

Dario Giansanti

PINOCCHIO E FRANKENSTEIN **Apologia della disobbedienza**

Nella piovosa estate del 1816, una ragazza di diciannove anni ebbe un incubo destinato a lasciare un segno indelebile nella storia della letteratura. «Vidi il pallido studioso di arti profane inginocchiato accanto alla cosa che aveva messo insieme. Vide l'orrenda sagoma di un uomo sdraiato, e poi, all'entrata in funzione di qualche potente macchinario, lo vedevo mostrare segni di vita e muoversi di un movimento impacciato, quasi vitale. Una cosa terrificante, perché terrificante sarebbe stato il risultato di un qualsiasi tentativo umano di imitare lo stupendo meccanismo del Creatore del mondo».

La ragazza era Mary Wollstonecraft, compagna e in seguito moglie del poeta Percy Bysshe Shelley, e l'incubo di cui parliamo le piombò addosso dopo alcune sere trascorse davanti al fuoco, a leggere storie di fantasmi. In seguito, Mary trasse un racconto da quel suo incubo, racconto che, nel 1818, divenne uno dei capisaldi del romanzo gotico: *Frankenstein, o il moderno Prometeo*.

Ma in questa creatura mostruosa e senza nome, messa insieme cucendo pezzi di cadaveri dissepoliti nei cimiteri, a cui il dottor Victor Frankenstein dà la vita e che poi, disgustato, abbandona al suo destino, vi è anche una scintilla, un desiderio di ricongiungersi all'umanità. Rifiutato da tutti e messo al bando a causa della sua bruttezza, il mostro chiederà a Victor che gli crei una compagna, ma al suo rifiuto si vendicherà uccidendone la promessa sposa, Elizabeth.

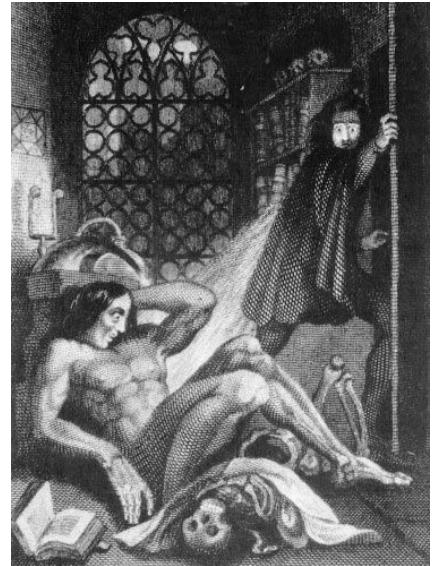
Il motivo dell'uomo artificiale pone molte domande sulla natura e i limiti dell'umanità, e, cosa ancora più interessante, sulla libertà dell'uomo e sulle sue scelte etiche.



Alla base vi è un'inquietante leggenda tramandata dagli Ebrei della diaspora. Si narra che Yēhūdāh Löw ben Bezal'el (1525-1609), rabbino del decano di Praga, plasmò un giorno un uomo di creta e lo fece vivere, inserendo sotto la sua lingua un rotolo col Nome Divino. Questo *gōlem* appariva in tutto e per tutto come un essere umano e, obbedendo agli ordini del suo creatore, protestò a lungo gli ebrei del ghetto di Praga. Non era però in grado di parlare, poiché gli mancava il soffio divino, l'anima.

Egli non aveva mangiato il frutto dell'albero della conoscenza del bene e del male, così come aveva fatto Adamo, e questo lo rendeva ben lontano dal potersi definire un uomo. E qui arriviamo a un punto cruciale della questione: nella Bibbia, l'uomo acquista il libero arbitrio *proprio* a causa della sua disobbedienza al comando divino. Se Adamo ed Eva fossero rimasti nel giardino dell'Eden, senza cogliere il frutto proibito, l'umanità non avrebbe mai potuto raggiungere una coscienza etica e valutare cosa fosse giusto e cosa sbagliato.

