

UN MONDO DI CYBORG

di Fabio Giovannini

- 1. Un robot non può arrecare 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 da esseri umani, purché tali ordini non contravvengano alla Prima Legge.*
- 3. Un robot deve proteggere la propria esistenza, purché questa autodifesa non contrasti con la Prima e con la Seconda Legge.*

Queste sono le tre leggi della robotica stilate da Isaac Asimov alla fine degli anni Quaranta. In poche righe viene sintetizzato tutto l'immaginario legato alle macchine antropomorfe, alle intelligenze artificiali, agli organismi cibernetici. Se si dettano regole è perché c'è il rischio della violazione, perché si teme che qualcosa di disturbante possa accadere. Insomma, si ha paura dell'automa che diventa autonomo dal suo creatore umano.

E proprio il cinema si è incaricato di proporre soprattutto una interminabile serie di violazioni a queste tre leggi di Asimov. I robot e le altre creature artificiali del grande schermo prima o poi diventano nocive per l'uomo, si ribellano, si mutano in un pericolo. Secondo un aneddoto probabilmente inventato, alla prima proiezione di *2001 Odissea nello spazio* lo stesso Asimov, presente in sala, avrebbe esclamato che il film faceva violare inopinatamente a Hal, il computer impazzito della base spaziale, le leggi della robotica.

Questo timore per le conseguenze degli sviluppi tecnologici è presente in tutte le diverse facce che questo tema ha assunto nella storia del cinema. Per comodità divideremo il tema del rapporto tra uomo e macchina in tre parti: i veri e propri robot, cioè macchine con aspetto solo parzialmente umano; i cyborg, cioè con aspetto che imita integralmente l'uomo (talvolta innestando tecnologia in corpi umani); le intelligenze artificiali, cioè i computer che non hanno nessun aspetto antropomorfo, ma "pensano" e calcolano interagendo con gli esseri umani, o dentro ai quali l'uomo può "viaggiare" grazie alla realtà virtuale.

A esser precisi la distinzione tra i vari termini (robot, androidi, umanoidi, cyborg o replicanti, ecc.) è molto complessa. Ci limitiamo qui a riportare la spiegazione essenziale offerta da Renato Giovannoli: "Il termine robot designa un automa vagamente antropomorfo, in genere con superficie metallica; ma se l'automa, pur conservando una natura essenzialmente meccanica, è ricoperto da una 'pelle' molto simile a quella umana, si comincia a parlare allora di un androide; infine, se il robot è piuttosto un uomo sintetico, costituito da tessuti organici artificiali e artificialmente vivi, viene talvolta usato il termine "replicante" [Renato Giovannoli, *La scienza della fantascienza*, Bompiani, Milano 1991, p.22].

La figura più attuale è certamente quella del cyborg, termine coniato nel 1960 da due medici americani contraendo le parole *cybernetic organism*.

Nel termine cyborg si confrontano due realtà in precedenza incommensurabili: il cibernetico e l'organico. Già erano diventate obsolete le distinzioni tra naturale e artificiale, tra corpo e mente. Ora è lo stesso confine tra uomo e macchina ad essere superato quando non solo la macchina "entra" nella carne dell'uomo, ma la macchina stessa diventa pensante, autonoma da chi l'ha creata. L'intersecarsi di vita e cibernetica si affaccia durante la Seconda guerra mondiale e inizia a profilarsi negli anni Cinquanta, almeno nella letteratura fantastica, e a poco a poco si trasforma in realtà scientifica. Tecnologia e biologia, insomma, si sovrappongono.

Il cyborg è quasi sempre di aspetto identico all'uomo, è interfaccia uomo-computer. Ma si potrebbe aggiungere che oggi i cyborg più presenti nel cinema (e nelle altre forme di comunicazione che si occupano di cyber) sono al di là di queste stesse definizioni. Sono in parte umani e in parte meccanici. La carne si intreccia alla macchina, l'uomo diventa un terminale. Anzi, macchina e uomo appaiono inseparabili.

