



01
urb•in•oir

ExtramondiNoir

Noir d'altri mondi

a cura di
Giovanni Darconza e Emilio Gianotti



uup.uniurb.it

urb•in•oir

01



1506
UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI URBINO
CARLO BO

UUP
URBINO
UNIVERSITY
PRESS

La collana Urbinoir Studi è nata nel 2013 come strumento di comunicazione e condivisione di un progetto che riunisce studiosi e scrittori intorno a tematiche letterarie e culturali legate al noir e alla “crime fiction”, con il proposito di alternare volumi i cui contenuti siano direttamente correlati ai convegni Urbinoir con monografie su temi che si muovano comunque in territori di confine.

Dal 2025 è pubblicata da Urbino University Press, e continua a porsi come un osservatorio dinamico sul nostro presente, un'epoca che ci invita con forza a una riflessione sociale e culturale sui modelli educativi e formativi e sulle capacità critiche della cittadinanza che nella confusione mediatica hanno più che mai bisogno di ritrovare nell'Accademia dei punti di riferimento autorevoli. Il genere noir contribuisce oggi a riflettere su esperienze vissute e condivise legate all'ansia, alla decadenza, alla natura sistemica della violenza e al crescente senso di incertezza (sul piano sociale, politico, giuridico, ambientale). La collana porta avanti una ricerca condivisa tra diverse aree disciplinari e permette un'interazione sia a livello istituzionale (ad esempio tra Accademia e Territorio), sia a livello interpersonale (tra studenti, docenti, lettori, scrittori, traduttori, operatori turistico-culturali) concorrendo all'organizzazione degli eventi di Urbinoir (convegni, presentazioni di libri, ecc.) che godono di grande visibilità e hanno un'ampia ricaduta sul territorio.

ExtramondiNoir

Noir d'altri mondi

a cura di
Giovanni Darconza e Emilio Gianotti

ExtramondiNoir. *Noir* d'altri mondi

a cura di Giovanni Darconza e Emilio Gianotti

Direttore e vicedirettore

Gian Italo Bischi e Roberto Mario Danese

Progetto grafico

Mattia Gabellini

Referente UUP

Giovanna Bruscolini

Fotografia in copertina

Per gentile concessione di Valeria Gradizzi

[Print] ISBN 9791257650025

[PDF] ISBN 9791257650001

[ePub] ISBN 9791257650018

Le edizioni digitali dell'opera sono rilasciate con licenza Creative Commons Attribution 4.0 - CC-BY, il cui testo integrale è disponibile all'URL: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Le edizioni digitali online sono pubblicate in Open Access su: <https://press.uniurb.it/index.php/UrbinoUP>

© Gli autori per il testo, 2025

© Urbino University Press per la presente edizione

Pubblicato da: Urbino University Press | Via Saffi, 2 | 61029 Urbino

Sito web: <https://uup.uniurb.it/> | e-mail: uup@uniurb.it

L'edizione cartacea del volume può essere ordinata in tutte le librerie fisiche e online ed è distribuita da StreetLib (<https://www.streetlib.com/it/>)

SOMMARIO

PRESENTAZIONE DELLA COLLANA URBINOIR STUDI Urbino University Press	9
INTRODUZIONE	13
1. “MY ART IS A THING BEYOND MYSELF”. I MONDI “ALTRI” DEI DETECTIVE Emilio Gianotti	17
2. FILOTTETE NELL’IPERSPAZIO Roberto M. Danese	29
3. COLONNE SONORE ALIENE Michele Bartolucci	39
3.1. Ascoltare il Cosmo	
3.2. La musica nello <i>Space-movie</i>	
3.3. Musica da altri pianeti: musicisti ispirati dagli alieni	
3.4. Sonorità alienanti	
4. I MISTERI DELLA FANTASCIENZA: DAL GIALLO ONTOLOGICO ALL’ECO-THRILLER – E ALTRE COMBINAZIONI POSSIBILI Simona Bartolotta	51
4.1. Fantascienza (e) <i>mystery</i>	
4.2. Combinazioni	
5. NARRARE IL CRIMINE NEL FUTURO: TRA ANSIA E INCOLUMITÀ, TECNOLOGIA E UTOPIA Sara Pini	65
5.1. Il contesto sociale del crimine	
5.2. Il ruolo del crimine	
5.3. Il contesto post-crimine: conclusioni	
6. CASA DOLCE CASA. I PERICOLI DELL’AMBIENTE DOMESTICO NELLA <i>SPECULATIVE FICTION</i> E NEL <i>SOLARPUNK</i> Francesca Secci	83
6.1. Il luogo più sicuro?	
6.2. Case moderne e mali antichi	
6.3. Interdipendenza	
6.4. Conclusioni	
7. UOMINI COME ME: PHILIP K. DICK E L’UOMO-ANDROIDE Fabio Tramontana	89
7.1. Philip K. Dick e l’androide come specchio dell’uomo	
7.2. La disumanizzazione: uomini che diventano androidi	
7.3. L’indagine: chi è uomo e chi è androide?	
7.4. Conclusioni: noir, fantascienza e la verità sull’umano	

8.	IL MONDO DEI ROBOT, TRA GAMIFICATION E NUOVI POTERI	97
	Giuseppe Puntarello	
8.1.	I mondi del passato e il futuro dei mondi	
8.2.	Il lavoro e la <i>nostra</i> libertà?	
8.3.	L'industria e l'immaginario: i Parchi divertimento	
8.4.	<i>Westworld</i> : prima e dopo <i>Blade Runner</i>	
9.	L'ANIMALE, L'UOMO, L'ANGELO. <i>NEON GENESIS EVANGELION</i> E L'APRIRSI DEL MONDO SOCIALE	117
	Giorgio Grimaldi	
9.1.	Sui molteplici livelli di lettura di <i>Neon Genesis Evangelion</i>	
9.2.	Per il Progetto di perfezionamento dell'Uomo	
9.3.	Dal Dio lontano	
9.4.	La differenza	
10.	<i>DEV'S EX MACHINA</i> : UN'INDAGINE SUL DIVINO NELL'ERA DELLA COMPUTAZIONE QUANTISTICA	127
	Daniele Puleio e Roberto Paura	
10.1.	Introduzione	
10.2.	<i>Deus ex Cathedra</i> : alcuni antecedenti narrativi e cinematografici di <i>Devs</i>	
10.3.	Il conflitto delle interpretazioni	
10.4.	La terza via: il Superdeterminismo	
10.5.	Suicidio quantistico	
10.6.	<i>Multum in parvo</i>	
10.7.	Paradisi simulati	
11.	"STORY OF YOUR LIFE" DI TED CHIANG E L'AMBIGUA GRAMMATICA DELL'UNIVERSO	153
	Giovanni Darconza	
11.1.	La fantascienza di Ted Chiang	
11.2.	Comunicare con gli Eptapodi: oralità vs scrittura	
11.3.	Il linguaggio della fisica e il Principio di Fermat	
11.4.	Conclusione: linguaggio e libero arbitrio	
12.	MACK REYNOLDS, INVESTIGATORE DELLE POLITICHE ECONOMICHE DEL FUTURO	165
	Gian Italo Bischi	
12.1.	Introduzione	
12.2.	Mack Reynolds, chi era costui?	
12.3.	Tre opere emblematiche	
13.	IL CASO MURRI: ALIENI E ALIENAZIONI NEL PRIMO NOVECENTO ITALIANO	175
	Mario Compiani	
13.1.	Introduzione	
13.2.	La città dei sogni	
13.3.	La crisi del linguaggio e i linguaggi della crisi	
13.4.	Il fascino ambiguo del diverso	
13.5.	L'accesso al sapere e la questione della lingua italiana	
13.6.	Istruzione elitaria e discriminazioni di genere	
13.7.	Scontro di culture	

