

Valerio Pellegrini

L'Ultimo upgrade

La potenza metaforica del *Frankenstein* di Mary Shelley continua a luccicare (a distanza di duecento anni) in decine di ricerche narratologiche. Come testimonianza di questa centralità nell'immaginario contemporaneo cito velocemente la fortunata versione cinematografica del 1994¹ in cui l'attore-regista Kenneth Branagh è affiancato da alcuni tra i maggiori protagonisti del cinema americano: l'attore Robert De Niro (che interpreta il mostro), il grande sceneggiatore Frank Darabont e Francis Ford Coppola qui nelle vesti di produttore. Il film focalizza bene un importante archetipo narrativo presente nel mito paleo-moderno del Frankenstein: la declinazione antropomorfa del corpo (e della mente) del mostro. L'uomo gioca a fare Dio e crea un essere a sua immagine e somiglianza. Forse del personaggio ideato dalla Shelley se ne parla ancora perché circoscrive il perimetro di una frontiera della scienza che l'uomo ancora deve attraversare o che forse sta per attraversare. Il dottor Victor Frankenstein e i protagonisti dei vari racconti di umanoidi susseguenti si trovano di fronte ad un altro sé, ad un doppio artificiale che minaccia di prendere il posto dell'originale e lo fa, semplicemente, comportandosi come faremmo noi, imparando ad affrontare le stesse emozioni che proviamo noi. Ed i mezzi con i quali il fantasma di Frankenstein procede ancora oggi nella sua marcia umanistica (reiterata da legioni di epigoni narrativi che si ispirano al mito prometeico), si sono fatti sempre più sofisticati man mano che si è evoluto il genere fantascientifico².

In questo cammino, un significativo passaggio è il film *L'uomo bicentenario* diretto da Chris Columbus e sceneggiato da Nick Kazan basandosi su *L'uomo bicentenario*³ e su *Robot NDR-113*⁴ di Isaac Asimov. La significatività del film risiede anzitutto nell'incontro tra l'immaginario asimoviano ed il linguaggio audiovisivo avanzato della computer grafica⁵. La storia del cinema non abbonda di convincenti traduzioni dei racconti del famoso scrittore, forse perché la visualizzazione delle idee asimoviane non sono mai state facili da realizzare. Oggi la forza comunicativa del binomio cinema-computer è in grado di schiudere un fantastico e troppo a lungo trascurato giacimento di idee. Ora si può finalmente vedere il robot asimoviano (che per decenni ha affiancato e per certi versi superato il Frankenstein nell'immaginario collettivo) e scandagliarne i ricchissimi risvolti umanistici. Nella figura del robot asimoviano sono racchiusi numerosi spunti per una sociologia dell'identità.

Nel 2005, dalle fabbriche della Northern Robotics, esce NDR114, modello di robot progettato per aiutare nelle faccende domestiche, una combinazione maggiordomo-cuoco-bambinaia. Come spesso avviene in tutti i campi della scienza, l'uomo muove i primi passi nella cibernetica e nell'informatica spinto da un movente puramente economico: sostituire forza-lavoro umana con le macchine per avere più efficienza e costi minori.

In questa fase pionieristica della robotica, un esemplare, Andrew (interpretato da Robin Williams) viene acquistato dal signor Richard Martin (Sam Neil). «Non fa paura! E' stupido!»: l'accoglienza della figlia maggiore del signor Martin, subito

introduce l'idea di una società che guarda con diffidenza e scetticismo gli androidi. Andrew non possiede nemmeno lo status di maggiordomo ed è considerato a tutti gli effetti un semplice elettrodomestico da preservare solo in quanto bene patrimoniale. Lo stesso responsabile dell'azienda che ha prodotto Andrew parla di una preoccupazione socialmente estesa: che i robot si sviluppino fino al punto di sostituire in tutto e per tutto la forza-lavoro umana. E in questo contesto di schiavitù e xenofobia diffusa che comincia l'avventura dell'elettrodomestico Andrew, la sua marcia alla conquista della libertà e, soprattutto, di un'identità. In un mondo in cui l'idea di un robot dotato di individualità e creatività suona come una delle barzellette che Andrew stesso cerca di raccontare come meglio può per far divertire la famiglia Martin.