Oggi del cyborg si occupa la sociologia, anche da sponde opposte. Jean Baudrillard vive come un incubo l'avvento del cyborg, a suo parere già operante, fino al punto di rendere inutile la fantascienza giacché "ci siamo già dentro".

Donna Haraway, invece, accetta la simbiosi con la tecnologia, e decide di agire apertamente nella "politica cyborg". E il cyborg è ormai diventato un mito, nel momento stesso in cui la fantascienza contemporanea lo elegge a sua figura centrale.

Il fatto è che in questa fine di millennio siamo tutti cyborg. Siamo diventati un ibrido tra macchina e organismo, tanto che alcuni saggisti si sono spinti fino a ritenere la nostra società come già "post-umana". Abbiamo di fronte i primi segni di una nuova umanità composta da organismi cibernetici (cyb-org, appunto). Quando la realtà virtuale si sovrappone alla realtà concreta, l'uomo è già mutato. Quando ci si muove in spazi cibernetici, non si è già più esseri umani, ma cyborg. Per mantenere un ruolo e una presenza nel mondo l'uomo deve diventare cyborg, che è l'unico modo per agire nell'universo tecnologico in cui siamo tutti immersi. L'uomo inventa la tecnologia, e ne viene a sua volta reinventato e ristrutturato.

Ovviamente ogni aumento di tecnologia "innestata" nel corpo corrisponde a una perdita di umanità. Del resto l'entusiasmo scienziata e industrialista per la robotizzazione nasce dal culto per la macchina asettica e dalle performance eccellenti: un uomo è debole, ha bisogni da soddisfare, ha una personalità con cui fare i conti, mentre la macchina robotica è forte, senza esigenze, totalmente obbediente. Quando la macchina si innesta nell'uomo anche il corpo viene emendato dalla sua animalità e diventa pulito, perché artificiale, perché puro come l'acciaio.

Ecco allora che, sostiene Scott Bukatman [in *Terminal Identity*, Duke, Durham, NC 1993], si arriva a un punto di fondo: bisogna "resistere" all'intreccio tra corpo e macchina, oppure, come sostiene la tendenza cyberpunk, bisogna accettare e usare l'organismo cibernetico. In America la cultura femminista ha proposto sia una resistenza netta all'invasione tecnologica, sia una lettura più articolata e dinamica, attraverso il celebre manifesto cyborg di Donna Haraway scritto già nel 1985 [cfr, Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the 1980s*, in *Simians, Cyborgs, and Women*, Routledge, New York 1989]. Il cyborg, per questa autrice, oltrepassa le divisioni tradizionali della cultura occidentale: di razza, di genere maschile o femminile, di classe. La simbiosi con la tecnologia diventa una possibilità dinamica, invece di una riproposta del pensiero maschile basato sul dominio e sulla padronanza. I cyborg della Haraway trasgrediscono, violano le frontiere tradizionali, cancellano il dualismo della cultura occidentale. Un cyborg, scrive la Haraway, non è innocente, perché secondo la sua mitologia al contrario dell'uomo il cyborg non è nato nel giardino del Paradiso terrestre.

E un'utopia da liquidare in fretta? La cibernetica è potente, per questo può rassicurare ma anche destabilizzare. La cultura elettronica, il computer, l'informatica, ridefiniscono l'identità dell'uomo, la delimitano e la inseriscono nei propri schemi e modelli. Queste mutazioni possono nascondere orribili pericoli, ma possono anche essere nuovi strumenti di liberazione.

Il cinema stesso è un mezzo di comunicazione "cyborg", cioè un organismo cibernetico, ma ha preferito, da parte sua, svolgere sempre un ruolo di campanello d'allarme. Ha tessuto le lodi delle grandi invenzioni tecnologiche (rendendo visibili sullo schermo anche meraviglie che l'umanità non ha ancora raggiunto), ma quasi sempre ha fatto seguire a questo stupore ammirato la tragedia, la catastrofe, provocata proprio dalle scoperte cibernetiche.