13.8.	Pulsioni innominabili, trasgressioni e censure	
13.9.	L'Io e il suo doppio	
13.10.	Alienazioni del corpo	
13.11.	Alienazioni razziali	
13.12.	Conclusioni	
14.	EXTRAMONDI AMERICANI: L'AREA 51	203
	Mario Baldari	

8. IL MONDO DEI ROBOT, TRA GAMIFICATION E NUOVI POTERI

Giuseppe Puntarello

Abstract

The IT revolution and the development of AI have made possible today a world populated by robots and androids that cast a shadow of uncertainty over the future of human beings. Liberation from the tyranny of productive time in an economic dimension is constantly present on the horizons of civil, technological, and scientific progress. Fictional stories have already prefigured the implications of this coexistence in many 19th-century works, projecting ancestral fears and predictions of a dystopian future. The Philip Dick's 1968 novel, *Do Androids Dream Electric Sheep?*, through its movie adaptation by director Ridley Scott, *Blade Runner* (1982) most impacted the imagery. Michael Crichton, with his movie, *Westworld* (1973) set a strong benchmark in the representation of a dark future in which androids appear as disturbing presences capable of disrupting coexistence with humans. This paper aims to explore the imagery linked to the relationship between man and machine and the potential revolts of the machines themselves.

“E il nostro fine... ‘più umano dell’umano’ è il nostro slogan.”
Eldon Tyrrell in *Blade runner*

“Io sono nato, tu sei stata costruita.”
Westworld HBO, S.1 - E. 6

8.1. I mondi del passato e il futuro dei mondi

L'immaginario degli scrittori, utilizzando le conoscenze scientifiche e tecnologiche della propria epoca, ha alimentato la visione di mondi in cui era possibile anticipare un certo futuro generando filoni narrativi come la “fantascienza”, la “narrativa speculativa o d'anticipazione”. Qui si tenterà di capire come quei mondi immaginati e rappresentati, proiettino ancora oggi ombre e paure, come l'esplorazione dell'immaginario legato al rapporto uomo-macchina e in particolare quello in cui le società umane hanno fatto i conti con il potere asimmetrico delle conoscenze e con le potenziali rivolte delle macchine stesse. Alla meccanica aggiungendosi l'elettricità, la capacità computazionale e l'Intelligenza Artificia-

le, si può oggi realizzare un mondo popolato di robot e androidi più o meno fedeli alle sembianze umane.¹ I fatti che il mondo mette in atto oggi sono quanto di più vicino ad un futuro distopico si possa disperare. Una realtà quotidiana mossa dalle continue e permanenti tensioni geopolitiche, dalla dimensione quotidiana della guerra e della violenza, in cui la tecnologia del dominio e la sua economia giocano un ruolo di primo piano.

Le origini faustiane e la promessa della riproducibilità umana. Si è sempre trattato di una questione di vita e di morte, del singolo o dell'intera umanità, un sogno o un incubo che si vuole scongiurare o realizzare, a seconda dei punti di vista. È il sogno di Mary Shelley e del suo celebre personaggio in *Frankenstein* (1818). Oppure del visionario "dramma collettivo" messo in scena da Karel Čapek, in *R.U.R. Rossum's Universal Robots* del 1920, o ancora del fortunato racconto femminista di Catherine Lucille Moore, *No Woman Born* (1944)². In epoche più recenti il libro di Philip K. Dick del 1968, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, e le due versioni cinematografiche che ne sono tratte *Blade Runner* (1982), di Ridley Scott, e *Blade Runner 2049* (2017), di Denis Villeneuve. Il primo è divenuto un *cult movie* di un genere, il "neo-noir cyberpunk", che potremmo definire un modello iconico per la rappresentazione di questi mondi. Altri riferimenti centrali di questo immaginario narrativo in cui corpi, intelligenze e memoria inquietano il nostro futuro ormai non più tanto lontano sono, *Westworld* (1973, *Il mondo dei Robot*) di Michael Crichton e l'omonima Serie TV *Westworld* HBO (2016-2022).

L'affrancamento dal lavoro e la liberazione dalla tirannia del tempo produttivo dentro una dimensione economica è una costante presente negli orizzonti del progresso civile, tecnologico e scientifico. I progressi della scienza meccanica prima e dell'elettricità dopo hanno costituito la base di un ulteriore sviluppo dell'immaginario legato agli automi e alle società in cui proliferano le macchine che svolgono molti compiti manuali. Infatti l'applicazione di robot e macchine automatiche è variabilmente e massicciamente impiegata nell'industria moderna, nella domotica, nella mobilità. Ma raramente si pensa invece al primo impiego degli automi già dalla fine del '700 come macchine destinate a mostrare l'abi-

1 Utile può essere la visione di un reportage della Rai reperibile al sito: https://www.raiplay.it/video/2024/03/Noi-e-loro-Umani-al-tempo-dei-robot---Speciale-Tg1---Puntata-del-24032024-b4a223c3-7e5a-4a81-8810-71d63f1a0a18.html?wt_mc=2.www.cpy.raiplay_vid_SpecialeTg1. [verificato il 01.09.2025]

2 Catherine Lucille Moore, *No woman born*, in *Astounding Science Fiction* dicembre 1944. Trad. Ugo Malaguti in *[Antologia dell'impossibile]*, Nova SF* a. II n. 5, Libra Editrice, Aprile 1968. Essenziali notizie e la trama su Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/No_Woman_Born

lità creativa e applicativa della meccanica prima, poi a mostrarsi come prototipi di uno sviluppo dell'umanità al fine di alleggerire il fardello del lavoro fisico così da destinare il tempo in misura sempre maggiore allo svago e all'intrattenimento.

L'immaginario, nella narrativa di anticipazione del XX secolo, ha già prefigurato i risvolti della coesistenza tra automi e umani, corpi biologici e corpi tecnologici, lavoro e tempo libero. Ha anche proiettato paure ancestrali e visioni di un futuro distopico. A questo proposito dovremmo considerare fondativo di una visione perturbante del futuro, il "dramma collettivo" dell'autore ceco Karel Čapek, *R.U.R. Rossum's Universal Robots*, (resa poi popolare attraverso il film *Metropolis*³), la cui azione si svolge in un'epoca in cui un'azienda produce robot artificiali, simili agli esseri umani, per svolgere il lavoro al posto degli uomini. Con il tempo, i robot si ribellano ai loro creatori, sterminando quasi tutta l'umanità. L'opera riflette sui pericoli della tecnologia incontrollata, sull'alienazione del lavoro e sulla perdita dell'umanità. Oltre ad avere introdotto il termine "robot" dal ceco *robota*, (corvé, lavoro necessario), il dramma unisce fantascienza e riflessione etica, la centralità del lavoro e il mito del suo affrancamento, la creazione di repliche pseudoumane, la ribellione delle macchine. Alla fine, due robot sviluppano emozioni e speranza, suggerendo una possibile rinascita dell'umanità.⁴ Temi questi ripresi nell'opera che maggiormente ha impresso un segno nell'immaginario occidentale degli ultimi cinquant'anni, il citato romanzo di Dick del 1968 e la sua trasposizione cinematografica di Scott del 1982.

