocedellelotte.it/2017/07/01/blade-runner-tra-sviluppo-storico-tecnologico-e-natura-umana-1/>

Behavioral epigenetics, in https://en.wikipedia.org/wiki/Behavioral_epigenetics

Debopriyaa Dutta, *Blade Runner's Eye Symbolism Explained: What It Means For Each Character*, 13/03/2021, in <https://screenrant.com/blade-runner-2049-eyes-memories-symbolism-meaning-explained/>

Shin'ichirō Watanabe, in https://it.m.wikipedia.org/wiki/Shin%27ichir%C5%8D_Watanabe

Mirko Cuneo, *Occhiali intelligenti Vuzix con riconoscimento facciale*, 13/06/2019, in <https://www.mirkocuneo.it/vuzix-occhiali-intelligenti/>

Roberto Manzo, *USS Nautilus SSN-571: la storia del sottomarino nucleare dei record*, 31/07/2022, in [https://www.geopop.it/uss-nautilus-ssn-571-la-storia-del-sottomarino-nucleare-dei-record/#:~:text=Fu%20in%20questo%20clima%20che,Nautilus%20\(SSN%2D571\)](https://www.geopop.it/uss-nautilus-ssn-571-la-storia-del-sottomarino-nucleare-dei-record/#:~:text=Fu%20in%20questo%20clima%20che,Nautilus%20(SSN%2D571))

Blade Runner Black Out 2022, in https://bladerunner.fandom.com/wiki/Blade_Runner_Black_Out_2022

Sony Pictures Italia, *Blade Runner 2049 - Corto "2022: Black Out" di Shinichiro Watanabe*, in <https://www.youtube.com/watch?v=Sz-XCVylgOU>

Warner Bros. Pictures, *BLADE RUNNER 2049 - "2036: Nexus Dawn" Short*, in <https://www.youtube.com/watch?v=UgsS3nhRRzQ>

Panel 7 - OGM - Centro Internazionale di Ecologia della Nutrizione – NEIC, *Gli OGM servono contro la fame nel mondo?*, in <https://www.saicosamangi.info/sociale/ogm-fame-nel-mondo.html>

Redazione Studenti, *Seneca e la schiavitù*, 04/11/2021, in https://www.studenti.it/seneca-e-la-schiavitu.html#amp_tf=Da%20%251%24s&aoh=16662773172651&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&share=https%3A%2F%2Fwww.studenti.it%2Fseneca-e-la-schiavitu.html

Da Shell Shock a PTSD: l'evoluzione del concetto di TRAUMA, in <https://formazionecontinua.inpsicologia.it/shell-shock-ptsd-trauma/>

Nematode, in <https://bladerunner.fandom.com/wiki/Nematode>

Warner Bros. Pictures, *BLADE RUNNER 2049 - "2048: Nowhere to Run" Short*, in https://www.youtube.com/watch?v=aZ9Os8cP_gg

Il potere e la gloria, in https://it.m.wikipedia.org/wiki/Il_potere_e_la_gloria

NEMATODI. COSA SONO E COME POSSONO AIUTARCI NELLA CURA DELLE PIANTE, 27/05/2021, in <https://www.peraga.it/2021/05/27/nematodi-cosa-sono-e-come-possono-aiutarci-nella-cura-delle-piante/>

Gabriele Niola, *Blade Runner 2049 per fortuna è molto più che un sequel*, 04/10/2017, in <https://www.wired.it/play/cinema/2017/10/04/blade-runner-2049-fortuna-piu-un-sequel/>

Lorenzo Sassi, *Blade Runner 2049: la riflessione ontologica secondo Denis Villeneuve*, 07/10/2017, in <https://auralcrave.com/2017/10/07/blade-runner-2049-la-riflessione-ontologica-secondo-denis-villeneuve/>

Davide Cantire, *BLADE RUNNER 2049: ECCO IL TITOLO CHE ERA STATO PENSATO PER IL FILM*, 13/10/2017, in https://cinema.everyeye.it/notizie/blade-runner-2049-ecco-titolo-che-era-stato-pensato-per-film-308038.html#amp_ct=1667212992683&_tf=Da%20%251%24s&aoh=16672129300258&csi=1&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&share=https%3A%2F%2Fcinema.everyeye.it%2Fnotizie%2Fblade-runner-2049-ecco-titolo-che-era-stato-pensato-per-film-308038.html

Blade Runner 2049, in https://en.m.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner_2049

Wallace Corporation, in https://bladerunner.fandom.com/wiki/Wallace_Corporation

Le Serre di Almeria, un complesso di agricoltura intensiva di oltre 40.000 ettari, 03/06/2019, in <https://www.fattistrani.it/post/le-serre-di-almeria>

In BladeRunner 2049 (2017), The greenhouses at Sapper Morton's farm bear the word "Tselina", 03/2022, in https://www.reddit.com/r/MovieDetails/comments/t5r1tm/in_bladerunner_204

[9 2017 the greenhouses at/?utm_source=share&utm_medium=android_app&utm_name=androidcss&utm_term=2&utm_content=share_button](#)

Roberto Colombo, *Yuneec sfida DJI con il suo nuovo Mantis Q, drone da viaggio ripiegabile*, 14/08/2018, in https://www.fotografidigitali.it/news/yuneec-sfida-dji-con-il-suo-nuovo-mantis-q-drone-da-viaggio-ripiegabile_77522.html#:~:text=Anche%20Yuneec%20ha%20la%20sua,i%20selfie%20e%20i%20video%2Dselfie

Lorenzo Tirota, *In Giappone un uomo ha sposato un ologramma. Ecco chi sono i "fictosessuali"*, 28/04/2022, in https://www.hwupgrade.it/news/web/in-giappone-un-uomo-ha-sposato-un-ologramma-ecco-chi-sono-i-fictosessuali_106724.html

Why was the book, Pale Fire, used in the Blade Runner 2049 movie?, 12/2021, in <https://scifi.stackexchange.com/questions/171747/why-was-the-book-pale-fire-used-in-the-blade-runner-2049-movie>

Digital Resurrection: nel solco di chi venne, vide e vinse!, in <https://www.studiotangram.com/digital-resurrection-nel-solco-di-chi-venne-vid-e-vinse/>

Film su YouTube, *Blade Runner 2049*, in <https://www.youtube.com/watch?v=3HMxp2 - es>

Blade Runner: 2049 Large expanses between story points cloud an otherwise meaningful message about what it means to be human, 23/10/2017, in <https://narrativefirst.com/analysis/blade-runner-2049/>