In questa ponderata sceneggiatura scritta da Nicholas Kazan c'è tutta la fantascienza speculativa tipica dei racconti di Asimov ma la robustezza della sua analisi scientifica viene sfumata a vantaggio del dettaglio introspettivo. Nel fantasticare su un'avanzata tecnologia dell'intelligenza artificiale e su come questa si possa integrare con il comportamento umano, il racconto diventa un'esplorazione dei sentimenti raffinemente articolata su più livelli. Il nome Andrew viene dato al robot dalla figlia minore del signor Martin, Amanda, la quale storpiò la parola "androide". Andrew a sua volta si rivolge alla bambina chiamandola Piccola Miss. Qui c'è un riferimento al film *Via col Vento* (1939), in particolare al modo in cui la tata Mamie usava chiamare Rossella O'Hara (Miss Rossella nella versione italiana) evocando così il parlato degli schiavi africani del sud degli Stati Uniti nel XVIII e XIX secolo. Si noti come in questa prima parte del film il rapporto tra il robot e le bambine sia simile a quello tra Mamie e Rossella O'Hara. In quel "Piccola Miss" c'è la subordinazione da parte del robot-schiavo ma anche un senso di affettuosità e familiarità. È la prima immersione del robot in quella dimensione di affetti propria della famiglia e della socializzazione primaria.

Un giorno, a causa delle sue goffe dita meccaniche (nel film il dettaglio delle dita è un tema visivo fondamentale e ricorrente), il robot rompe un cavalluccio di vetro, un giocattolo di Piccola Miss. La reazione della bimba è rabbiosa: «Quello era il mio preferito! E poi non li fanno nemmeno più». Il robot avverte il dolore della perdita e vorrebbe riparare l'oggetto ma, ovviamente, ciò non è possibile. Vi è un primo trauma, una prima importante irruzione del concetto di mortalità. Nell'universo simbolico del film, Andrew (espressione avanzata di un ciclo di produzione seriale) comincia a misurarsi con entità uniche e insostituibili che non si possono riparare e che sono destinate a dissolversi nell'oblio al termine di un tempo finito. Sono i primi conti derivanti da varie coppie dialettiche disseminate nel film: mortalità/immortalità, unicità/serialità, finito/infinito. Come farà sempre, da qui in avanti, Andrew si oppone all'ineluttabilità di certe cose del mondo reale e si mette pazientemente (o meglio... roboticamente) al lavoro. Il robot scolpisce nel legno un cavalluccio da regalare a Piccola Miss. La piccola, originale scultura è la prima, inconfondibile espressione dell'unicità di Andrew.

Da dove ha copiato il disegno e la postura dell'animale? Andrew dice di «aver studiato il materiale grezzo fino a capire come intagliare la forma più congeniale all'amore della bambina per i piccoli mammiferi». Possibile che sia l'espressione totalmente originale di un profondo intelletto creativo? Il padrone, Richard Martin ne è convinto. Di fronte alla evidente singolarità di Andrew rispetto agli altri robot, il dirigente della Northern Robotics parla di un problema delle reti neurali

positroniche, un'anomalia. La preoccupazione dell'uomo d'affari è per la possibilità che una macchina così particolare possa andare in «escandescenza» (la vecchia fobia anti-Frankenstein) provocando dei danni ai consumatori. Ma come si fa a tracciare l'effettivo corso delle reti neurali di Andrew? Il signor Martin si rifiuta categoricamente di far mettere le mani nella testa del robot.

Sotto l'egida del suo padrone, il robot comincia a guadagnarsi da vivere costruendo orologi a cucù e pendole in legno. Andrew ha anche un conto in banca personale. La realizzazione del cavalluccio e gli eventi che ne seguono, coincidono anche con l'inizio della sua amicizia con il padrone e con la figlia Amanda: l'inizio della sua vita affettiva. Proprio come un padre orgoglioso del proprio figlio, è Richard Martin a convincersi del fatto che Andrew sia un essere unico e insostituibile. Martin sembra sinceramente animato da un ideale. Al dirigente della Northern Robotics che vorrebbe smantellare il robot, dice: «Non c'è prezzo per l'individualità». Un'espressione da cui comincia a trasparire una cifra politica poi ulteriormente resa esplicita nel finale del film. Richard Martin è caratterizzato da una caparbia, una voglia di farsi valere di fronte all'autorità costituita, una fermezza nel seguire i propri valori: questa caratteristica filtrerà nelle fondamenta della coscienza di Andrew il quale osserva e impara proprio come un bambino che imita suo padre. Il seme del progressivo affrancamento di Andrew dalla sua condizione di elettrodomestico è ormai piantato. L'idea della libertà: una cosa per cui intere generazioni umane hanno lottato a costo della vita. Dopo aver letto decine e decine di libri di storia - logicamente e semplicemente - Andrew afferma: «Quindi si può dire che una cosa a cui tante persone tengono così tanto... vale la pena di averla». Pur se con qualche indugio, il padrone concede la piena libertà all'androide.