Magici automi

I primi uomini artificiali del nostro immaginario erano animati da forze soprannaturali. Sono il mitico homunculus (forgiato dall'uomo e non da Dio, e perciò privo di anima: appare nel film tedesco *Homunculus*, girato nel 1916 da Otto Rippert), l'ebraico Golem (figura in creta a grandezza naturale, che prende vita grazie a una formula magica), ma anche semplici bambole o pupazzi. Il cinema ha offerto già ai suoi esordi una grande quantità di questi automi, di bambole, marionette, statue, che si muovono, camminano, riescono persino a ballare come vere danzatrici professioniste grazie a energie magiche. Il riferimento letterario era nei racconti fantastici di E.T.A. Hoffmann, e

nel soggetto del celebre balletto Coppelia. Sfilano così numerose bambole animate, a fianco a ballerine che finiscono per disattivarsi come pupazzi a molla: 1900, Francia, *Coppelia ou la poupée animée* di Georges Méliès; 1912, Danimarca, *Coppelia*; 1915, Usa, *The Dancing Doll*; 1966, Spagna, *Dr. Coppelius*, di Ted Kneeland.

Di recente si è rinnovato il tema delle bambole vivificate dalla magia, con il pupazzo da ventriloquo di *Magic* (id.), una pellicola diretta nel 1978 da Richard Attenborough, e con il film americano del 1987 *Dolls* (id.) di Stuart Gordon. Le bambole demoniache che attaccano gli umani tornano l'anno dopo per dare inizio al ciclo di *Child's Play (Bambola assassina)*, varato da Tom Holland e diventato una serie in qualità discendente, e nel 1989 si avvia il parallelo successo di *Puppet Master* di David Schmoeller e *Puppet Master II* di David Allen, così come di altre pellicole minori sfornate dalla fucina di Charles Band.

A fianco a questo filone compare sugli schermi fin dagli inizi del secolo il tema dell'uomo d'argilla, tratto dalla tradizione ebraica, il Golem. Una scritta sulla fronte consente al soffio vitale di animare questa statua dalle fattezze umane, che difende il popolo ebraico, ma non perde un suo lato minaccioso. Tra le principali pellicole dedicate al Golem: 1914, Germania, *Der Golem* di Paul Wegener-Henrik Galeen; 1916, Danimarca, *Golem* di Urban Gad; 1917, Germania, *Der Golem und die Tanzerin* di Paul Wegener; 1920, Germania, *Der Golem* di Paul Wegener-Carl Boese; 1935, Francia-Cecoslovacchia, *Le Golem* di Julien Duvivier; 1951, Cecoslovacchia, *Cisaruv Pekar a Pekaruv Cesar (L'imperatore della città d'oro)* di Jiri Brdecka; 1966, Francia, *Le Golem* di Jean Kerchbon.

Questi esseri simili a statue sono stati reinterpretati dalla fantascienza, che ha offerto almeno due pseudo-golem, come il gigante inespressivo di *The Colossus of New York (Il colosso di New York)*, girato nel 1958 da Eugene Lourie, e la statua medievale, o meglio la radice umanoide, di *It*, un film prodotto nel 1966.

Il Golem, tra l'altro, è stato il parente cinematografico più prossimo al mostro di Frankenstein, un altro essere artificiale che però è integralmente umano. Victor Frankenstein, l'ardito scienziato, crea un mostro con pezzi di cadaveri, quindi senza parti inorganiche. Il mostro inventato da Mary Shelley, e poi trasformato in mito dal film di James Whale del 1931, è quindi ben diverso dagli uomini artificiali e meccanici di cui ci stiamo occupando. L'elettricità contribuisce a rivivificare le membra morte del mostro, ma non c'è nessuna contaminazione tra corpo umano e macchina.

Il Golem, invece, è molto vicino ad altre figure antropomorfe che da materia inanimata si tramutano in esseri mobili e capaci di agire (se non di pensare). Il cinema ha proposto in seguito anche altre statue che prendono "vita". Al Golem, ad esempio, assomiglia il gigante Thalos, uno dei più noti effetti speciali di Ray Harryhausen per il film *Jason and the Argonauts*.