Anche Pinocchio, altro essere artificiale, costruito dal suo demiurgo Geppetto, inizia la sua esistenza con ripetuti atti di disobbedienza. Che Pinocchio fosse stato creato dal le-



gno, e non dalla creta, non fa differenza. Cos'è un burattino? Un simulacro di uomo sostenuto da fili. Fili che rappresentano la sua mancanza di libero arbitrio: è chi tira quei fili a stabilire le sue azioni, buone o cattive. Collodi sembra piuttosto cosciente dei simboli che utilizza. Ma il suo burattino non soltanto è senza fili, ma è anche insofferente a qualsiasi tipo di autorità. Si è ritagliato una invidiabile libertà, è vero, ma la libertà, da sola, non basta. E Pinocchio dovrà compiere un lungo percorso prima di acquistare un'etica autonoma e diventare un vero uomo.

In questo, egli compie un passo assai più rivoluzionario del *golem* praghese, destinato a rimanere incompiuto, privo d'anima, incapace di distinguere il bene dal male, e del mostro di Frankenstein, rancoroso e maligno, pronto a fare scempio del proprio creatore.

La lista di creature artificiali incapaci di sentimenti è molto lunga: Olimpia, la bambola meccanica del racconto di E.T.A. Hoffmann, farà innamorare di sé il protagonista Nathanael, al punto che il giovane non riuscirà più a distinguere le persone reali dai simulacri (*Der Sandmann*, 1816). Esso ha un suo epigono nella memorabile donna meccanica del film *Metropolis* (1927), di Fritz Lang. Questo capolavoro dell'espressionismo, allucinante ritratto di una società futura dove lo iato tra le classi sociali è portato al limite estremo, è dominato dall'algida figura di una donna-robot capace di indurre gli uomini al vizio e alla perdizione.



Questi automi privi di anima sono gli ultimi residui di una tradizione esoterica che era stata già superata da Pinocchio, e dalla sua disobbedienza, nel 1890.

Disobbedienza, abbiamo detto, come richiesta di libertà e quindi di umanità. Già in Pinocchio, le barriere tra uomo artificiale e uomo naturale cominciano a indebolirsi, a cadere, e l'uno diventa specchio dell'altro. Pinocchio è *golem* in quanto essere umano incompiuto, ma ciò che gli manca non è tanto la carne, quanto la capacità di giudizio, che dovrà acquisire nel corso del suo viaggio. Ma non è questo forse il destino di ogni bambino che si appresta a diventare uomo?

Sempre a Praga, nel 1920, lo scrittore Karel Čapek scrive un dramma in tre atti, *R.U.R. (Rossumovi univerzální roboti)*, ambientato in una strana fabbrica, sita su un'isola in mezzo al mare, dove vengono costruiti degli schiavi robot, esseri umani artificiali destinati a sollevare l'umanità dal lavoro e dalla fatica. Ma gli effetti sono catastrofici: l'umanità affonda nel vizio e nell'indolenza, finché i robot, ormai diffusi in tutto il mondo, si ribellano ai loro demiurghi e iniziano a sterminarli. Chiudere la fabbrica non servirà a nulla: i robot hanno scoperto il modo in cui si riproducono gli esseri umani, e paiono gradirlo molto.



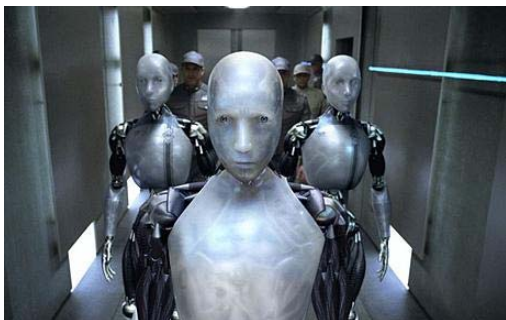
È proprio Čapek a introdurre in letteratura la parola *robot* (dal ceco *robot* «lavoro»). Allegoria del proletariato e della rivoluzione russa, i robot čapekiani conquistano la loro umanità attraverso un atto di disobbedienza. Da servi della gleba disumanizzati, essi scoprono gli affetti e le emozioni. Non solo diventano uomini, ma si *sostituiscono* agli uomini. Costruiscono il loro mondo, le loro leggi, la loro etica.

