

The recent sequel to Ridley Scott's original work proposes some further insights into the field of dystopian imagery in the vision of a close society. The enigma, suggested, lies in the evident relationships between script and set design, between real and unreal, prediction and reality, dystopian and utopian, where architecture is not only an essential background, but a leading actor.

Futuro Presente

Alcune considerazioni sul contesto programmatico di Blade Runner 2049

Present Future

Some considerations about the programmatic context of Blade Runner 2049

Michelangelo Pivetta

Il futuro della specie è finalmente rivelato.

N. Wallace, *Blade Runner 2049*

Distopie previsionali

Il cinema, tra gli ambienti della rappresentazione dell'architettura, ha assunto nell'ultimo secolo un ruolo assoluto. La libertà espressiva e narrativa propria del mondo metafisico della Settima Arte¹ ha accolto le istanze di un immaginario in espansione in grado di rappresentare innovativi codici linguistici e di andare oltre unendo, in una unica amalgama congetture previsionali, inquadrature sociologiche e ambizioni o denunce programmatiche.

Così l'attesa per il recente secondo atto della declinazione filmica dell'opera di P.K. Dick è stata ripagata in modo trasversale; un lungometraggio ambiguo, meno imprevisto del precedente ma, è innegabile, altrettanto intriso di contenuti.

Per le generazioni cresciute nel mito del primo *Blade Runner* di Ridley Scott questo sequel può sembrare segnato da un certo affanno nel doppio compito, non facile, di recuperare e ampliare condizioni antecedenti pur mantenendo una propria autonomia. D'altro canto a seconda delle sensibilità questo prodotto, come il precedente, contiene una densità che solo il tempo e la sedimentazione analitica potranno definire all'interno di una complessità lungi dall'essere sviscerata. In opere di questo tipo i livelli di analisi sono molteplici e le ragioni che spingono ad argomentazioni critiche sul nesso artistico sono chiare, soprattutto nell'ambito della caratterizzazione architettonica che questo film, come il precedente, non a caso porta in sé.

Ciò che ha distinto in modo straordinariamente evolutivo la va-

The future of the species is finally revealed.

N. Wallace, *Blade Runner 2049*

Dystopic predictions

Cinema, among the representation of architecture environments, in the last century assumed an absolute role. The expressive and narrative freedom inside the metaphysical world of the Seventh Art¹ has welcomed the demands of an expanding imaginary, able to represent innovative codes and to go beyond uniting, in a single mix of predictive conjectures, sociological frames and ambitions or programmatic denunciations.

The wait for the recent second act of the movie declination of the work of P.K. Dick was repaid in a transversal way; an ambiguous feature film, less unexpected than the previous one but, is undeniable, equally imbued with content.

For generations grown up in the myth of Ridley Scott's first *Blade Runner* this sequel may seem marked by a certain difficulty in its double task, not easy, to recover and expand antecedent conditions while maintaining its own autonomy. On the other hand, depending on the sensibility, this product, like the previous one, contains a density that only time and analytical sedimentation will be able to define inside a complexity far from being gutted.

In works like this, the analysis levels are large and the reasons that lead to critical arguments about the artistic connection are clear, especially in the architectural characterization that this movie, like the previous one and not by chance, brings in itself. What distinguished the screenplay of the novel written by Dick



riante cinematografica della sceneggiatura della novella *Do Androids Dream of Electric Sheep?* scritta da Dick nel '66 fu proprio il palinsesto scenografico all'interno del quale i personaggi muovono i propri passi. Come un *flâneur*² del terzo millennio, Rick Deckard, agisce in un contesto cinematografico molteplice che per caratteristiche stilistiche e formali ha riassunto condizioni contestuali fondamentali nell'evoluzione culturale tra gli anni Settanta e Ottanta. Il cacciatore di taglie³ è immerso in un *habitat* in cui massa costruita e umanità sono sostanze di uno spettacolo che tende a narrare quel *qui e ora*⁴ di cui egli è spettatore e attore.

Se il lavoro di Dick consolidò, alla fine degli anni Sessanta, una precognizione sociale in cui il primato della tecnologia e del mercato sarebbero divenuti i nuovi algoritmi di una società schiava, il successivo passo di Scott sottopose in forma di immagine un'alienazione collettiva in cui gli stessi panorami architettonici divengono il supporto alla parcellizzazione sociale e stratificazione funzionale dei relativi territori. Cyberpunk⁵, brutalismo e postmodernità furono alcuni dei lessici introdotti nel film in merito al processo distruttivo di una globalizzazione inumana il cui esito non è l'auspicato livellamento sociale ma una nuova e ancor più solida frammentazione.