Fin qui, però, siamo agli interventi soprannaturali, alle energie irrazionali che riescono a dare scintilla vitale a "cose", per quanto a forma umana. Nella storia dell'immaginario si passò a una seconda fase, successiva a quella delle bambole e delle statue rese vive dalla magia: in questa seconda fase prevalgono gli automi che si muovono e agiscono grazie a meccanismi. Non c'è più nessun intervento magico, anzi a volte si tratta di finti automi, come nel caso del celebre giocatore di scacchi di un racconto scritto da Edgar Allan Poe, che si rivelava in realtà un nano nascosto sotto le sembianze di una figura meccanica. Tipiche bambole animate compaiono al cinema fin dai suoi primi passi: 1899, Francia, *La Poupée* di Louis Lumière; 1907, Gb, *The Doll Revenge* di Lewin Fitzhamon; 1908, Usa, *An Animated Doll*; 1911, Gb, *The Doll Revenge* di Percy Stow; 1914, Gb, *The Electric Doll* di Edwin J. Collins; 1919, Germania, *Die Puppe* di Ernst Lubitsch; 1920, Gb, *La Poupée* di Meyrick Milton; 1934, Usa, *March of the Wooden Soldiers* di Gus Meins; 1964, Gb, *Devil Doll* di Lindsay Shonteff. Una vera e propria bambola meccanica torna nel 1976 con il *Casanova* di Federico Fellini, dove appare un'automa femminile (e per non citare le bambole erotiche più volte apparse, ambigualmente "vive", sugli schermi).

Ma dopo le creature mosse da "meccanismi" si arriva al terzo passaggio dell'immaginario a proposito di macchine umanoidi, che coincide con l'era dell'elettricità: i robot, gli automi, fino ai replicanti, sono mossi dall'energia elettrica. E il trionfo della scienza.

Arrivano i robot

La parola “robot” proviene dal termine slavo che indica il lavoro e i lavoratori, anche se da noi, fino a qualche anno fa, si pronunciava robo’, come se fosse una parola francese. In realtà questa definizione prende origine da un dramma teatrale del 1921, intitolato R. U.R. (sta per Rossum Universal Robots), scritto dallo scrittore ceco Karel Capek. Fin da allora si evidenzia il pericolo: i robot si ribellano contro chi li ha creati (come i lavoratori di quegli anni nella storia politica). Ecco allora che si delineano i rischi di una evoluzione tecnologica in grado di creare macchine simili all’uomo. Da una parte si teme la ribellione degli schiavi (i robot e i cyborg sono quasi sempre intesi come servitori dell’uomo), dall’altra appare la paura per i risultati di una ricerca scientifico-tecnologica senza limiti.

Inoltre, essendo i robot delle macchine che imitano l’uomo, emerge anche la questione antica della sfida a Dio, l’unico abilitato a “creare la vita”. Questa sfida per il nostro immaginario deve comportare sempre un pericolo, e i robot non fanno eccezione.

I robot possono essere simpatici, in fin dei conti “buoni”. Ma comunque anche il robot più buono sarà sembra inaffidabile, avrà un margine di pericolosità. Gli stessi robot simpatici di *Guerre stellari* si rivelano a tratti incompetenti o troppo afflitti da debolezze, quindi pericolosi per la vita degli esseri umani sempre sul filo del rasoio, e persino l’amabile automa Robby de *Il Pianeta proibito* tornò in una seconda pellicola con caratteristiche ben più minacciose.

I robot, insomma, almeno al cinema fanno paura. Nei film di fantascienza basati sugli extraterrestri la minaccia viene da un altro pianeta, mentre nei film sui robot e i cyborg la minaccia è costruita dall’uomo stesso, qui sulla Terra. A volte questa paura si è sommata, e abbiamo avuto film in cui i robot venivano dallo spazio (magari in buffe tute color ferro, come in *Earth Dies Screaming o Starship Invasion*). Altre civiltà più sviluppate della nostra avrebbero costruito da tempo macchine intelligenti, umanoidi, cyborg. E così il nostro pianeta si deve difendere non solo da mostri extraterrestri e dischi volanti, ma anche da sofisticate macchine automatiche, da cyborg del tutto identici a esseri umani, da possenti robot d’acciaio apparentemente indistruttibili.