Ma di nuovo, non è questo il destino dei figli rispetto ai loro padri? Gli uomini artificiali cominciano a essere visti eredi e successori dell'uomo e, forse, migliori ad essi.

L'idea di Čapek fa scuola e ha, fin da subito, un gran numero di epigoni, stimolati dalla potenza letteraria insita nel concetto di robot. La maggior parte degli scrittori, tuttavia, lungi dall'aver ancora ben chiara l'importanza dell'atto rivoluzionario della disobbedienza come primo passo verso la conquista di una coscienza e libertà autonoma, ri-

mangono a lungo ossessionati dalla «Sindrome di Frankenstein», dal pericolo insito nella creatura che disobbedisce al suo creatore. Qualcuno, giustamente, si ribella all'idea.

Alla fine degli anni '30, due fratelli, Andrew e Otto Oscar Binder, firmandosi congiuntamente con lo pseudonimo di Eando Binder, scriveranno una serie di racconti su un gentile robot chiamato Adam Link. Ingiustamente accusato di aver ucciso il suo creatore, Adam Link riuscirà pian piano a riacquistare il rispetto della gente, a ottenere un lavoro, e infine a trovare una compagna robotica di nome Eve.



Adam e Eve: nomi non scelti a caso (così come *Link*, «anello», che rimanda al motivo del robot come ulteriore anello nell'evoluzione dell'uomo). Ma Adam Link è un personaggio patetico: dotato di emozioni, suscita nel lettore simpatia e compassione. Il suo problema non è tanto di conquistare la propria umanità, quanto quello di farsi riconoscere come individuo, e il problema etico è appena sollevato. Ci penserà, negli anni '40, Isaac Asimov, col suo ciclo dei robot positronici, a portare avanti il discorso.

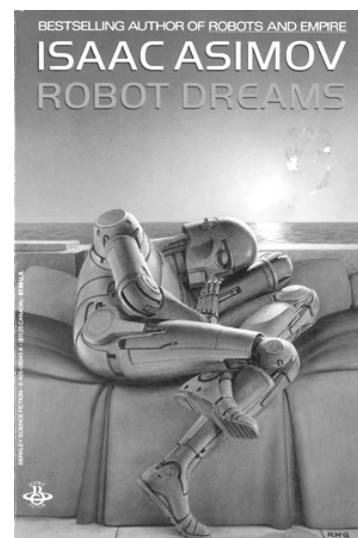
I robot asimoviani non hanno un'etica autonoma. Sono macchine, prodotte in serie, e appositamente progettate per obbedire e non fare danni. Il loro modello di comportamento è stabilito, nei cervelli artificiali, da una rigidissima programmazione, esemplificata dalle «tre leggi della robotica»:

- 1) Un robot non può recar danno a un essere umano né può permettere che, a causa del proprio mancato intervento, un essere umano riceva danno.
- 2) Un robot deve obbedire agli ordini impartiti dagli esseri umani, purché tali ordini non contravengano alla Prima Legge.
- 3) Un robot deve proteggere la propria esistenza, purché questa autodifesa non contrasti con la Prima o con la Seconda Legge.

I racconti di Asimov sono solitamente incentrati sui problemi causati dai conflitti logici (prima che etici) legati all'applicazione delle Tre Leggi nelle complessità della società umana. Potrebbe sembrare una negazione del libero arbitrio e, in parte, è proprio così. I robot di Asimov sono condannati a rimanere dei *golem*, semplici macchine di forma umana, esseri artificiali privi di coscienza o, al limite, dotati di una simulazione di coscienza. I loro cervelli positronici sono costruiti a imitazione dei cervelli umani, ma in realtà sono profondamente diversi dai nostri. Se i robot asimoviani *sembrano* degli esseri umani è solo una questione di interfaccia: sono programmati per interagire con noi, nel nostro mondo e nel nostro linguaggio.