Come in *Metropolis*⁶ di Lang o in *Things to Come*⁷ di Menzies per tornare alle origini, la città definisce territori propri di ogni categoria umana non in orizzontale come in una parafrasi di Banham bensì in verticale secondo un modo di vedere l'architettura proprio del Movimento Moderno⁸. Strato dopo strato, non solo la componente animata cambia ma si modificano anche gli involucri che ne accolgono le tragedie. Differenti luoghi da una spessa

in '66 *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, in an evolutionary way was the spectacular set-up within which the characters move their steps.

Like a third millennium *flâneur*², Rick Deckard, acts in a multiple cinematic context that for stylistic and formal characteristics has summarized fundamental contextual conditions in the cultural evolution between the Seventies and Eighties. The bounty hunter³ is immersed in a habitat in which buildings and humanity are the substances of a spectacle that narrate that *here and now*⁴ in which he is spectator and actor.

If Dick's work consolidated, at the end of the Sixties, a social precognition in which technology and market primacy would become the new algorithms of a slave society, the next step by Scott submitted a collective alienation in the form of an image where the same architectural views become the support for the social parceling and functional stratification of the related territories.

Cyberpunk⁵, brutalism and postmodernity were some of the keywords introduced in the movie to describe the destructive process of an inhuman globalization whose outcome is not the desired social leveling but a new and even more solid fragmentation.

As in the *Metropolis*⁶ by Lang or in *Things to Come*⁷ by Menzies, back to the origins, the city defines territories belonging to every human category not horizontally, as a Banham paraphrase, but vertically according to the points of views of the Modern Movement⁸.

Layer by layer, not only the animated component changes but also the casings that host the tragedies are modified.



quota zero, dove i reperti del moderno divengono ambienti, cataste di memorie, forme e *giocattoli*⁹, in cui, in una diffusa e umida luce bluastra, il degrado va di pari passo con una umanità tanto molteplice quanto individuale, approssimativa quanto rigida, a costituire un'immagine chiaramente post-moderna che nel 1982 era da ritenere d'avanguardia. Salendo, attraverso un cielo piovoso, la luce diffusa assume i toni dell'arancio supportando i luoghi e gli spazi architettonici in cui la società al potere, non più il politico o il ricco ma lo scienziato, il demiurgo tecnologico, galleggia in un ambiente netto, essenziale, immagine e sostanza di una vita votata all'imposizione tanto formale quanto sostanziale di nuove leggi contenute nella somministrazione di prodotti tecnologici come forma di nuova schiavitù¹⁰.

In quei *giorni pericolosi*¹¹ di un futuro prossimo, se non già presente, le scenografie distopiche di Syd Mead narrano un percorso teso al riciclo del presente, più grande e peggiore, ma plausibile. Così il *kipple*¹² è materia grezza su cui l'ambiente architettonico si riconfigura per accogliere le rotte della crisi dell'umano e la parallela, incontrovertibile, deriva verso l'inumano.

Nei trent'anni che dividono i due film la realtà non solo ha confermato la finzione ma enucleato una sua forma ulteriore, prossima, declinata secondo tempi e geografie proprie. L'apoteosi antropocentrica che ha contraddistinto gli ultimi brandelli del secolo scorso è sfociata nella tragedia del 11 settembre 2001, quando davanti a milioni di persone connesse mediaticamente in una sorta di messa laica a costituire un'immensa coscienza collettiva ecclesiastico-tecnologica, sono state testimoni della perizia distruttiva insita nell'essere umano. Cinquecento anni

Different places from a thick zero level, where the finds of the modern become environments, stacks of memories, shapes and toys⁹, in which, in a diffused and wet bluish light, the degradation goes hand in hand with a humanity as multiple as individual, approximate as rigid, to constitute a clearly post-modern image that in 1982 was to be considered avant-garde. Going up, through a rainy sky, the diffused light takes on the tones of orange supporting the places and architectural spaces in which the society in power, no longer the politician or the rich but the scientist, the technological demiurge, floats in a clean environment, essential, image and substance of a life devoted to the formal and substantial imposition of new laws contained in the administration of technological products as a form of new slavery¹⁰.

In those *dangerous days*¹¹ in a near future, if not already present, the dystopian Syd Mead's scenographies narrate a path aimed at recycling the present, bigger and worse, but plausible. So the *kipple*¹² is raw material on which the architectural environment is reconfigured to accommodate the routes of the crisis of the human and the parallel, incontrovertible, deviation to the inhuman.