Il vero e proprio robot al cinema è stato un trionfo di metallo, una creatura fatta di ferro e acciaio. Una vera “macchina”, anche esteriormente.

Il più celebre robot cinematografico, e anche il più esteticamente elegante, appare in *Metropolis*, dove Brigitte Helm viene sdoppiata in un robot dalle fattezze femminili (che gli americani ribattezzarono robotrix). Brigitte Helm, robot femmina nel XXI secolo, imita il corpo umano molto più dei suoi parenti successivi, quasi sempre di sesso incerto, ridotti a scatole di ferro.

I più longevi sono stati inventati dalla casa produttrice Republic che propose un suo tipo di robot, riapparso in numerosi serial cinematografici degli anni Trenta, Quaranta e Cinquanta. Si tratta di un goffo costume da robot metallico, indossato da attori che si muovevano a scatti. Una sorta di tubo di ferro, dotato di tenaglie e giunture pieghevoli alle “braccia” e alle “gambe”. Questo robot appare ad esempio in *Underseas Kingdom* (1936), *Mysterious Dr Satan* (1940), *Zombies of the Stratosphere* (1952).

Ma il robot più popolare è il Robby di *Il pianeta proibito*. Con le sue forme arrotondate (che lo apparentano al pupazzo fatto di copertoni della Michelin) e la testa dotata di un vetro trasparente, Robby è un perfetto schiavo degli esseri umani, un servitore, un cameriere. Assomiglia a Lothar, il gigantesco negro che accompagnava Mandrake nei fumetti di Lee Falk. La simpatia destata da Robby fu tale che venne presto riutilizzato in un altro film, *The Invisible Boy*, tradotto in Italia come *Il robot e lo sputnik* per strizzare l’occhio alla mania di quegli anni per il satellite sovietico Sputnik, che pure con il film in questione non c’entrava per nulla. Il pubblico italiano apprezzò le imprese del robot e Robby fu ospite persino di *Lascia o raddoppia?* con Mike Bongiorno, e poi di *Non è mai troppo tardi*, la celebre trasmissione educativa del maestro Manzi. In America, invece, Robby prese parte a un episodio della serie *Twilight Zone* (*Ai confini della realtà*).

Il robot è in fondo solo una macchina che cammina e che parla. Ma sempre più spesso rivela atteggiamenti desunti dal suo stesso creatore. Nel 1954 in *Attacco alla base spaziale U.S.* di Herbert

L. Strock, i due robot Gog e Magog impazziscono e ammazzano. E lo stesso farà il loro successore Ector di Saturn 3, diretto nel 1980 da Jimmy T. Murakani, un cattivo e gigantesco robot metallico, il cui aspetto è basato sui disegni anatomici di Leonardo Da Vinci.

Il robot metallico, tuttavia, per quanto dotato di sentimenti stava facendo il suo tempo già negli anni Ottanta. Diventava macchietta (come in Corto circuito), e per fare paura aveva bisogno di rivestire la sua corazza di ferro con una pelle che lo facesse apparire umano. Da semplice robot doveva definitivamente diventare cyborg.

Cyborg: organismi cibernetici

I cyborg sono in parte macchine. Non dovrebbero avere sentimenti, dovrebbero mantenere la freddezza del metallo, materia prima dei vecchi robot, ma compo- nente necessaria anche del modernissimo organismo cibernetico. Eppure il cyborg ha anche una parte viva, si tratti di tessuti umani, oppure di una “intelligenza” che seppure artificiale assume autonomia. Michael Crichton, prima di inventare Jurassic Park aveva immaginato un altro parco dei divertimenti per ricchi: Westernlandia. Lì, nel film *Il mondo dei robot* agiscono cyborg che riproducono perfettamente le fattezze di cowboy da film western, per la gioia del pubblico che ama sparare e uccidere rimanendo incolume. Yul Brinner, che interpreta uno dei cyborg, viene periodicamente ucciso, mai poi è riparato e torna “sulla scena”. A un certo punto, però, sembra diventare autosufficiente, dotato di una sua volontà. E allora cominciano i guai per i veri esseri umani.