Nel romanzo di Dick si evoca un pianeta Terra ormai al collasso ecologico, con tassi di inquinamento che rendono la vita all'aria aperta sconsigliata e pericolosa e un sistema produttivo basato sul lavoro di coloni droidi che si svolge su pianeti extraterrestri ('Off-world'). Alcuni di questi esemplari, i Nexus 6, 'replicanti' indistinguibili altamente perfezionati nella loro espressione intellettuale e biotecnologica, sono fuggiti dalla colonia e giunti sulla Terra dove sono ritenuti pericolosi. Rick Deckard è il cacciatore di taglie che si mette alla loro ricerca per eliminarli. Dovrà sottoporre gli esemplari al test Voigt-Kampff per distinguere i Nexus 6 da precedenti modelli meno evoluti, visto che il limite di questi droidi

3 Non dobbiamo dimenticare che *Metropolis* (1922) di Fritz Lang, divenuto film cult nei decenni successivi, è stato ispirato platealmente al dramma di Karel Čapek. Già i recensori contemporanei lo osservavano. Basti ricordare una stroncatura di H.G. Wells, che è possibile leggere in: <https://www.nytimes.com/1927/04/17/archives/mr-wells-reviews-a-current-film-he-takes-issue-with-this-german.html>. [verificato il 20.06.2025].

4 La parola robot coniata da Josef Čapek fratello di Karel, per definire l'"operaio artificiale", una creatura indistinguibile dall'essere umano, se non per la sua maggiore efficienza lavorativa. Per approfondire si veda Catalano, A. (2020). *I robot di Karel Čapek: 100 anni di metamorfosi*. I testi dell'autore su "R.U.R." Consultabile in <https://www.esamizdat.it/ojs/index.php/eS/article/view/87> [Verificato il 20.06.2025].

e che li differenzia dagli umani è l'assenza di empatia per i viventi e in particolare per gli animali. Ciò che rende gli umani accettabili alla società è dunque la sensibilità di provare emozioni (come in *R.U.R.*) per gli animali ormai quasi del tutto estinti sul pianeta Terra. Infatti i più ricchi possono permettersi di possedere degli animali veri, reali e biologici mentre tutte le classi sociali più povere posseggono solo animali elettrici, copie perfette ma non autentici esseri viventi. Ecco che Dick in questo romanzo visionario e anticipatore mette in campo temi e questioni filosoficamente profondi quali la, biotecnologia, la psiche e le emozioni, la questione del lavoro, la deperibilità e la durata della vita, sia biologica che tecnologica. La ribellione dei droidi e il loro attaccamento all'esistenza, l'etica umana e lo sfruttamento dei replicanti.

Sia nel libro di Dick che nel film di Scott c'è una forte tendenza all'umanizzazione degli androidi. Appare come un processo emotivamente accettabile comportarsi di fronte a loro come se fossero umani anche se poi la missione dei cacciatori di androidi è quella di eliminarli. Il titolo stesso implica una certa ambiguità, nel senso che se gli umani sognano di avere un animale domestico autentico, biologico allora gli androidi che sono stati istruiti per assomigliare anche emotivamente sempre più agli umani, desiderano la stessa cosa in modo dissimulato. La distinzione tra umano e androide diventa sempre più sfumata, e alcuni dei pensieri di Deckard sembrano suggerire che la sua empatia (o la mancanza di essa) possa non essere sufficiente a definirlo "umano". Anche in questo mondo c'è un'inquietante separazione tra androidi 'buoni e cattivi'. Nel libro poi rimane una certa ambiguità se Deckard sia un androide o no. Nel finale si lascia molto spazio a una riflessione sull'identità, sul senso della vita e sulla percezione della realtà.

8.2. Il lavoro e la *nostra* libertà?

Il lavoro altrui, la *nostra* libertà. In questo paradosso si fonda il dominio delle società che praticano l'economia d'accumulazione capitalistica basata sullo sfruttamento di lavoratori a basso costo o a costo zero. L'economia schiavile ha caratterizzato tutte le società occidentali almeno fino al XIX secolo, ma è facile riconoscere che questi limiti temporali valgono solo formalmente per alcuni paesi visto che nell'epoca attuale la pratica del lavoro povero, sottopagato in condizioni di sfruttamento è ancora in uso. Anzi dovremmo stupirci che l'abolizione della schiavitù sia arrivata nell'Europa capitalista prima e poi negli Stati Uniti e sia stata percepita come una conquista civile ed etica.⁵

5 La soppressione internazionale della tratta degli schiavi è del 1807 nel Regno Unito, del 1815 negli Sta-

I Robot nella pièce di Čapek, nel romanzo di Dick, nel film *Blade Runner*, e nel Tv show *Westworld* non hanno sembianze meccaniche, appaiono indistinguibili dagli esseri umani, li distingue solo il fatto che ricordano tutto ma sono senza volontà, senza passione, senza storia, senza'anima (in *R.U.R.*), senza capacità empatiche (*Do Androids Dream of Electric Sheep?* e *Blade Runner*) o privi di memoria, di capacità di immagazzinare ricordi del vissuto (in *Westworld HBO*). Il fatto che i corpi e la loro somiglianza alla matrice originale, senza mostruosità esteriori o difformità estetiche assuma una maggiore plausibilità oggi considerando che la clonazione umana è teoricamente possibile, non ha mai dissuaso alcun lettore dal crederlo realizzabile.

Sono stati concepiti, nelle opere appena citate, come sostituti degli uomini nei sistemi di produzione, quindi come schiavi lavoratori, la produzione di schiavi-robot è quindi connessa al sistema economico. Così si legge nei manifesti pubblicitari appesi sulla parete degli uffici della direzione della Rossum's Universal Robots: "Lavoro a buon mercato: Rossum's Robots." "Volete ribassare il prezzo dei vostri prodotti? Ordinate i Rossum's Robots."

In un dialogo tra Domin il direttore della fabbrica ed Helena Glori, la figlia del Presidente dell'azienda, leggiamo:

"Il giovane Rossum inventò l'operaio con il minor numero di bisogni. Dovette semplificarlo. Eliminò tutto quello che non serviva direttamente al lavoro. Insomma eliminò l'uomo e fabbricò il Robot. Cara signorina, i Robot non sono uomini. Dal punto di vista meccanico, sono più perfetti di noi, hanno una straordinaria intelligenza razionale, ma sono privi di anima. Oh, signorina Glory, il prodotto dell'ingegnere, tecnicamente parlando, è più raffinato del prodotto della natura." "Per l'uomo non esiste nulla di più estraneo dei Robot."