Se Richard Martin è come un padre, la figlia minore di questi, Amanda Martin è per Andrew qualcosa di simile ad una madre. Grazie a Piccola Miss, il robot comincerà l'esplorazione di un'altra importante regione dell'universo umano: i sentimenti. Questo risvolto è ben rappresentato dalla scena in cui la bambina insegna ad Andrew come si suona il pianoforte, qui referente metaforico di sensibilità umana. Il regista Chris Columbus decide di narrare questo fatto tramite un raffinato raccordo di montaggio: mentre il robot e la bambina suonano in duetto, la cinepresa stringe su un dettaglio delle mani dei due che scorrono sulla tastiera; dopo una dissolvenza incrociata il campo si riallarga svelando una Piccola Miss ormai adulta. Lo stacco cronologico suggella simbolicamente l'ascendente esercitato da Amanda sul robot in un ampio arco di tempo e ci traghetta verso una seconda fase del racconto. Qui appare via via sempre più chiaro come quel delicato intreccio tra le memorie incamerate durante i primi anni passati in famiglia e le scelte successivamente compiute costituiscono l'ossatura unica e irripetibile dell'identità di Andrew. Vediamo meglio.

Il racconto di Asimov e il film muovono molti argomenti intorno al concetto di unicità. Andrew ne è affascinato. Le sue primissime curiosità riguardano la natura. Appare sinceramente stupito quando il signor Martin gli spiega il processo della riproduzione umana: solo uno ed uno solo tra milioni di spermatozoi centra l'ovulo femminile, tutti gli altri muoiono.

Ben presto Andrew incomincia una stupefacente sequenza di *upgrade*⁶ riguardanti il suo aspetto esteriore: il primo è motivato dal fatto che Andrew vorrebbe una faccia in grado di dimostrare i suoi sentimenti, una reattività superficiale che mima

l'espressività umana e che lo liberi dalla impassibilità della sua faccia originaria. Partendo dall'idea di utilizzare un volto pseudo-umano (e quindi di poter assumere determinate espressioni facciali), Andrew si accosta in un colpo solo al concetto di libero e a quello di unicità. Sempre a proposito del volto, più in là nel racconto, lo scienziato Rupert Burns spiegherà che il segreto per avere un volto umano convincente è nelle piccole imperfezioni: «Guarda il mio naso: è bozzuto e leggermente irregolare... sono l'unico ad avere il mio naso... è una cosa soltanto mia». Circa questi *upgrade* dell'aspetto esteriore, un dirigente della Northern Robotics cita alcune ricerche di mercato che hanno spinto l'azienda ad abbandonare questa linea di sviluppo: avrebbe portato all'avvento di robot troppo simili all'uomo. Ecco la preoccupazione sociale (ancora una volta attraversata da un movente economico) per un doppio meccanico troppo umano, per una invasione di creature artificiali in grado di sostituire quasi in tutto l'uomo. Insomma un ramo della ricerca scientifica destinato a morire senza il successivo intervento dello stesso Andrew che con il suo ingegno e i suoi capitali promuoverà studi sempre più arditi. Ma il percorso dell'Andrew fisico avanza in parallelo con quello dell'Andrew spirituale.