Il cyborg, insomma, non è solo una macchina automatica. In certi casi è un diverso, sofferente della sua dis-umanità. Già nel 1964 con *Agente spaziale K-1* incontravamo un androide extraterrestre che si innamora di una ragazza cieca sulla Terra, ma soffre scoprendosi meccanico. E più di recente abbiamo visto al cinema la sorpresa di una coppia di genitori quando scoprono che il loro bambino è una macchina (in *D.A.R.Y.L.* del 1985). E in *Cyborg 2087 metà uomo, metà macchina programmato per uccidere*, di Franklin Adreon, vedevamo Michael Rennie nella parte di un cyborg venuto dal futuro, dove le macchine dominano autoritariamente, che dimostrava di avere dei sentimenti. Così come dolente era la figura dell'uomo con alcune parti inorganiche (in particolare una testa metallica) che appare in *Who?* nel 1974. E quanto sia sofferente la condizione dell'uomo che ha la macchina dentro la carne lo hanno recentemente evidenziato i mostri metallici di *Tetsuo*, quasi parodistici nonostante le visioni terribili che il film offre, la violenza a tratti insostenibile prodotta dai tubi e i bulloni che squarciano la carne.

Il culmine della umanizzazione sentimentale del cyborg doveva arrivare però con i replicanti di *Blade Runner*, che hanno una memoria (per quanto fittizia), e si possono persino innamorare.

Alcuni dei replicanti di *Blade Runner* sono macchine da combattimento, superiori alla forza muscolare degli umani. E in questo si dimostrano stretti parenti di una intera schiera di cyborg cinematografici che devono il proprio successo proprio alla muscolatura eccezionale.

Si tratta di supereroi come *Robocop* e *Terminator*, le cui armature rimandano alle gesta epiche dei cavalieri medievali, dei guerrieri di un immaginario antico.

E i loro muscoli richiamano forzuti gladiatori che lottano fino alla morte.

Robocop è la storia di un poliziotto di Detroit che viene ucciso da una banda di criminali e torna in vita sotto forma di cyborg: è un tipico superuomo, dalla parte della giustizia. Lo spettatore stesso “vede” dal punto di vista del poliziotto cibernetico, cioè attraverso immagini video e schermate di computer. La sua vita, insomma, è mediata da terminali e telecamere. In questo *Robocop* assomiglia a noi stessi, o almeno a quello che gli uomini di fine millennio stanno diventando. Spaventa, perché l'umanità di *Robocop* è ridotta a un pezzo di faccia e a un cervello. Ma è anche consolatorio, perché affida alla macchina l'unica possibilità per “normalizzare” le società disordinate di fine millennio. Contro banditi, spacciatori e stupratori arriva il superpoliziotto.

Il cyborg cinematografico, del resto, è quasi sempre derivato da un immaginario maschile, che privilegia il culto della forza, della potenza muscolare, della violenza “automatica”. Per questo Arnold Schwarzenegger è il più tipico cyborg degli anni Novanta. Il suo è un corpo “costruito”,

come evoca la stessa parola body -building, una pratica (tra l'altro effettuata con l'ausilio di "macchine") che ha consentito a Arnold di sfoggiare le proprie abnormi masse muscolari in moli di eroe umano quanto di cyborg.

Il cyborg diventa forzuto come un cow boy, e non a caso lo scrittore William Gibson, caposcuola cyberpunk, ha parlato di cow boy della realtà virtuale: nella rete telematica questi cow boy prendono le redini dell'intelligenza artificiale come di un cavallo nella prateria. E sono un'allusione a un immaginario cinematografico ben preciso, come dimostra il già citato Yul Brinner!cyborg vestito da pistolero del Far West in *Il mondo dei robot*.