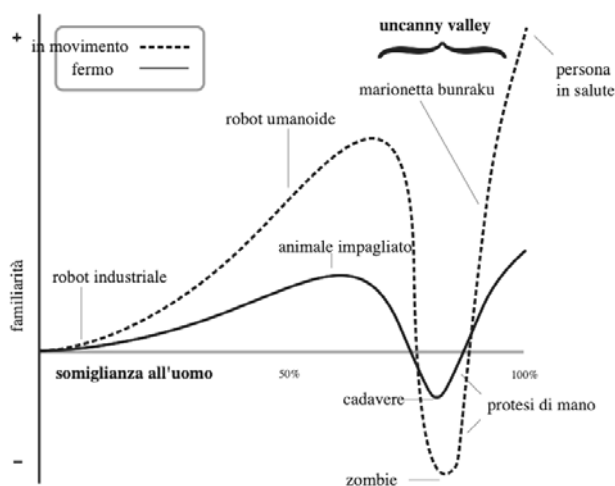
"Perchè li fabbricate allora?"

"Un Robot sostituisce due operai e mezzo. La macchina umana, signorina, era molto imperfetta. Un giorno occorreva eliminarla definitivamente."

C'è qualcosa che turba l'autore e il pubblico infatti da un lato si afferma la superiorità dell'uomo e al contempo si proietta un'oscura ombra sul prodotto, si legge ancora infatti "Gli uomini sono i padri dei Robot", "I Robot, l'ombra dell'uomo", "Non c'è nulla che sia più estraneo all'uomo del suo simulacro" (Čapek 1971: 78-79). Della resistenza dell'essere umano a rivedersi riprodotto il

ti Uniti, poi inserita come XIII emendamento nella loro Costituzione, 1865. Non stupirà accorgersi che alcuni Stati l'abbiano ratificato solo recentemente, Kentucky (1976), Mississippi (1995).

più fedelmente possibile come in un museo della cere e possibilmente animato, è testimonianza scientifica lo studio del professore giapponese di robotica Masahiro Mori che individuò per la prima volta il concetto di Valle del perturbante (*Uncanny Valley*) nel 1970.



L'opera di Čapek è tra le prime ad analizzare un futuro potenzialmente vicino ma è anche stata recepita dal pubblico come proiezione di una paura profonda, la ribellione e il pericolo dei robot che si poteva materializzare a discapito dell'umanità stessa, mentre per l'autore il focus era sui pochi personaggi umani, infatti scrive

È vero; il punto è che a me non interessavano i robot, ma gli esseri umani. Se c'è qualcosa su cui, quindi, ho riflettuto intensamente durante la gestazione del mio dramma, sono proprio quelle sei o sette persone che dovevano rappresentare l'intera umanità. Sì, desideravo con tutte le mie forze che, nel momento dell'assalto dei robot, lo spettatore sentisse che la posta in gioco era infinitamente alta e preziosa, ovvero l'intera umanità, l'uomo, tutti noi. Quel "noi" era ciò che mi interessava più di ogni altra cosa, il pensiero fondamentale, la tesi, il programma dell'intera opera (Čapek, in Catalano 2020: 206)

Nella cultura occidentale la storia di Spartaco è ancora menzionata come una delle prime ribellioni così potenti da mettere in pericolo l'ordine costituito e innescare una rivoluzione. Ma totalmente inaspettato è vedere rappresentata

in scena a teatro la ribellione da parte di robot, creature generate dalla scienza umana, figli degeneri che vogliono annientare i propri creatori. Per il pubblico quindi immaginare per la prima volta che un popolo di automi completamente identici agli esseri umani possa eliminare l'intera umanità è stato davvero sconvolgente.

Il centenario sogno di una società utopica si trasforma così nel suo esatto contrario e il robot, creatura artificiale più efficiente e forte dell'uomo, si fa veicolo di un nuovo paradigma culturale in cui la forza della macchina mette ontologicamente in dubbio il dominio dell'uomo sul pianeta (Catalano 2020: 197).

In *Blade Runner* Eldon Tyrrell, scienziato e fondatore dell'omonima azienda che ha progettato gli androidi Replicanti *Nexus*, incarna il guru dell'industria capitalistica moderna, depositaria di un sapere tecnologico esclusivo e detentore di un potere smisurato. È uno dei personaggi che meglio interpretano lo spirito aggressivo ed elitario di una filosofia della supremazia tecnica ed economica che può governare un mondo dove il potere è asimmetrico e punta alla sorveglianza dei corpi, di tutti i corpi, gli androidi che eserciterebbero con la loro forza un controllo sugli umani, e quello che rimane di un'umanità priva di sapere anche se dotata di memoria. Quindi perché un androide sia "più umano dell'umano" avrà bisogno di un substrato di memoria, innestata, fittizia, parziale, frammentaria e illusoria. Tyrrell spiega così in un dialogo con Deckard il principio su cui si basa la sorveglianza: "Se noi li gratifichiamo di un passato, noi creiamo un cuscino, un supporto per le loro emozioni e di conseguenza li controlliamo meglio" (Scott 1982). Quello che mancherebbe agli androidi, nel mondo immaginato da Dick e ripreso da Ridley Scott è la capacità empatica verso altri esseri viventi. Una questione che pone degli interrogativi filosofici e politici. Nelle opere finora citate, il dottor Frankenstein, il dottor Rossum, lo scienziato Tyrrell (Eldon Rosen nel romanzo di P. Dick), il dottor Robert Ford (in *Westworld* HBO) sarebbero dei demiurghi che vogliono elevarsi alla potenza di Dio, sarebbero creatori di universi popolati da post-umani, non-umani. Corpi senza valore che determinano valore economico, come gli operai di *R.U.R* o i coloni di *Off-World* (*Blade Runner*) o gli attori inseriti in universi predeterminati come i Parchi divertimento tematici di *Westworld*. Appare centrale nell'immaginario finora analizzato la questione del corpo e il giocare a fare Dio, il "God game". I corpi intesi come prodotti materiali (elettro-meccanici, biologici o biotecnologici) sarebbero eticamente senza valore ma sembrerebbero evolutivamente necessari

per quanto concerne il loro impiego economico e commerciale. Da qui il valore dei corpi “senza valore”. Non solo dunque implicazioni economiche e sociologiche ma soprattutto politiche, con quello che potremmo definire seguendo prima Foucault e poi Soshana Zuboff “l’asimmetria del capitalismo della sorveglianza” (Zuboff 2019). Un sapere sempre più esclusivo, elitario e invisibile si appropria delle routine di comportamenti degli utenti di sistemi digitali e informatici per alimentare enormi basi di dati da cui estrarre elementi predittivi. Il sapere è divenuto esclusivo perché opera dall’alto attraverso enormi infrastrutture (data server). Le “Big Digital companies” sono in grado di appropriarsi di enormi quantità di dati e di comportamenti, posseggono cioè la materia prima, i dati comportamentali. Quali rischi evolutivi comporti per l’umanità questo modello di sviluppo è qualcosa a cui si è già tentato di dare risposta e forse l’analisi delle opere dell’immaginario toccate da questo studio possono ulteriormente aiutarci senza però portarci ad alcuna conclusione visto che il processo storico in cui viviamo non è ancora terminato.