Alla morte del signor Martin - di fronte alla sua prima, seria esperienza della morte e dopo aver acquisito il pieno affrancamento dalla schiavitù - Andrew comincia a sentire anche i primi pressanti interrogativi circa la sua condizione esistenziale e parte per un lungo viaggio da cui tornerà molto cambiato. Il suo programma: «Voglio andare in cerca di un mio simile. Per poter capire qual'è il mio destino devo sapere se esiste un altro come me». Dopo aver girovagato per tutto il pianeta e dopo innumerevoli incontri con robot smantellati o dalle reti positroniche riprogrammate dall'uomo, Andrew conosce Galatea¹, un androide al femminile. Andrew è inizialmente colpito dal fatto che Galatea ami ascoltare la musica e ballare mostrando un autentico senso del ritmo. Forse, per un attimo, pensa di aver trovato l'anima gemella anch'essa impegnata a chiarire il senso del proprio esistere. Tant'è vero che le chiede: «Quando hai capito di essere unica?». Ma ben presto Andrew si rende conto che il comportamento di Galatea è condizionato da un chip della personalità. Quella del robot femmina è un'unicità dietro cui non c'è una coscienza che decide, nessun libero arbitrio: è una personalità unica ed eccentrica ma è pur sempre un'unicità progettata a tavolino dall'uomo. E Galatea, logicamente, dice di preferire quella personalità all'intelligenza. E' un duro colpo per Andrew ma qui si vede come il processo di costruzione sociale dell'identità passi per uno strutturarsi dialettico, superato lo stadio imitativo dei primi anni di vita in casa Martin. Nell'impasto di argilla umana (in questa fase sembra l'immagine più adatta per descrivere la coscienza di Andrew) si intravede il solidificarsi di un costrutto psicologico originato dal confronto con gli altri robot e, quindi, dalla consapevolezza di essere in qualche modo diverso dai propri simili.

Una volta che l'identità di Andrew non è più direttamente collegabile al ruolo sociale impostogli dagli umani (l'elettrodomestico), una volta assodata l'eccezionalità della propria situazione rispetto agli altri androidi, al nostro robot che cercava risposte non resta che l'angoscia di nuovi interrogativi, nuove e ben più difficili ricerche da

intraprendere. E' quello che potremmo chiamare l'obbligo del dover ritrovare e valorizzare l'originalità e l'unicità del proprio carattere personale. Da questo angolo visuale, la vicenda di Andrew sembra una versione romanzata della vicenda dell'intera umanità ed in particolare dell' *homo christianus* che muoveva i primi passi verso l'acquisizione dell'identità moderna⁸. Insomma, liberatosi dal fardello della schiavitù - così come gli uomini si affrancarono dalla loro soggezione agli dei - Andrew si ritrova solo di fronte all'universo e a se stesso. E' quello stesso turbamento, quella difficoltà dell'essere-sé che secondo Gauchet è il prezzo da pagare per vivere in universi sociali postreligiosi⁹.

Alla fine del suo epico viaggio, Andrew si convince dunque della sua unicità in quanto non è riuscito a trovare un altro modello NDR114 individualizzato come lui. Proprio quando giunge a questa svolta della coscienza, Andrew incontra Rupert Burns, scienziato solitario e un pò folle ridotto al rango di tecnico riparatore di robot usati: «La tecnologia degli androidi purtroppo è inesorabilmente passata di moda», dice. Ma per Andrew si materializza una nuova prospettiva. La ricerca dello studioso è arrivata al punto in cui è possibile replicare quasi perfettamente la parvenza fisica esteriore di un essere umano, così lo scienziato regala al robot un corpo umano (permettendo all'attore Robin Williams di uscire dalle soffocanti protesi plastiche), e il robot regala allo scienziato gran parte dei suoi capitali (anni e anni passati a fabbricare orologi giorno e notte!) allo scopo di proseguire gli studi nel campo della robotica.

Straordinaria la scena in cui Andrew si guarda per un attimo allo specchio e vede il suo volto senza maschera, con il teschio metallico in bella mostra. Lancia un urlo di terrore gridando «Ho visto il mio Io interiore!». E' lo stesso urlo che lanceremmo noi se vedessimo improvvisamente la nostra faccia scarnificata, ma la battuta ironizza su qualche cosa che è dentro di noi: l'idea di un'anima o di una coscienza intangibile che si cela dietro il nostro volto, il nostro aspetto esteriore, forse dietro le nostre maschere sociali. In fondo è questo l'argomento centrale del film e in questa gag emerge la sublime ironia della situazione di Andrew: dopo aver fatto tanta strada verso la condizione umana, il moderno Pinocchio non si riconosce più nel suo corpo meccanico e nelle sue interiora di metalli assortiti e di led luminosi. Insomma, mentre un automa non urlerebbe mai alla vista del proprio cranio scoperto, Andrew invece ha ormai acquisito una certa coscienza del sé ed ha altresì attivato dei processi cognitivi che ora richiedono un volto (possibilmente umano) da associare a quella coscienza. Si avvista la necessità di un trapasso dalla meccanica alla biologia.