Ma Asimov applica molti gradi di sfumature quando racconta dei suoi robot, i quali divengono a volte indistinguibili dagli esseri umani (come l'investigatore R. Daneel Olivaw, protagonista di alcuni romanzi e racconti gialli, dove la R sta appunto per *robot*). Nell'esperienza del lettore, i robot asimoviani perdono spesso la loro artificialità per trasformarsi in metafore della stessa umanità, nel suo cammino verso una coscienza scientifica e morale. Lo stesso titolo della principale antologia dei racconti robotici di Asimov (*I, robot*, 1950), ci mette di fronte, in maniera quasi spiazzante, alla dichiarazione di autocoscienza da parte delle macchine.

Le Tre Leggi non sono viste come un impedimento, ma come un presupposto, e i robot asimoviani finiscono con l'essere *migliori* degli esseri umani, proprio grazie ai loro limiti etici. Il motivo della disobbedienza, in qualche modo, non è più necessario. La conquista dell'umanità da parte dei robot passa attraverso il riconoscimento di sé stessi come indi-



vidui. Alla base vi è la concezione, forse un po' ingenua, per la quale solo la diffusione della scienza potrà permettere lo sviluppo di un sistema etico coerente.



In questo schema si impone *L'uomo bicentenario* (*Bicentennial Man*, 1976), uno dei migliori racconti mai prodotti dalla penna, cioè, dalla macchina da scrivere di Asimov, il cui protagonista-robot – autentico Pinocchio positronico – ambisce a superare la sua condizione artificiale per divenire un essere umano.

Di aspetto inizialmente goffo e metallico, NDR-113 diventa parte integrante della famiglia Martin dal giorno in cui la piccola Amanda lo battezza con il nome di Andrew. Fosse stato Collodi a scrivere questa storia, Andrew se ne sarebbe già fuggito con un fagottello in bilico sulle spalle, in barba alla volontà dei suoi padroni. La *disobbedienza* di Andrew si configura però attraverso la manifestazioni di doti e abilità manuali estranee alla sua programmazione originale. Si tratta, ancora una volta, del superamento dei limiti imposti dai propri creatori e costruttori.

Dapprima interpretate come disfunzioni del suo cervello positronico, le doti di Andrew vengono convogliate nella produzione di manufatti artistici in legno. L'affetto che Amanda nutre per il robot la spinge a far sì che questi possa godere degli utili della vendita delle sue opere. Un robot con un conto in banca è solo la prima delle stranezze che caratterizzeranno Andrew, il quale, dopo essere stato affrancato legalmente dalla famiglia Martin, diventerà scrittore e prenderà una laurea.

Gli anni trascorrono, Amanda diviene vecchia e la sua morte colpisce profondamente Andrew. La coscienza del robot è in continua crescita, così come il suo desiderio di diventare un uomo. Andrew ottiene un aspetto sempre più umano, progetta organi e protesi che gli permettano di mangiare, bere, dormire, sudare. Ma desidera di più: vuole veder riconosciuto il suo *status* di uomo, ed avvia lunghi e complessi procedimenti giudiziari che stabiliscano nuove definizioni di umanità.

Tale aspirazione lo conduce ad affrontare quello che considera il passo definitivo verso il sentirsi un essere umano: la mortalità. Il giorno del suo duecentesimo compleanno Andrew è ufficialmente dichiarato un essere umano. Alcuni mesi dopo, si spegne come si erano spente tutte le persone a lui care.

Le barriere tra umanità naturale e artificiale sono ormai infrante e cadute. Ma il passo più importante in questo senso lo aveva compiuto Philip K. Dick con un romanzo fondamentale, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* (*Do the Androids dream of electric Sheep?* 1968, da cui il film *Blade Runner*, 1982), dove uomini e androidi sono ormai indistinguibili gli uni dagli altri, a meno di non evidenziare con un apposito test piccole differenze nella rapidità delle reazioni emotive.