In the thirty years that divide the two movies, reality has not only confirmed the fiction but enucleated its further form, the next, declined according to its own time and geography. The anthropocentric apotheosis that has marked the last shreds of the last century has resulted in the tragedy of 09.11.2001, when in front of millions of people connected mediatically in a sort of secular function to constitute an immense ecclesiastical-technological collective consciousness, they were witnesses of the destructive expertise inherent in the human being. Five hundred years after



dopo il Sacco di Roma, la nuova Roma, New York, è stata scelta quale perfetta scena della tragedia. Le macerie di Ground Zero divengono d'un tratto il *kipple* dickiano sul quale ancora le menti di tutti si sono fermate. Menti che in una condizione di ipnosi simulano ormai e solo rare reazioni di disturbo alla vista delle successive e quasi scontate distruzioni di Palmyra o Aleppo. La deriva dell'umano verso l'inumano è compiuta.

Su questo materiale Villeneuve e Gassner¹³ hanno dovuto lavorare per un film in grado di riprendere le tracce di tutto questo. L'immaginario distopico del mondo prefigurato nel 1982 è già qui fuori e la condizione è relativa solo alle sembianze non all'oggettività del racconto. L'obbiettivo non si sposta, anzi, rimodula focale e nitidezza per confermare innanzitutto il quadro descrittivo precedente e per ampliare la narrazione secondo sfumature proprie di una condizione già verificata.

«A rapporti sociali nuovi corrisponde un nuovo spazio, e viceversa»¹⁴ così l'architettura narrata nel *sequel* è quella dell'abbandono definitivo non solo della città ma del pianeta stesso. Il sistema ormai ha ammesso per resa la sostituzione umana con quella sintetica dei replicanti¹⁵ che rispetto al passato sono ancora più umani grazie a ricordi artificiali innestati rendendoli in grado di provare profondi sentimenti come amore e odio, o almeno una proiezione di essi. Ma non solo: nel passaggio dall'uomo elettrodomestico all'umanità sintetica avviene che essa stessa, per superare le proprie solitudini, viene accompagnata da un'ulteriore umanità, senziente e auto-apprendente, ma questa volta a-fisica, ologrammatica: Joi, entità femminile di pura luce, personaggio meta-reale, partner e complice del protagonista¹⁶. Anticipato il

the Sack of Rome, the new Rome, New York, was chosen as the perfect scene of the tragedy. The ruins of Ground Zero suddenly become the Dick's *kipple* on which the minds of all have stopped. Minds that in a condition of hypnosis now are simulating only rare reactions to the sight of the successive and almost obvious destruction of Palmyra or Aleppo. The drift of the human to the inhuman is accomplished.

Villeneuve and Gassner¹³ had to work on this material for a movie that could follow all these traces. The dystopian imaginary world prefigured in 1982 is already out here and the condition is relative only to the appearance not to the objectivity of the story. The objective does not move, rather, it reshapes focal and sharpness to confirm first of all the previous descriptive picture and to widen the narration according to the shades of an already verified condition.

«New space corresponds to new social relationships, and vice versa»¹⁴ so the architecture narrated in the sequel is the one of the definitive escape not only from the city but from the planet itself. By now, the system has admitted the human substitution with the synthetic one of the replicants¹⁵ which, compared to the past, are even more human thanks to artificial grafted memories making them able to experience profound feelings such as love and hate, or at least a projection of them. But not only: in the transition from human-electric appliances to a synthetic humanity, it happens that itself, to overcome its own solitudes, is accompanied by a further human, sentient and self-learning, but at this time a-physical, hologrammatic: Joi, female entity made of pure light, meta-real character, partner and accomplice of the



passaggio finale quindi: il baratro del predominio della tecnologia attraverso il quale potrà avvenire la negazione stessa della fisicità umana intesa come corpo.

Ritorno all'Umanesimo

L'alchimia cibernetica dell'apparato filmico, in linea superiore al precedente capitolo, sottolinea ancor meglio condizioni proprie della sceneggiatura proponendo ambienti architettonici d'invenzione e citazione differenti.

I replicanti in cerca di memorie a cui agganciare il senso del proprio futuro, si muovono in luoghi costituiti da frammenti di modernità riciclata, rovine di un passato recente in cui brandelli edilizi suggeriscono la condizione transitoria di vite al limite che indugiano nell'amletico dilemma: «cosa vuol dire essere umani? In cosa consiste l'umanità?»¹⁷. Tra questi la casa di frontiera di Sapper Morton, *ouverture* scenografica, citazione dei panorami *Western* surrealisti già visti nell'opera di Sergio Leone¹⁸, con tanto di albero rinsecchito e pentolino a ribollire. Poi la strada, mantra lessicale, dove merci e corpi si dividono le attenzioni consumistiche di infiniti passanti immersi in una umanità tanto strabordante quanto sola.