Parallelamente, nonostante gli sbalorditivi e incessanti sviluppi dell'avventura tecnologica di Andrew che finalmente acquisisce un aspetto del tutto umano, è dai legami affettivi che deriva la sfida più impegnativa. Gli umani non dovrebbero investire i loro sentimenti in una macchina: è un concetto che ritorna più volte. Torniamo un po' indietro nel racconto: vi è una interessante scena di dialogo tra la Amanda (ormai donna) e Andrew. Mentre sta tagliando delle assi di legno, il robot viene distratto dall'arrivo di Piccola Miss e si amputa un pollice. Non essendo dotato di un sistema nervoso come il nostro, l'androide non prova dolore e riprende il lavoro e la conversazione come se niente fosse. Durante la conversazione, Amanda annuncia il suo prossimo matrimonio con un certo Frank ma confessa ad Andrew un dubbio. Dice di avere un profondo legame affettivo con un «grande amico», senza ammettere chiaramente che si tratta di Andrew stesso. Ma alla fine decide di

sposare Frank. Allora quel pollice amputato diventa un simbolo di castrazione: Andrew è ancora tagliato fuori dal gioco dei sentimenti e delle passioni amorose. In fondo Andrew, per quanto sofisticato e in continua evoluzione, rimane pur sempre una macchina. D'altro canto, come Andrew stesso dovrà constatare, anche investire i propri sentimenti in un essere umano non è un affare conveniente: gli umani sono destinati a deperire e morire, gli androidi no.

Per spiegare questa partita doppia sentimentale tra uomini e macchine e la posizione assunta da Andrew, vanno citate le scene dei due lutti importanti. La morte di Richard Martin: l'uomo ormai vecchissimo, spirava nel suo letto ma prima di andarsene chiede di salutare il suo amico robot stringendogli la mano. Gli anni passano e le persone invecchiano: tornato a casa dopo il suo viaggio, Andrew è scioccato dalla vista di una Piccola Miss ultrasettantenne. Pochi mesi dopo, la donna muore e, come aveva fatto suo padre, chiama Andrew al suo capezzale. Senza parole: Amanda stringe tra le dita ossute il cavalluccio di legno regalatole da Andrew quando era ancora una bambina (il *souvenir* più importante di una vita intera) e l'ultima mano che stringe è proprio quella del fedele androide. Riecco il tema visivo delle dita e delle mani che si stringono. Così viene richiamato il dettaglio nella scena della morte di Richard Martin, solo che a quell'epoca le dita del robot erano ancora di metallo mentre alla morte di Amanda, Andrew può esibire una mano del tutto umana. Permane una fondamentale asimmetria tra le due mani: ora quella di Andrew è sì umana, ma è innaturalmente giovane mentre quella di Amanda è rinsecchita e consumata. Al termine di questa scena, il robot osserva il dolore di Portia, la nipote di Amanda, e dice: «E' crudele che tu possa piangere e io no. Provo un dolore terribile che non posso esprimere. Tutti gli esseri umani che amo prima o poi se ne andranno?» Con l'ostinazione tipica di casa Martin, Andrew si ribella a questo destino.

A questo punto, Andrew ha (ormai ufficialmente) acquisito la piena e totale indipendenza dagli umani, ha acquisito (verrebbe da dire... costruito) un corpo umano, ed è in piena marcia verso l'acquisizione di un'anima. Queste ultime due questioni - i due grandi movimenti drammatici del film - non procedono mai separate, anzi si avviluppano in un'unica trama affettiva. E' il terribile dolore provocato dalla perdita dei cari (ma perché gli umani devono invecchiare e morire?) che spinge Andrew a collaborare ancora più intensamente con Burns in una straordinaria avventura di ricerca biotecnologica. «Le cose cambiano», è una massima appresa dal signor Martin: un indirizzo esistenziale che Andrew conserva dentro di sé, una spinta ad inseguire i propri desideri anche forzando le leggi della fisica e del mondo sociale. La ricerca porterà i due a progettare e realizzare un set di organi artificiali funzionante in due sensi: inizialmente, organi per robot ideati per avvicinare Andrew alla condizione umana; ma poi anche organi per uomini ideati per rimediare a malformazioni genetiche o a danni subiti nel corso del tempo. Come dice Burns, è una «profonda transizione dalla meccanica alla biologia» e, soprattutto, all'atto pratico, è l'avvento di una generazione di uomini virtualmente immortali. Tutto perché Andrew non sopporta di perdere i propri cari. Qui la nitidezza del tema, del campo di opposizioni e del compattarsi finale in un tutto organico evidenzia la tipica solidità strutturale della sceneggiatura hollywoodiana.