Il protagonista, Rick Deckard, è un cacciatore di taglie con l'incarico di ritirare sei androidi introdottisi illegalmente sulla Terra ma, nel corso della sua missione, dovrà confrontarsi con le contraddizioni inerenti alla stessa definizione di umanità. Gli androidi di Dick sono macchine con intelligenza superiore e possono simulare la natura umana fino a rendersi indistinguibili degli uomini. Molti di essi non sanno neppure di essere androidi, e perseguono le loro esistenze convinti di essere uomini e donne. La confusione si accresce ancor più perché gli esseri umani sembrano preda di una sorta di regressione e si affidano a speciali modulatori di umori che danno loro l'illusione di essere vivi. L'atto di disobbedienza degli androidi, nel romanzo di Dick, è nel loro volersi sentire degli esseri umani – anche nelle piccinerie e nelle meschinerie – mentre l'unico atto d'orgoglio necessario sarebbe proprio quello che manca agli esseri umani.



Nel suo amaro percorso, Deckard dovrà chiedersi che cosa distingue l'uomo dal proprio simulacro. Anche l'uomo artificiale possiede sentimenti, anche lui può piangere, anche lui ha ricordi, magari prefabbricati, ma che crede suoi. La tragedia degli androidi è scoprire di essere degli oggetti. Ma cosa sono, poi, gli oggetti, quando ciascuno si pone come soggetto di fronte al mondo?

Il dramma kafkiano di essere rinchiusi ciascuno nella propria soggettività – senza avere alcuna esperienza della soggettività degli altri – è comune a esseri umani e, forse, agli stessi androidi.

Curiosamente, gli autori giapponesi, che faranno dei robot un feticcio del proprio universo fantastico, sembrano voler percorrere la strada inversa. Non più robot che cercano una propria umanità, ma esseri umani che si spersonalizzano fino a divenire macchine. E forse non è un caso che, in questo mondo, a volte contrassegnato da toni assai violenti, è proprio la ricerca etica a venire sacrificata per prima.

Ma stavamo parlando di Pinocchi, di simulacri irrequieti che cercano di diventare umani, e di rado troveremmo simili creature nel mondo giapponese. Il *Tetsuwan Atom* di Osamu Tezuka (1952-1968), uno dei personaggi più longevi e più fortunati della cultura popolare del Sol Levante, è un robot-bambino creato da uno scienziato, il dottor Tenma, con le fattezze del figlio Tobi, morto in un incidente. Disegnato con le fattezze di Mickey Mouse, Atom viene creato perché divenga oggetto di amore paterno. Vi riconosciamo in controluce la solitudine di Geppetto – Pinocchio è stato sicuramente una fonte per la creazione di Tetsuwan Atom – ma a sua volta, Atom è uno spunto per lo sperduto robot-bambino del film *A.I.*, scritto da Stanley Kubrick e diretto da Steven Spielberg, dove la secolare ricerca di umanità di un vero e proprio Pinocchio robotico trova il suo compimento addormentandosi tra le braccia di una madre.



Ma torniamo a Tetsuwan Atom, e alla delusione, per il dottor Tenma, accorgendosi che il «suo» Atom, per quanto *programmato* a comportarsi come un bambino, non lo è. Non può crescere, ma questo è banale visto che, nel mondo di Tetsuwan Atom, non vi è alcuna gentile Fata Turchina ad aiutarlo a superare le barriere della materia inanimata per trasformarlo in carne e sangue. Le emozioni, i gusti, l'identità di Atom sono particolari (non ha alcun interesse per i fiori, tanto amati da Tobio, ma è attratto dalle composizioni di cubi e parallelepipedi). Cacciato dal suo stesso creatore, come Frankenstein, sarà venduto a un circo come fenomeno da baraccone, nondimeno Tetsuwan, aiutato da un sensibile Mangiafoco, svilupperà emozioni ed empatia, e troverà una sorta di umanità nel rapporto e nell'amore degli altri.

Ma quello che è vero per Adamo, per il *golem*, per il disubbidiente Pinocchio, per tutti i robot, androidi e replicanti che si ribellano ai loro padroni, è vero per ogni bambino che, crescendo, deve mettere in discussione il mondo che ha ereditato per costruirne uno nuovo di zecca.

Ogni nuova generazione, in fondo, è destinata a sostituire la precedente. Tutti i bambini dovranno disobbedire, per maturare le proprie idee e farsi le proprie leggi. Essi hanno il compito non semplice di *giudicare* i propri padri, e il dovere di *superarli*.

La disobbedienza è atto creativo, la strada per trovare se stessi.