Cow boy cibernetici, dunque, ma anche soldati cibernetici, con un altro incontro tra l'immaginario cinematografico del cyborg e i precedenti "generi" del cinema d'azione. Il fascino della forza cibernetica si è unito al culto per la tecnologia militare, per le truppe d'assalto di uomini diventati macchine da guerra (i cibersoldati di *I nuovi eroi*). Adempiere al proprio obiettivo ad ogni costo, il sogno dei militaristi di ogni epoca, è ora reso possibile da questi soldati-carrarmato, una Invincibile Armata che unisce la dedizione totale alla propria "missione" con una invulnerabilità quasi assoluta. Il soldato immortale è fratello del killer meccanico, la macchina per uccidere. Terminator è proprio questo, inviato da un computer oltre le barriere temporali per distruggere tutta la vita umana. E dai cow boy e i soldati si passa anche ai teppisti, ai criminali metropolitani. Il cyborg di Terminator è fatto di metallo e circuiti cibernetici, coperti da carne sintetica, ma è rivestito di pelle vera, giacché indossa una giacca nera di pelle.

Assomiglia così a un teppista, a un esponente delle bande di motociclisti che il cinema ha spesso utilizzato per rappresentare i terrori delle "persone perbene" americane. E del resto proprio Terminator appare a bordo di una grossa moto.

Se il primo Terminator presenta un cyborg/Schwarzenegger minaccioso e spietato, *Terminator 2* rende questo uomo meccanico più simpatico, impegnato a difendere l'umanità dalle minacce di altri esseri artificiali venuti dal futuro. Il suo corpo meccanico diventa qui protettivo, è un'armatura rassicurante. Ma anche in questo film emerge la paura per gli sviluppi illimitati della tecnologia. Terminator è un cyborg modello T-100, superato dal più perfetto 'T-1000, fatto di metallo liquido. La lotta tra i due è dunque tra un cyborg "antiquato" e un cyborg troppo moderno e ancor più privo di umanità e corporeità (grazie agli incredibili effetti speciali). C'è ch ha visto una metafora politica in questa lotta tra cyborg. Per Mark Dery, infatti, il cyborg di fluido mercurio rappresentato da T-1000 è anti-maschilista (e infatti l'attore Robert Patrick ha un aspetto androgino), e viene distrutto dall'emblema massimo della forza maschile (Schwarzenegger) con l'aiuto di una donna (Linda Hamilton) che ne accetta il modello:

"Il sistema patriarcale, con la sua brutale violenza, coperta di piatezza zuccherosa, in realtà è in via di superamento, anche se, come ultimo sussulto, ha ricompattato le sue armate di muscolosi soldati cyborg" (Mark Dery, *Cyborging the Body Politic*, in "Mondo 2000", n.7, 1992).

Si affaccia allora un'ulteriore frontiera: quella del cyborg senza più rapporti con il mondo "fisico" e tangibile. Il cyborg fluido di Terminator 2 è in qualche modo un cyborg virtuale, proprio come gli effetti ottici che lo portano sullo schermo. Questo essere non ha più armature d'acciaio o circuiti elettrici visibili e "toccabili". Cambia forma, e svanisce come i personaggi dei videogiochi per computer, che scompaiono quando si spegne il Pc.

E una conseguenza dello sviluppo delle tecnologie, come notava quindici anni orsono Howard Zimmerman in un ottimo catalogo sul cinema dei robot: "Il perfezionamento della tecnologia dei computer ha avuto l'influenza più pervasiva sui robot cinematografici. Quando i robot erano solo teoricamente possibili, gli sceneggiatori esercitarono una libera licenza poetica e produssero un fantastico assortimento di scatole di latta ambulanti e, quando i budget erano bassi, di androidi. Ma quando la realtà raggiunse la teoria, emerse un diverso tipo di film. Gli scienziati stavano perfezionando l'unico componente robotico che i film per la maggior parte avevano trascurato: il suo cervello" (in *Robots*, Starlog Photo Guidebook, Starlog, New York 1980).