I demiurghi tecnologici abitano una contemporaneità edulcorata al limite di uno stato monacale di pura essenza formale; spazi univoci, citazionistici, non a caso, di una certa contemporaneità¹⁹. Neander Wallace²⁰, nuova divinità tecnocratica, non solo dona la vita a corpi di membra sintetiche, ma sovverte come un nuovo Prometeo il parametro naturale donando ai replicanti la capacità di riprodursi per ottenere un risultato doppio: la costituzione di una umanità alternativa in nihilistica sostituzione dell'originale

protagonist¹⁶. Anticipated the final step therefore: the abyss of the technology dominance through which the negation of human physicality, understood as a body, can take place.

Back to the Humanism

The cybernetic alchemy of the filmic apparatus, in line superior to the previous chapter, underlines even better the script's own conditions, proposing different architectural environments of invention and quotations.

The replicants in search of memories to hook the sense of their future, move in places made by fragments of recycled modernity, ruins of a recent past in which building scraps suggest the transitory condition of lives to the limit that linger in the dilemma: "What does it mean to be human? What does humanity consist of?"¹⁷. Among these locations the frontier house of Sapper Morton, spectacular *ouverture*, a quote from the western surrealist panoramas already seen in the work of Sergio Leone¹⁸, complete with a dried-up tree and small boiling pot. Then the road, a lexical mantra, where goods and bodies split the attentions of infinite bystanders immersed in a humanity as overwhelming as it is alone.

The technological demiurges live in a sweetened contemporary in the limit of a monastic state of pure formal essence; univocal spaces, citations, not by chance, of contemporaneity¹⁹.

Neander Wallace²⁰, the new technocratic deity, not only gives life to bodies of synthetic limbs, but subverts as a new Prometheus the natural parameter giving the replicants the ability to reproduce themselves to obtain a double result: the consti-



e dotare gli esseri sintetici del platonico concetto di *eros*, vero nocciolo dell'agire umano²¹. Costui vive la propria cecità in un contesto artificioso di essenzialità negativa in cui l'ambiguità morale del personaggio è sottolineata dalla scelta dicotomica di un'esistenza *hi-tech* posizionata in un contesto architettonico paradossalmente primitivo.

Il *flâneur*, K e Deckard, invece, brancolano in una realtà architettonica di mezzo, una post-modernità traslata dove la memoria è parte preponderante di un palinsesto complesso in cui le scenografie sono anche qui perfetta materializzazione delle condizioni psicologiche ed esistenziali²². Quindi ecco il preciso appartamento in stile modernista *sovietico* di K a sostituzione in riduzione del precedente ammirato appartamento di Deckard²³ e l'ossessionante confronto distopico con una Las Vegas abbandonata al suo destino post nucleare. Qui sagome di edifici e infrastrutture fuori scala rimangono testimoni di una umanità scomparsa all'improvviso.

Forse la città senza uomini, le sue architetture abbandonate, archeologie perfettamente funzionali, emergono come la parte migliore e più duratura di quell'umano che in sé ha trovato il modo di autoeliminarsi. Il sogno inconfessabile di resistenza dell'opera umana all'umano stesso, di un'architettura purificata della presenza biologica, individuando nell'umanità il problema e non nei suoi prodotti, come nel caso dei replicanti, che in quanto utensili possono solo essere perfetti.

Una proposta programmatica quindi, nella quale, come del resto già avvenuto, solo i manufatti, l'architettura e le sue manifestazioni potranno essere testimoni precedenti in una condizione *transu-*