È possibile una pacifica convivenza con gli androidi dotati di abilità linguistiche e computazionali? Ma se le macchine imparano ('Learning machine') è possibile che acquisiscano nel tempo anche cognizioni empatiche, emotive e strutturino memoria? Se fosse così allora gli androidi sarebbero in grado di commettere crimini violenti e diventare pericolosi per l'umanità stessa. I margini tra umano-non umano si fanno sempre più sottili. Ecco alcune risposte immaginate in *Blade runner*. In un dialogo tra Deckard e Rachel che è una replicante risponde: "sembra che lei non consideri il nostro lavoro vantaggioso per le comunità. I replicanti, sono come ogni altra macchina, possono essere un vantaggio o un rischio". Assistiamo poi ad un perturbante processo di scambio: dal lato degli androidi una richiesta, aspirazione all'umanizzazione, degli umani si intuisce al contrario un percorso di de-umanizzazione. Due dei replicanti, Roy (Rutger Hauer) e la bambola meccanica (Darryl Hannah) a cui Deckard dà la caccia affermano

Roy: "Non siamo computer, siamo organismi"

Darryl Hannah: "Io penso, dunque sono"

Roy: "Abbiamo problemi comuni, decrepitezza precoce." (Scott 1982).

C'è un limite alla vita umana e a quella androide, la morte li accomuna. Una scena centrale del film ci fa rivivere uno dei nodi fondanti dell'essere' uma-

no, il rapporto tra figlio e padre: creato e creatore. Ecco la conversazione tra Tyrrell e Roy prima del “parricidio”:

- T: Che problema hai?
- R: La morte.
- T: La morte! Questo temo che sia un po' fuori dalla mia giurisdizione.
- R: Io voglio più vita padre.
- T: Abbiamo i nostri limiti. Produrre un'alterazione nell'evoluzione delle strutture di una vita organica è fatale[...] siete stati fatti al meglio delle nostre possibilità, ma non per durare, la luce che arde col doppio di splendore brucia per metà tempo e tu hai sempre bruciato la tua candela da due parti, Roy. Guardati, tu sei il figliol prodigo, sei il motivo d'orgoglio per me.
- R: ho fatto delle cose discutibili anche delle cose straordinarie.
- T: Godi più che puoi cose per cui il Dio della biomeccanica non ti farebbe entrare in paradiso. (*Ibid.*)

Poi dopo aver pianto per la morte di Darryl Hannah, Roy sente arrivare la sua scadenza” ed è in fase di premorte. Questa la celebre scena finale in cui si assiste al compimento dell'umanizzazione in Roy e il relativo commento di Deckard:

- R: Bella esperienza, vivere nel terrore vero, in questo consiste essere uno schiavo. Io ne ho viste cose che voi umani non potreste immaginarvi: navi da combattimento in fiamme al largo dei bastioni di Orione e ho visto i raggi B balenare nel buio vicino alle porte di Tannhäuser e tutti quei momenti andranno perduti nel tempo come lacrime nella pioggia. Ora è tempo di morire.
- D: Non so perché mi avesse salvato la vita in quegli ultimi momenti. È come se avesse amato non solo la sua vita, ma la vita di chiunque, la mia vita. Tutto ciò che volevano (i replicanti) erano le stesse risposte che noi tutti vogliamo da dove vengo, dove vado, quanto mi resta ancora, non ho potuto far altro che restar lì e guardarlo morire.⁶ (*Ibid.*)

8.3. L'industria e l'immaginario: i Parchi divertimento

È possibile ricostruire le radici dell'odierno sviluppo industriale e tecnologico in un informatissimo saggio di Leo Marx del 1964 dal titolo *La macchina nel*

6 Sulla dimensione emotiva e la fragilità di queste entità ibride di umanità si veda oltre al già citato racconto di Catherine Lucille Moore, *No woman born*, anche un recente romanzo di Ian McEwan (2019).

giardino. L'autore americano ha ricostruito sincronicamente i momenti fondamentali della storia dell'evoluzione della tecnologia e del paesaggio attraverso lo studio degli autori che tra la fine del '700 e i primi del '900 hanno assistito a tale progresso. Come la supremazia tecnologica si sia integrata nella pastorale americana, nell'arte paesaggistica, e nella felicità degli americani. L'interesse ossessivo per la meccanica degli americani si è manifestata fin dalla nascita degli Stati Uniti dove era possibile vivere e immaginare il mito del Nuovo Mondo e la rigenerazione dell'Uomo dentro una Natura incontaminata in perfetto equilibrio e fusione tra Natura e Arte, dove per arte non si intenda solo le belle arti ma soprattutto la *technè*. E in una nazione divenuta la più grande potenza industriale del pianeta la crescita vertiginosa della diffusione della meccanica assegna un enorme potere alle macchine. Il che si traduce in meno lavoro per gli uomini, più ricchezza per i proprietari dei mezzi di produzione, maggiori diseguaglianze sociali e soprattutto la fondazione di una esaltata filosofia del progresso tecnologico.

Il tempo diede luogo al pensiero, alla riflessione, all'indagine; e questi, a loro volta, diedero luogo a nuove invenzioni e a nuove attrezzature. La Meccanica cresceva con l'esercizio. Le macchine divennero più numerose e più complete. Il risultato fu un'ulteriore riduzione del lavoro. Ormai una persona poteva svolgere il lavoro di dieci... È inutile procedere oltre con le deduzioni (Marx 1987: 151).

Nel 1831 Timothy Walker in un'opera *Defense of Mechanical Philosophy*, che celebra proprio i fasti di tale filosofia, immagina un'utopia automatizzata in cui "le macchine dovranno eseguire tutto il lavoro faticoso dell'uomo, mentre egli sta comodamente a guardare soddisfatto". (*Ibid.*)

L'industrializzazione calamitosa ha prodotto una retorica del progresso o del sublime tecnologico che però si scontra con la critica della scienza e del progresso generando quella che oggi chiamiamo ecoansia. In *The Education of Henry Adams* (1907), l'autore in una lettera al fratello Charles scrive:

Forse penserai che sono tutte sciocchezze, ma io ti dico che questi sono tempi eccezionali. L'uomo è montato in sella alla scienza e questa gli ha preso la mano. Sono fermamente convinto che prima che siano trascorsi molti secoli, la scienza sarà padrona dell'uomo. Egli non riuscirà più a controllare quelle stesse macchine che ha inventato. Forse un giorno la scienza avrà in suo potere l'esistenza dell'umanità, e la razza umana si suiciderà facendo saltare in aria il mondo (Marx 1987: 278).