Inaspettatamente, la radicale transizione toccherà non solo l'Andrew fisico ma anche e soprattutto l'Andrew spirituale. E così, per serendipità, stanno per schiudersi nuove prospettive all'interno della riflessione di Andrew sul concetto di unicità.

Significativi i dialoghi tra Portia e Andrew a proposito dell'amore. «A volte è importante non essere perfetti... gli esseri umani sono un gran casino...», sono frasi pronunciate da Portia. Probabilmente la donna parla della irripetibile sequenza di ricordi e di sensazioni basata su un'alternanza di successi ed errori, di aperture e di chiusure, di amori e di perdite, che caratterizza un vissuto individuale. E' il mare della vita, spesso esposto a tempeste di sensazioni e agitato dalle invisibili correnti dei sensi. Il robot è colpito dalle parole di Portia e, probabilmente, ne possiede anche una vaga consapevolezza basata sull'infinito *corpus* delle sue letture. Si mette subito al lavoro. «Sono possessore di un sistema nervoso!», urla Andrew tutto contento alla giovane Portia dopo aver effettuato l'ennesimo *upgrade*. Ora è in grado di mettere alla prova tutti e cinque i sensi. Se vogliamo connettere questa trovata narrativa al dibattito riguardante l'essenza dell'identità personale, qui appare chiaro il fondamentale ruolo giocato dall'elemento sensoriale accanto a quello mentale. Il completamento del processo di acquisizione di una coscienza di sé in tutto e per tutto identica a quella operante negli esseri umani passa per l'acquisizione di un'identità fisica in grado di immergersi nella materialità del mondo esterno. L'insieme delle memorie di un individuo sprigiona un'aura unica e inenarrabile che si appoggia principalmente su impulsi sensoriali e quest'aura costituisce il fondamento di una ed una sola identità. Ora Andrew ha tutti gli strumenti per assaggiare tutto ciò che il mondo esterno ha da offrire ed è solo da questo punto in poi che la sceneggiatura lo mette in condizioni di affrontare il gioco dell'amore.

Dopo aver sposato Portia, Andrew Martin vorrebbe la ratifica di un atto che ufficializzasse la sua umanità, così da ufficializzare anche il suo matrimonio agli occhi delle istituzioni. Se abbracciamo le considerazioni sull'io sociale contenute negli scritti di William James (considerato il pioniere della sociologia dell'identità) e cioè che «il sé sociale di un uomo è il riconoscimento che egli riceve da chi gli sta intorno»¹⁰, notiamo che la fenomenale misura epica del viaggio di Andrew è data dalla sua volontà (rinforzata da una imperturbabilità e da una ostinazione presumibilmente immancabili in un robot) di acquisire tutti i riconoscimenti possibili, finanche il più alto: quello istituzionale sancito dalla legge. Ma la più alta assemblea di governo del mondo non decreta a favore dell'umanità di Andrew che «non fa parte del bacino genetico umano». Andrew ribatte: «E quelle persone reali che sguazzano nel bacino genetico umano ma che hanno il corpo pieno di protesi molte delle quali inventate da me?» Lo stesso presidente della corte ha un rene artificiale progettato dal robot. La questione è: dove si trova la scintilla umana? Nel cervello? Nel cuore? Ancora una volta si parla della vera natura della coscienza e la risposta data dal presidente è che la barriera tra Andrew e la condizione umana è l'immortalità della mente positronica. «La società può tollerare un robot immortale ma non accetterà mai un umano immortale. Farebbe nascere troppa gelosia, troppa rabbia». Insomma, per la conservazione della pace sociale, gli androidi sono destinati a rimanere tali, ovvero (almeno sulla carta) qualcosa di diverso dagli uomini, qualcosa di ufficialmente "altro". La stessa Portia (ormai invecchiata) dà molto da pensare a Andrew: «Non prenderò per sempre i tuoi elisir al DNA. Non mi farò sostituire tutti gli organi. Alla fine arriverò a consumarmi e questo è quello che voglio... Esiste un ordine nelle cose. Gli esseri umani sono destinati a stare qui per un certo tempo e poi ad andarsene. E' giusto così». Logicamente, il caparbio robot va fino in fondo. Dopo aver conosciuto tutte le dimensioni dell'esistere umano ecco l'ultimo *upgrade* per Andrew: l'introduzione nel corpo di un sistema di circolazione sanguigna che rende deperibili e usurabili tutti i tessuti, compresi quelli del cervello