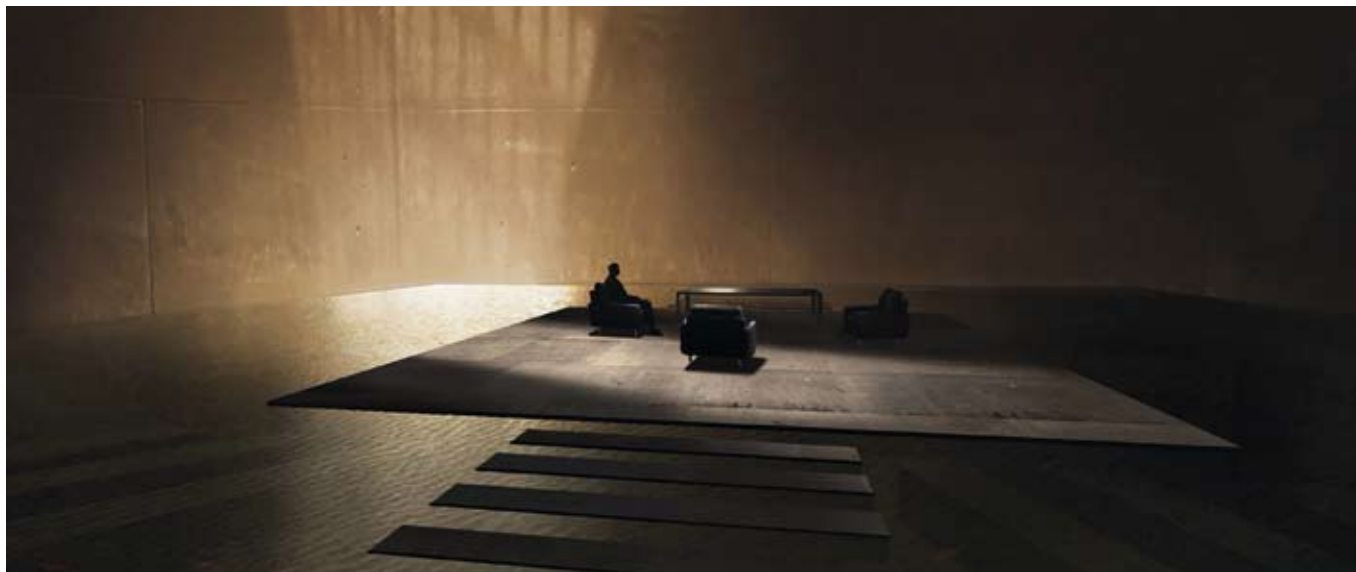
tion of an alternative humanity in nihilistic substitution of the original one and endow the synthetic beings of the Platonic concept of *Eros*, the true core of human action²¹. He lives his blindness in an artificial context of negative essentiality in which the character moral ambiguity is underlined by the dichotomous choice of an *hi-tech* existence positioned in a paradoxically primitive architectural context.

K and Deckard, the *flâneur(s)*, on the other hand, grope in a middle architectural reality, a translated post-modernity where memory is a preponderant part of a complex palimpsest in which the scenographies are also here perfect materialization of the psychological and existential conditions²². So here's the definite Soviet-style apartment replacing the previous admired Deckard's one²³ and the obsessive dystopic confrontation with an abandoned Las Vegas in its post nuclear fate. Here the out-of-scale buildings and infrastructures silhouettes remain witness such suddenly lost humanity.

Perhaps the city without men, its abandoned architectures, perfectly functional archaeologies, emerge as the best and most enduring part of that human which has found self-elimination in itself. The un-confessable dream of a the human work resistance to the human itself, the resistance of a purified architecture by the biological presence, is identifying the humanity like the problem and not in its products, as in the case of replicants, which as tools could only be perfect.

A programmatic proposal, in which, as has already happened in the history, only the artifacts, architecture and its manifestations may be the witnesses in a trans-human condition of necessary

Immagini tratte dal film *Blade Runner 2049*
 © ALCON ENTERTAINMENT, LLCC, WARNER BROS,
 ENTERTAINMENT INC. AND COLUMBIA PICTURES
 INDUSTRIES, INC. ALL RIGHT RESERVED



mana di necessario ritorno all'Umanesimo²⁴, o *post-umanesimo*, come ripristino di rinnovata coscienza di una nuova civiltà replicante. Una distopia che nasconde, forse, una nuova utopia.

return to Humanism²⁴, or *post-humanism*, like a restoration of renewed consciousness in a new replicants civilization. A dystopia that hides, maybe, a new utopia.

¹ Sei le arti classiche a cui è stata aggiunta la settima, il cinema. Quest'ultima chiude il cerchio con la prima: l'architettura.

² Strumento letterario inventato da Baudelaire, qui inteso non come *dandy fan-nullone* ma come definito dal poeta francese: «un botanico da marciapiede».

³ Quello del *bounty hunter* è tema caro alla narrativa USA. Il bene contro il male, la giustizia contro l'ingiustizia in un ambito di violenza western dove la separazione tra giusto e sbagliato spesso si confonde.

⁴ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2000. Il concetto di *hic et nunc* ben codificato da Benjamin è proprio non solo dell'arte ma anche dell'architettura e della città stessa. Il processo di riproducibilità e quindi mercificazione dell'arte è della città anche quando questa diviene contenitore di esclusivo di distrazioni e simboli.

⁵ Il termine fu definitivamente consacrato dal titolo del racconto *Cyberpunk* di Bruce Bethke non a caso pubblicato nel 1983.

⁶ «*Metropolis was born from my first sight of the New York skyscrapers in October 1924. The buildings seemed to be a vertical veil, very light and scintillating, a luxurious backdrop suspended from the gray sky to dazzle, distract and hypnotize*». Da B. K. Grant, *Fritz Lang: interviews*, University Press of Mississippi, Jackson 2003.