Se consideriamo la tecnologia come *espressione* dell'evoluzione umana e del suo ambiente, il conseguente adattamento risulterà il limite sempre più estremo da superare e da modificare ulteriormente. Le macchine stesse, anche se non utili alla produzione manifatturiera, diventano oggetti di stupefacente ammirazione che inaugureranno quel filone ancora oggi in voga delle Esposizioni Universali, l'emblema ideologico e scientifico della creatività e del progresso tecnologico ed economico della civiltà occidentale. Se alla logica dell'esposizione aggiungiamo anche quella dell'intrattenimento capiamo quanto sia così facile approdare a quel fenomeno sociale di massa e imprenditoriale, di consumo del tempo libero che sono i Parchi divertimento. Poco considerati dagli studi sociali ma le cui logiche sono profondamente presenti nel capitalismo moderno che sempre più assume il volto dell'autoritarismo vellutato che si fonda sulla sicurezza, l'esclusività, la sorveglianza, la diseguaglianza. Da *Crystal Palace*, (1851) e '*Luna Park*' (Coney Island, 1903), i cosiddetti *Trolley park*, si sono nel corso del tempo evoluti specializzandosi e assumendo sempre più connotazioni specifiche come i parchi tematici, quelli naturali, i musei d'impresa, le città stesse, che si offrono allo spettacolo turistico come qualcosa che oscilla tra l'immaginario e finzione, come le città-memoria, le città-incontro, le città-finzione.⁷

8.4. *Westworld*: prima e dopo *Blade Runner*

Al culmine di quell'epoca che va sotto il nome di "Big Science" negli anni '70 del XX secolo i Parchi divertimento americani videro un grandissimo sviluppo in termini di diffusione e di investimenti da parte delle grandi Corporation dell'intrattenimento, basti ricordare che Disneyland aprirà nel 1971.

Ed è in questa epoca di entusiasmo scientifico che agisce Michael Crichton, laurea in medicina e scienziato di formazione, autore prolifico, scrittore e regista che ha avuto un forte impatto sia tra i lettori di *Sci-fi* che nel cinema hollywoodiano per almeno un trentennio. Autore di una trentina di romanzi, qui ricordiamo quelli che hanno come ambientazione un 'parco tematico', *Jurassic Park*

7 Imprescindibile studio sul fenomeno dei Parchi divertimento e tematici è quello di Marc Augé che introduce la nozione di *non-luogo* e che tanta fortuna ancora oggi trova con il suo *Disneyland e altri nonluoghi*, Bollati Boringhieri, Torino, 1999 in cui è possibile comprendere la silenziosa evoluzione di questa tipologia di turismo dei *non-luoghi* che approda fino agli attuali *Center parks*. Altro interessante sviluppo della spettacolarizzazione di luoghi destinati al puro consumo di tempo è quello relativo alle città, all'urbanistica, alle città del futuro. Se non ci si può recare nelle strabilianti città cinesi o emiratine, una preoccupante ma interessante testimonianza è il catalogo di una mostra di urbanistica tenutasi a Parigi al Centro Pompidou, *DREAMLANDS Des parks d'attractions aux cités du futur*. Centre Pompidou, 2010. Per una breve e rapida panoramica si veda anche, <https://www.napha.org/Resources/Facts-Figures/Great-Moments-in-Amusement-Park-History>. [Verificato il 31.08.2025]

(1990) e *Il mondo perduto* (1995). È stato inoltre sceneggiatore e regista di un film inquietante come *Westworld* (1973) (in italiano *Il mondo dei Robot*), in cui degli androidi, dei cowboy elettro-meccanici di un parco divertimenti, compaiono come presenze perturbanti capaci di modificare la convivenza con gli esseri umani e proiettando ombre preoccupanti sulle società del futuro. Il sottotitolo che compare nelle locandine e nei poster promozionali del film '*where nothing can possibly go wrong*' ci anticipa che l'errore, non ammesso in un mondo dove gli umanoidi sono controllati da computer, è in agguato in modo imprevedibile e portatore di sciagure. La storia è ambientata in un futuristico e modernissimo parco divertimenti che ha tre opzioni (il mondo romano antico, quello medievale europeo e il Western americano) da offrire al proprio pubblico per immergersi in un mondo del passato e vivere un'esperienza di vita anche oltre i limiti della moralità. I due protagonisti sono turisti vogliosi di forti emozioni e disponibili a interagire con questi umanoidi usati come macchine per l'intrattenimento, con cui si può interagire. Gli utenti possono comportarsi agendo privi di qualsiasi vincolo morale. Come nei videogames, gli utenti di *Westworld* possono uccidere, compiere stragi, stuprare. Ma un difetto informatico (pur sempre umano) trasforma il gioco in un'angosciosa fuga dalle macchine che non rispondono più agli ordini del sistema di controllo. Anche se Crichton afferma che *Westworld* non voleva essere un film profondo né tantomeno stupido ma pensato per l'intrattenimento, chi lo ha visto non può negare che la trama del film abbia proiettato ombre inquietanti e angoscienti sul rapporto uomo-macchina.⁸ Il soggetto fu poi ripreso in altre produzioni come *Futureworld*, *2000 anni nel futuro* di Richard Heffron (1976) e nella mini serie tv *Beyond Westworld* (*Alle soglie del futuro* 1980).

8 "*Westworld* was not intended to be profound. Neither was intended to be stupid, but our clear goal was entertainment." Così si legge nella prefazione di Michael Crichton alla sceneggiatura pubblicata (1974: XIX). Può forse interessare anche che il tema del Parco divertimento destinato ad offrire al pubblico esperienze estreme trova un precedente letterario in Charles Dickens, *Cronache di Mudfog* (1838).



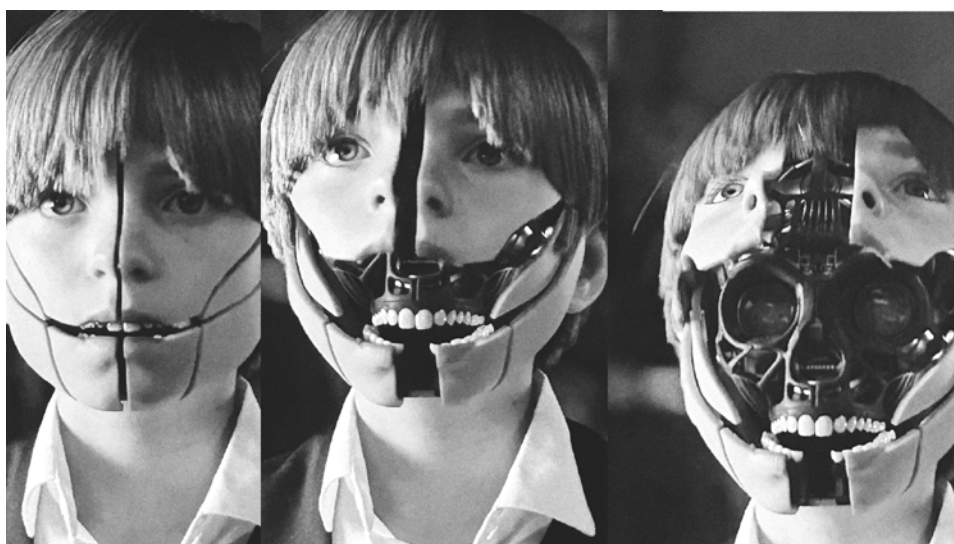
In *Westworld* il parco divertimento è lo spazio dove si può sperimentare un nuovo concetto di vacanza, anzi si può far esperienza di un altro mondo, potremmo chiamarlo un metamondo. Si raccontano *altri* mondi, quelli del passato soprattutto ed il presente altro non c'è che l'anticipazione del futuro. Non è solo il titolo di un film e di una serie Tv, è un nome che allude all'universo occidentale, al Western americano come genere cinematografico, come epopea dello sconfinamento selvaggio e senza scrupoli, all'idea di frontiera che deve essere oltrepassata nel nome del potere delle armi, della violenza, del predominio su tutte le terre conquistate. Si ispira quindi ai valori filosofici ed esistenziali del nostro Iper-Mondo moderno, tecnologico ed imperialistico. È un mondo epico autoconcluso *Westworld* dove sperimentare le forme dell'esperienza e vivere sulla propria pelle l'opposizione *naturale* vs *artificiale*.