positronico. Sempre tramite la (fanta) scienza, Andrew acquista dunque il "dono" della mortalità. Benvenuto nella condizione umana: vivere sapendo di dover (un giorno indeterminato) morire. Ora il robot è, a tutti gli effetti, un uomo in carne, ossa e... spirito. Il punto d'arrivo del suo percorso è una espressione che proprio nel suo ambiguo *happy end*, nel suo rientrare in una normalità sociale, riafferma vigorosamente il concetto di perturbante secondo Freud. Infine l'alter-ego ritorna da dove era venuto: dall'uomo stesso.

La parabola di *L'uomo bicentenario* serve a mettere in evidenza un aspetto cruciale di tutta la mitologia proliferata sul Frankenstein: l'alterità, lo sdoppiamento non è più dato, imposto dalla natura o da Dio. Non è un gigante o una razza o un popolo da combattere per affermare la propria identità culturale: è qualcosa che viene dall'uomo stesso, dalla sua tecnica, dalla sua cultura, dalla sua vita mentale e, come tale, è qualcosa che serve all'uomo per riflettere sui propri pregi e difetti. Il tema del doppio è ed è sempre stato, in ultima analisi, uno studio su se stessi, una esplorazione umanistica. Ecco perché questo tema continua a risaltare da decenni nell'angoscia dell'avventura fantascientifica ed arriva fino al punto di narrare uno sdoppiamento radicale: non più, semplicemente, una scissione dell'anima individuale, ma una dialettica che coinvolge l'intero cerchio delle responsabilità etiche e civili, il rapporto con la natura e con i propri simili. Il nucleo tematico del genere fantascientifico è caratterizzato dalle disfunzioni del progresso, dagli esiti imprevisi dell'azzardo tecnologico e si materializzano in altrettanti Frankenstein. Questi cercano poi di evolversi, di trovare una collocazione nell'universo. L'uomo bicentenario è il mostro che va più lontano di tutti perché finisce col rispecchiare e mettere in discussione il fondamento etico e morale di un'intera società civile.

FILMOGRAFIA ESSENZIALE¹¹

A.I. - Intelligenza artificiale, A.I., Steven Spielberg, 2001.

Blade Runner, id., Ridley Scott, 1982.

Demoni e dei, Gods and Demons, Bill Condon, 1999.

Edward mani di forbice, Edward Scissorhands, Tim Burton, 1990.

Frankenstein di Mary Shelley, Mary Shelley's Frankenstein, Kenneth Branagh, 1994.

Frankenstein oltre le frontiere del tempo, Frankenstein Unbound, Roger Croman, 1990.

Frankenstein, id., James Whale, 1931.

La maschera di Frankenstein, The Curse of Frankenstein, Terence Fisher, 1957.

La moglie di Frankenstein, The Bride of Frankenstein, James Whale, 1935.

Star Trek - The Next Generation (serial TV), AA.VV., 1987-1993.

Star Trek - Voyager (serial TV), AA.VV., 1995-2001.

Terminator 2 - Il giorno del giudizio, Terminator 2: Judgement Day, James Cameron, 1991.

L'uomo bicentenario, Bicentennial Man, Chris Columbus, 1999.

Via col Vento, Gone with the Wind, Victor Fleming, 1939.