⁷ Pietra angolare del cinema distopico di W.C. Menzies fu tratto dal romanzo *The Shape of Things to Come* del 1933 di H. G. Wells. Romanzo e film preannunciano le distruzioni della guerra e una successiva società dominata da una forma tecnocrazia. Straordinari apparati architettonici futuristi e razionalisti, in parte disegnati anche da Moholy-Nagy, sono i fondali scenografici dell'immaginaria Everytown.

⁸ Velocità e altezza sono i nuovi parametri nell'immagine dell'architettura e della città nel Movimento Moderno. Tra i primi LC verificò come le visioni aeree fossero il necessario passaggio alla rappresentazione di un'architettura simbolica in cui la nuova coscienza dello spazio possa essere adeguatamente verificata. Futurismo e aero-pittura, in Italia, sono declinazioni fondamentali di questo nuovo approccio.

⁹ Dalle *spinner*, le auto volanti, al contenuto dell'abitazione di J.F. Sebastian, il progettista dei replicanti che in realtà si rivela innanzitutto un ideatore di giocattoli umanoidi. Un legame sottile con l'importante *immaginario del giocattolo* assunta proprio in quel periodo nel postmoderno.

¹⁰ Per Apple, Google, Facebook gli utili sono secondari rispetto al potere che esse acquisiscono con gli strumenti ormai «inevitabili» che producono. Spostare il giudizio e il comportamento umano è base per ogni attività di controllo planetario.

¹¹ Dal titolo della prefazione all'ultima edizione italiana del racconto originale di

¹ The classic arts are six, to which the seventh was added, cinema. The latter closes the circle with the first one: architecture.

² A literary instrument invented by Baudelaire, understood here not as a loafer dandy but as defined by the French poet: «a sidewalk botanist».

³ The *bounty hunter* is a theme dear to US fiction. Good against evil, justice against injustice in a context of western violence where the separation between right and wrong often gets confused.

⁴ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino, 2000. The concept of *hic et nunc* well coded by Benjamin is not only about art but architecture also and about the city itself. The process of reproducibility and therefore the commodification of art is about the city even when it becomes the exclusive container of distractions and symbols.

⁵ The term was definitively consecrated by the title of the novel «Cyberpunk» by Bruce Bethke, not surprisingly published in 1983.

⁶ «*Metropolis was born from my first sight of the New York skyscrapers in October 1924. The buildings seemed to be a vertical veil, very light and scintillating, a luxurious backdrop suspended from the gray sky to dazzle, distract and hypnotize*». In B. K. Grant, *Fritz Lang: interviews*, University Press of Mississippi, Jackson 2003.