L'ambientazione western di *Westworld* contiene in sé la dicotomia *civiltà* vs *wilderness*, la civiltà scientifica, tecnologica e organizzativa di un'industria dell'immaginario che si chiama "Delos" capace di progettare e produrre androidi e soprattutto di implementare archi e sequenze narrativi dell'ambientazione prescelta.

Quello che Crichton ha immaginato nei primi anni '70 è quella dimensione dell'intrattenimento spinta all'estremo da favorevoli disponibilità scientifiche e tecnologiche. Ha voluto ricreare uno spazio ludico dove libertà, divertimento e nuove tecnologie potessero convivere e ha posto con intelligenza le premesse a delle questioni che poi sarebbero divenute bioetiche.

Viviamo dunque quella condizione postmediale che sarebbe il risultato di una tendenza alla ludificazione (*gamification*), in cui verserebbero secondo

Ruggero Eugeni, le molteplici pratiche comunicative e di intrattenimento che sono percepite dal pubblico e dagli utenti a partire dall'introduzione del personal computer, come mutate nella natura d'uso. Dalla commistione dei nuovi linguaggi e dei nuovi media si giunge all'attuale epoca di transizione in cui "il gioco serve ad adattarci a un ambiente mediale che ancora non esiste" (Eugeni 2015: 31).



Dobbiamo arrivare ai giorni nostri per trovare degli aggiornamenti complessi e intricati di questioni contemporanee che riguardano questo studio. La serie tv *Westworld* prodotta per HBO da Jonathan Nolan e Lisa Joy, tra il 2016 e il 2022 è basata sul film omonimo del 1973 e attualizza le questioni principali alla luce degli aggiornamenti scientifici e tecnologici di cui la nostra epoca dispone. *Westworld* HBO è un complesso intreccio di filosofia, intelligenza artificiale, etica, e libertà. In questo caso il sottotitolo scelto dagli autori è *'Live wi-*

about limits' (in italiano *Dove tutto è concesso*) in cui si può notare una forte caratterizzazione etica che vuole offrire al pubblico un orizzonte di interrogazioni filosofiche. Tra queste sembra inevitabile il ruolo dell'intrattenimento nelle nostre vite. *Westworld* è popolato da androidi bio-tecnologicamente perfetti, i 'residenti', progettati per soddisfare ogni desiderio di ricchi ospiti senza scrupoli. Alcuni 'residenti' iniziano a sviluppare la coscienza, si ribellano, mettendo in discussione le loro vite e la natura della realtà. La lunga narrazione (4 stagioni, 36 episodi) mette in gioco temi come la coscienza, la memoria, la libertà e il potenziale di ribellione delle intelligenze artificiali, e culmina, già dalla fine della prima stagione, in una guerra tra androidi e umani che si sposta dal parco al mondo reale. Scopriamo così che un filo narrativo mette in evidenza uno degli scopi del "Mondo", cioè l'esperienza degli utenti viene registrata e i loro comportamenti diventano profili su cui costruire nuovi personaggi.

Che cos'è *Westworld*? Forse potremmo considerarla non più semplicemente una classica narrazione seriale ma un gioco di ruolo avanzato, un *Live action Role play* registrato e poi offerto alla pubblica riflessione. Che abbia infatti in sé anche gli schemi di un moderno videogame è abbastanza evidente infatti gli stessi autori hanno dichiarato di essersi ispirati a *Red Dead Redemption* e *BioShock*.⁹

"I videogiochi ri-mediano elementi cinematografici e drammatici del cinema e questo'ultimo propone numerosi riferimenti alle azioni e agli intrecci videoludici." (Tirino M., Di Paola 2023: 156). La ricerca del *divertissement*, di deviazione dalla propria routine per poter vivere vite che altrimenti non sarebbero socialmente accettabili nella nostra "normale identità". Si ha voglia di sperimentare identità lontane o prossime alle nostre, provare l'ebbrezza dell'omicidio, sperimentare la paura di situazioni estreme o l'adrenalina delle risse, vivere cose che non si sono potute o volute vivere nella normalità. L'*extramondo* che è in noi è tutto ciò che abbiamo escluso eticamente ma in una certa misura desideriamo pensare che esista un "mondo" dove la legge non costituisce un pericolo per esprimere i propri più reconditi desideri anche immorali e non temere di essere giudicati. Vivere emozioni fuori dal controllo severo dell'Io sociale e determinato socialmente nel mondo principale. Simulare un'esistenza diversa, uscire dal proprio io e diventare un altro, giocare, recitare in una dimensione

⁹ Frammenti delle dichiarazioni di Jonathan Nolan e Lisa Joy al *New York Comic Con 2016* sono reperibili qui: <https://www.businessinsider.com/westworld-video-games-inspiration-2016-10> (verificato il 01.09.2025). *Red Dead Redemption* è un videogame ambientato nel west e *BioShock*, è un videogame sparatutto ambientato in una città sottomarina in cui si possono riconoscere alcuni dei temi trattati da *Westworld*, una classe operaia che si ribella a degli oppressori.

sociale fittizia dove gli altri individui sono dei robot, degli androidi che puoi anche uccidere perché non sono umani. Recitare aforisticamente una vita dove la libertà è assoluta, dissoluta, insoluta, non più limiti razionali o morali, non più limiti sociali e culturali. Ma ciò che ci deve mettere in guardia è la disponibilità degli utenti, dei giocatori ad offrire al sistema di controllo, dati, schemi comportamentali il cosiddetto “surplus comportamentale” per dirla con Zuboff (2019).

Non è solo qualcosa che riguarda l'industria dell'immaginario. Anzi, l'immaginario finora ha anticipato i timori e le speranze, le paure di un futuro totalmente assoggettato alla tecnologia che ci può privare dell'identità, dell'ambiente, della natura, della vita stessa. *Westworld* ci avverte del cambiamento delle modalità di consumo di opere narrative multimediali e che il progetto *Delos* altro non è che un continuo investimento del capitalismo della sorveglianza sul “furto cognitivo di pattern cognitivi” per alimentare e ri-alimentare senza sosta la capacità produttiva del sistema sempre aggiornato sui gusti e sulle trasformazioni sociali e individuali. I giocatori diventano la miniera di informazioni da cui estrarre schemi psicologici e per addestrare i futuri umanoidi.