¹  Anche se nell'epoca del cinema muto si contano ben tre adattamenti del romanzo, il vero boom del mito prometeico nell'immaginario collettivo si ha con i film *Frankenstein* (1931) e con *La moglie di Frankenstein* (1935) di James Whale in cui il mostro ha le sembianze di Boris Karloff. Tra le successive versioni, oltre a *Frankenstein di Mary Shelley* (1994) prodotto da Coppola, vanno citate: *La maschera di Frankenstein* (1957) di Terence Fisher (fedele al racconto originale) e *Frankenstein oltre le frontiere del tempo* (1990) di Roger Croman. Quest'ultima interessante e fantasiosa variante si basa sul romanzo *Frankenstein liberato* di Brian Aldiss e collega il mito prometeico al potere di viaggiare nel tempo. Interessante anche *Demoni e dei* (1999) di Bill Condon che ricostruisce gli ultimi giorni di vita del regista Whale la cui immaginazione ridà vita (in flashback) al corpo del suo primo amore (un soldato tragicamente morto in guerra) e al corpo del mostro.

²  Tra le varianti cinematografiche più affascinanti e complesse del mito della creatura antropomorfa vanno citati: gli androidi di *Blade Runner* (1982) di Ridley Scott, *Edward mani di forbice* (1990) di Tim Burton, *Terminator 2 - Il giorno del giudizio* (1991) di James Cameron e *A.I. - Intelligenza artificiale* (2001) di Steven Spielberg. Una menzione speciale a due personaggi dei serial TV della Paramount Star Trek The Next Generation e Star Trek Voyager: rispettivamente Data (un androide) e il Programma Medico Olografico (una proiezione solida tridimensionale di una coscienza artificiale formata da sofisticati algoritmi software). Tutti i protagonisti dei racconti qui citati aspirano, in un modo o nell'altro, a diventare in tutto e per tutto simili agli umani.

³  Pubblicato in Italia nella raccolta Isaac Asimov, *Tutti i Miei Robot*, Mondadori, Milano 1989. Scritto nel 1976, il racconto ha vinto il premio Nebula, il premio Hugo e il premio Locus.

⁴  Isaac Asimov e Robert Silverberg, *Robot NDR-113*, Bompiani, Milano 1992. Il titolo originale di questo romanzo è *The Positronic Man*, concepito come una espansione del racconto citato sopra *L'uomo bicentenario*.

⁵  La Dream Quest Images ha realizzato gli effetti visivi digitali. La Steve Johnson's XFX ha disegnato la sbalorditiva maschera metallica che allude ai tratti dell'attore protagonista Robin Williams. La Cannom Creations si è occupata dei sofisticatissimi effetti speciali di trucco.

⁶  In un sistema informatico indica la sostituzione di un componente hardware o software obsoleto con una versione più evoluta così da aumentare la potenza di calcolo oppure ottimizzare la produttività.

- 7  Da notare che il nome di Galatea ricorre in un paio di occasioni nella mitologia greca. Abbiamo una ninfa di nome Galatea che per amore di Aci tradì il ciclope Polifemo. Ma in una storia di robot il riferimento mitologico (seppur appena accennato come sub-plot) è forse la leggenda della bellissima statua scolpita da Pigmalione e chiamata appunto Galatea. A seguito delle preghiere del re scultore, la dea dell'amore Afrodite mutò la statua in una donna vera. Del resto nell'accezione del parlato comune, il termine "pigmalione" indica l'agente o il manager che prende un artista sotto la sua protezione. In fondo sarà un pò questo il ruolo di Andrew (con le sue ricerche e i suoi esperimenti) nei confronti di Galatea.
- 8  Sul problema della formazione del concetto di individuo nella storia del pensiero occidentale cfr. Gianfranco Pecchinenda, *Dell'identità*, Ipermedium, Napoli 1999, p.9-62. Sulla svolta antropologica avutasi in seno alla filosofia cristiana cfr. Aron Gurevic, *La nascita dell'individuo nell'Europa medievale*, Laterza, Roma-Bari 1996 (1994).
- 9  Marcel Gauchet, *Il disincanto del mondo*, Einaudi, Torino 1992 (1985), p. 303.
- 10  William James, *The Principles of Psychology*, Holt, New York 1890. Brano tradotto e citato in *William James, L'uomo come esperienza*, a cura di Giovanni Starace, L'ancora, Napoli 1999.
- 11  Di ciascun film vengono indicati 1) titolo italiano; 2) titolo originale; 3) regista; 4) anno di produzione.