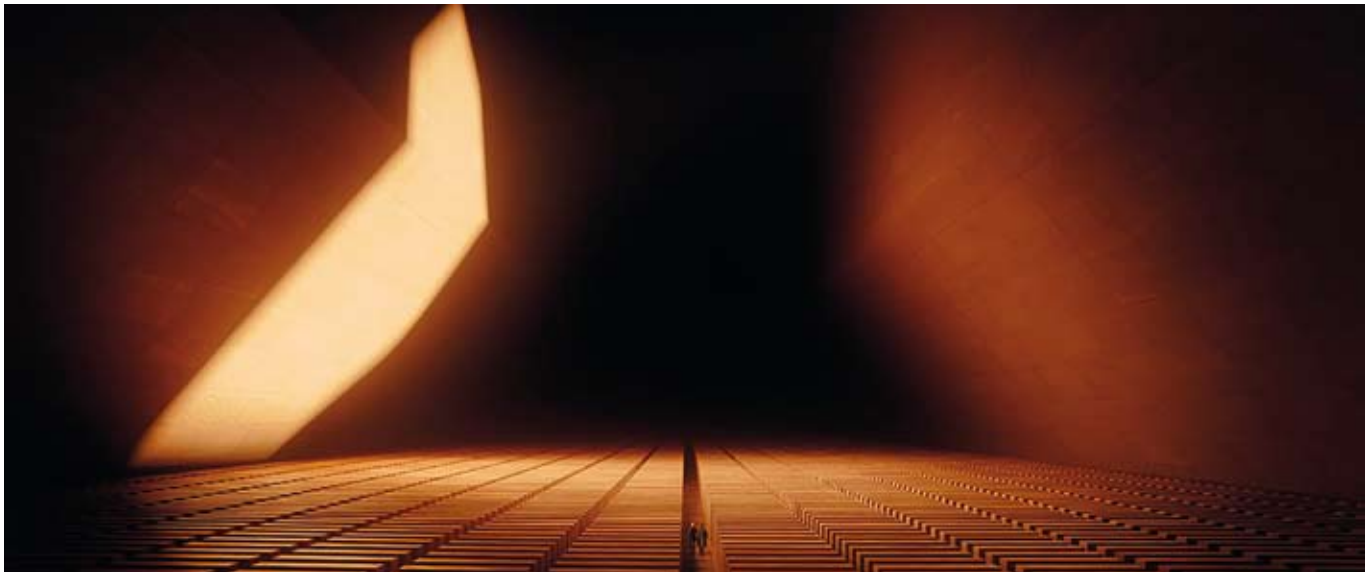
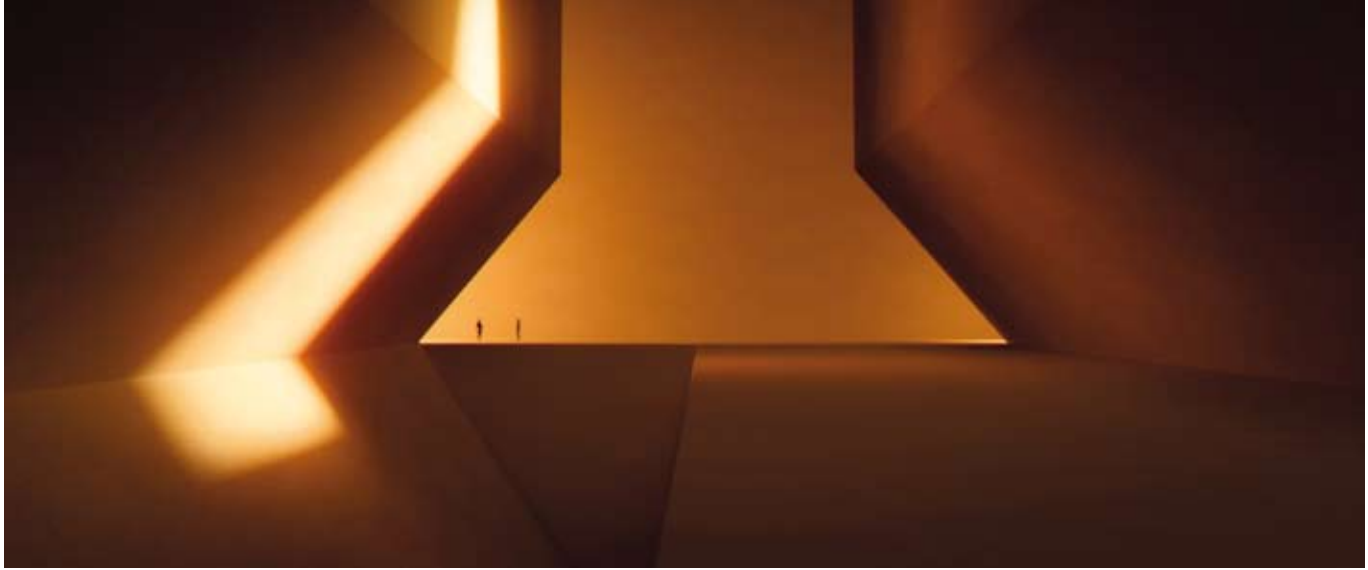
⁷ Cornerstone of the dystopian movies by W.C. Menzies was taken from the novel *The Shape of Things to Come* in 1933 by H. G. Wells. Novel and film foretell the destruction of war and a later society dominated by a technocratic form. Extraordinary futurist and rationalist architectural apparatus, partly designed by Moholy-Nagy, are the scenographic backdrops of the imaginary Everytown.

⁸ Speed and height are the new parameters in the image of architecture and of the city in the Modern Movement. Among the early LCs he verified how the aerial visions were the necessary passage to the representation of a symbolic architecture in which the new consciousness of space can be adequately verified. Futurism and aero-painting, in Italy, are fundamental declinations of this new approach.

⁹ From the spinner, the flying cars, to the content of J.F. Sebastian house, the replicants designer that in reality is revealed as a creator of humanoid toys. A link with the important toys imagery assumed at that time in the postmodern.

¹⁰ For Apple, Google and Facebook, profits are secondary to the power they acquire with the now «inevitable» tools they produce. Shifting judgment and human behavior is the basis for the planetary control activity.

¹¹ C. Pagetti, *Giorni Pericolosi, introduction to P.K. Dick Blade Runner*, Fanucci Editore, Roma 2000.



P.K. Dick. C. Pagetti, *Giorni Pericolosi*, introduzione a P.K. Dick *Blade Runner*, Fanucci Editore, Roma 2000.

¹² Termine coniato *ad hoc* nel racconto e che definisce in sostanza l'insieme degli oggetti costituenti il "mondo discarica", quella crosta di materia ormai inutile ma che nel suo accatastarsi costituisce un nuovo e ulteriore ambiente.