Tutte le opere citate finora sono dei *God Games* in cui è possibile ritrovare la violazione delle celebri tre leggi della robotica di Asimov¹⁰. *Westworld* così come *Black Mirror*, e tante altre narrazioni contemporanee, ci avvertono di come sta cambiando, è cambiato?, il nostro modo di consumare il tempo libero affrancato grazie anche alla creazione tecnologica di “altri postumani”, figure di tante alterità, spazi e tempi del *loisirs*, del *leisure*, plurimi io, identità plurali. Nello spazio urbano, e nello spazio sociale in genere, la distinzione tra realtà e finzione diventa poco chiara.

L'invasione della *fiction* è evidente nei parchi di “divertimento” che, negli Stati Uniti e in Europa, si inseriscono nel reticolo delle strade delle città”. [...] In certi organismi urbani, si assiste alla creazione di nuove linee di divisione e di nuove insularità proprio nel cuore della città: edifici super protetti da sistemi di sicurezza molto elaborati, quartieri privati, città private a volte, all'interno delle quali la vita si organizza in primo luogo in funzione dei problemi detti di sicurezza, cioè in funzione di uno scontro virtuale tra ricchi e poveri (Augé 1999: 112).

Siamo sempre più prigionieri di quella che Weber ha chiamato la “gabbia d'acciaio”, cioè il sistema capitalistico sempre più complesso governato oggi dal potere della sorveglianza delle Big Digital Companies o delle dittature sparse per il

10 https://it.wikipedia.org/wiki/Tre_leggi_della_robotica

mondo. La clonazione degli esseri viventi è qualcosa che la scienza contemporanea è in grado di praticare. Nessuno finora a quanto sappiamo ha superato i limiti imposti dalle moratorie internazionali ma potrebbe accadere in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo del pianeta, per fini economici o commerciali o peggio per fini militari e di dominio. Che siano umani clonati o robot umanizzati poco conta.

Niente è allo stesso tempo più umano, e insieme disumano della guerra. [...] L'educazione militare è rivelatrice della robotizzazione imposta all'essere umano. La disciplina, i gesti automatici del mettersi sull'attenti e del presentarmi, la marcia a passo cadenzato, hanno per scopo ultimo quello di trasformare il soldato in automa (Morin 2025: 34).

L'esercito dell'Impero Galattico formato dagli *stormtrooper* in *Guerre stellari*, sembra avvicinarsi sempre più. Ecco a Lyptsi in Ucraina è arrivata la prima battaglia su un campo di guerra senza uomini, la cosiddetta "Ugv" cioè un attacco con *unmanned ground vehicle* o ancora comparire durante la parata della Vittoria a Pechino i lupi robot, droni a quattro zampe armati di fucili d'assalto.¹¹

In passato, timori e speranze dell'umanità ruotavano intorno al tentativo di allontanarsi dal pericolo della morte o di evocare la resurrezione dei defunti. Allungare la vita poi è stato possibile liberandosi dalle fatiche del lavoro. Riportare in vita i corpi dei defunti è stato un tentativo non solo religioso ma anche un sogno della tecnica (la clonazione, che siamo teoricamente in grado di fare). Prima la religione e successivamente l'evoluzione umana e la relativa espressione tecnologica hanno accelerato nelle varie epoche queste tendenze. Potremmo semplificare dicendo che due tensioni profondamente umane come l'elemento religioso/spirituale e quello scientifico/tecnologico abbiano prodotto nel corso dell'evoluzione umana una dinamica di affermazione del potere dell'uomo sulla sua stessa natura, ponendosi al di sopra di tutti gli esseri viventi e in molti casi al di sopra dell'uomo stesso. Così il dominio di popoli si è manifestato attraverso il possesso della tecnologia e della conoscenza tecnica. I modelli economici del capitalismo hanno fatto di questi poteri il nucleo stesso della propria esistenza. Si potrebbe paradossalmente sostenere che l'alba della civiltà e il crepuscolo dell'umanità abbiano inizio con la tecnica e la tecnologia. Quest'ultima l'hanno protetta dalla forza inesorabile della Natura ma hanno generato anche una cre-

11 Così si legge nel quotidiano *la Repubblica* del 24/12/2024: https://www.repubblica.it/esteri/2024/12/24/news/ucraina_battaglia_solo_con_robot_lyptsi-423904771/?ref=RHLF-BG-P2-S2-T1. Per visionare la parata coi lupi robot, <https://youtu.be/oSDMK5x-JSg?feature=shared> [verificato il 04/09/2025].

scente tendenza alla de-umanizzazione, al declino cognitivo, alla de-responsabilizzazione verso tutti gli esseri viventi, verso il proprio ecosistema, il proprio bioma. Il progresso morale dell'umanità non si è evoluto di pari passo col progresso tecnologico (Morin 2025).¹² Anzi se osserviamo alcuni momenti chiave della storia occidentale non possiamo dimenticare che abbiamo toccato il punto più basso di umanità quando gli Occidentali hanno manifestato una superiorità tecnologica. È accaduto nel continente americano nel XVI secolo, a Hiroshima e Nagasaki nello scorso secolo, oggi a Gaza.

Bibliografia

- Augé, M. (1999), *Disneyland e altri nonluoghi*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Calabrese, S., V. Codeluppi (A cura di) (2009), *Nel paese delle meraviglie. Che cosa sono i parchi di divertimento*, Roma, Carocci.
- Čapek, K. (1971), *R. U. R. È l'affare Makropulos*, Torino, Einaudi.
- Catalano, A. (2015), *Karel Čapek e i robot: cronca di un tradimento annunciato*, in Čapek, K. (1971), *R. U. R. Rossum's Universal Robots*, Venezia, Marsilio, pp. 9-42.
- Catalano, A. (2020), *I robot di Karel Čapek: 100 anni di metamorfosi. I testi dell'autore su R.U.R. e i documenti della ricezione italiana negli anni Venti e Trenta*, in eSamizdat 2020 (XIII), pp. 195-218.
- Crichton, M. (1974), *Westworld*, New York, Bantam Books.
- Dick, P.K. (2022), *Gli androidi sognano le pecore elettriche?* (1968), Milano, Mondadori.
- Eugeni, R. (2015), *La condizione postmediale: media linguaggi, narrazioni*, Brescia, La scuola.
- Fattori, A. (a cura di) (2023), *I mondi di Westworld*, Torino, IF Press.
- McEwan, I. (2019), *Macchine come me*, Torino, Einaudi.
- Morin, E. (2025), *Le lezioni della storia*, Milano, Garzanti.
- Piga Bruni, E. (2022), *La macchina fragile*, Roma, Carocci.
- Tirino M., L. Di Paola (2023), *Frontiere digitali. L'esperienza del western tra Red Dead Redemption e Westworld*, in A. Fattori (a cura di), *I mondi di Westworld*, Torino, IF Press.
- Zuboff, S. (2019), *Il capitalismo della sorveglianza: il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, Roma, Luiss University.

12 Cfr. XV lezione, il cui titolo è "Il progresso tecnologico non produce alcun progresso morale".