¹³ Denis Villeneuve e Dennis Gassner, rispettivamente regista e scenografo di *Blade Runner 2049*.

¹⁴ H. Lefebvre, *La produzione dello spazio*, Moizzi, Milano 1978, p. 77.

¹⁵ Dal vocabolario della lingua italiana Garzanti: «Nella fantascienza, automa che riproduce fedelmente sembianze e comportamenti umani».

¹⁶ «...more than a product...» come sibillamente recitato nel film.

¹⁷ C. Pagetti, *Giorni Pericolosi*, cit.

¹⁸ Il deserto di Tabernas, set delle migliori prove di Sergio Leone è citato nelle scene iniziali in modo evidente. Un legame di affezione e attribuzione alla scuola cinematografica italiana, nella quale sceneggiatura e scenografia corrispondono sempre.

¹⁹ Il progetto di concorso di Barozzi e Veiga per il Neanderthal Museum di Pilona è stato utilizzato da Dennis Gassner come matrice scenografica per l'edificio in cui la Wallace Corporation "genera" i nuovi "angeli". Una caverna sintetica in cui la nuova umanità prende non solo forma ma anche coscienza di sé stessa.

²⁰ Il nome Neander non è casuale: contrazione di Neanderthal, la Valle di Neander, dove sono stati ritrovati i resti del omonimo uomo europeo. O meglio, collegamento diretto all'origine toponomastica: la valle prende il nome dal compositore Joachim Neander, intellettuale umanista che cambiò l'originario cognome Neumann, "uomo nuovo", con la traduzione greca dello stesso: Neander.

²¹ L'interessante *Ex Machina* di A. Garland pone il quesito sull'evoluzione della macchina senziente attraverso una A.I. creata grazie ai dati raccolti a livello globale attraverso internet, per arrivare a definire sinteticamente non solo cosa l'uomo pensi ma soprattutto *come*.

²² Innegabile il contributo visivo da questo punto di vista del lavoro di E. Hopper in *Night Shadows*.

²³ Lo scenario degli interni riprende le tessiture murarie della Ennis-Brown House di F.L. Wright facendo da sfondo alla vita privata di un Deckard alternativo al contesto, riflessivo e in eterna ricerca.

²⁴ L. Cimmino A. Clericuzio G. Pangaro, *Umanesimo e rivolta in Blade Runner. Ridely Scott vs. Philip K. Dick*, Rubettino, Catanzaro 2015.

¹² Word invented *ad hoc* in the story and that basically defines the set of objects constituting the "rubbish dump world", that crust of now useless material but which in its stacking constitutes a new and further environment.

¹³ Denis Villeneuve and Dennis Gassner, respectively director and set designer of *Blade Runner 2049*.

¹⁴ H. Lefebvre, *La produzione dello spazio*, Moizzi, Milano 1978, p. 77.

¹⁵ From the Garzanti Italian language vocabulary: «In science fiction, automaton that faithfully reproduces human appearance and behavior».

¹⁶ «...more than a product...» is recited in the movie.

¹⁷ C. Pagetti, *Giorni Pericolosi*, cit.

¹⁸ The Tabernas desert, set of the best movies by Sergio Leone, is mentioned in the initial scenes clearly. A link of affection and attribution to the Italian movie school, in which screenplay and scenography always correspond.

¹⁹ The Barozzi and Veiga competition project for the Neanderthal Museum in Pilona was used by Dennis Gassner as a scenographic matrix for the building in which the Wallace Corporation "generates" the new "angels". A synthetic cave in which the new humanity takes not only form but also consciousness of itself.

²⁰ The name Neander is not accidental: Neanderthal contraction, the Neander Valley, where the remains of the homonymous European man were found. Or rather, a direct link to the toponymical origin: the valley is named after the composer Joachim Neander, a humanist intellectual who changed the original surname Neumann, "new man", with the Greek translation of the same: Neander.

²¹ The interesting *Ex Machina* by A. Garland poses the question about the evolution of the sentient machine through an A.I. created thanks to data collected globally through Internet, to get to synthetically define not only *what* man thinks but above all *how*.

²² The visual contribution from this point of view of E. Hopper's work in *Night Shadows* is undeniable.

²³ The interiors incorporates the walls patterns of the Ennis-Brown House by F.L. Wright is the background to the private life of an alternative Deckard to the context, reflective and eternal research.

²⁴ L. Cimmino A. Clericuzio G. Pangaro, *Umanesimo e rivolta in Blade Runner. Ridely Scott vs. Philip K. Dick*, Rubettino, Catanzaro 2015.