Dai computer alla realtà virtuale

Nell'epoca dell'informatica tutte le creature sono ibride, né totalmente meccaniche né totalmente umane. Gli androidi pensano e hanno sentimenti come un essere vivente, e gli uomini si innestano nel corpo componenti meccanici che ne mutano la struttura fisica o persino biologica.

Il cinema ha immaginato un cervello umano collegato a una macchina (*Donovan's Brain*), ma più spesso si è dedicato a cervelli informatici, a intelligenze artificiali che superano l'uomo e lo sostituiscono.

Godard si è divertito, ad esempio, a inventare un super-computer per il suo Agente Lemmy Caution: Missione Alphaville. La città del futuro in cui si ambienta il film è dominata da un computer autoritario, di nome Alpha 60 e malato di asma (o almeno così fa credere la sua voce sibilante). Il suo governo è dittatoriale e i sentimenti sono proibiti, come si conviene a un governante che è solo - in fondo - una fredda macchina.

Ma il più famoso dei computer cinematografici è senza dubbio Hal 9000, un calcolatore che gestisce un'intera stazione spaziale. Anche se non ha corpo, nemmeno una scatola di metallo vagamente a forma umana, il computer di *2001 Odissea nello spazio* è dotato di sentimenti molto simili a quelli del suo creatore, l'uomo. Per non essere disattivato, Hal uccide tutti gli astronauti, prima di essere spento dall'ultimo superstite. Il grido di terrore che lancia, quando la sua memoria sta per essere cancellata dall'ultimo astronauta, rivela una paradossale paura di morire da parte della macchina.

Dopo Hal i computer al cinema sono sempre più ambiziosi e infidi, fino ad arrivare nel 1977 a *Generazione Proteus* di Donald Cammell, dove un calcolatore elettronico vuole addirittura partorire un figlio: produce spermatozoi sintetici e cattura una donna per l'esperimento.

Umano e cibernetico, allora, si fondono. Il computer può essere innestato diretta mente nel cervello di un uomo (come in *L'uomo terminale* di Michael Crichton), oppure può nascere un mondo virtuale come in *Tron*, che è un film di confine. In parte è "umano", cioè recitato da attori in carne ed ossa, in parte è cibernetico, cioè basato su sequenze realizzate al computer. E, quindi, un ibrido, un cyborg esso stesso. Scrive Jeanne-Pierre Andrevon: "In *Tron* i personaggi sono essi stessi dei programmi cibernetici, delle immagini 3D che vivono delle avventure fittizie, delle vite manipolate. Con le sue immagini fosforescenti, i suoi colori metallici, le sue prospettive in perpetua trasformazione, *Tron* ha l'apparenza della sua tematica: un gioco elettronico, dove gli uomini non sono nient'altro che dei segni, degli impulsi "elettrici" [Jean-Pierre Andrevon, *De l'écrit à l'image, des robots aux ordinateurs*, in "L'Écran Fantastique" n.40, 1983].

Ormai la strada è aperta per creare universi virtuali, e perfino personaggi virtuali, come Max Headroom, generato dal computer. Tutta la cultura dei mass media è impersonata da Edison Carter (l'attore Matt Frewer) e dal suo alter ego Max Headroom. In realtà Max Headroom non è un personaggio unico, è invece l'esaltazione della soggettività multipla permessa dalle nuove tecnologie: è un cyborg molto "umano", seduttivo, che non fa paura come tanti altri suoi simili nella storia del cinema.

Forse il cinema ha esaurito le sue possibilità di indagine sui territori cibernetici. Il primo tentativo di portare la realtà virtuale sul grande schermo (*Il tagliaerbe*) ha deluso più di uno spettatore. Il luogo per le scorribande nell'universo telematico non è la sala cinematografica, ma il computer stesso. I videogiochi interattivi, sempre più perfezionati con l'avvento del Cd-Rom, permettono di entrare nel film, di modificare le trame e i percorsi di una sceneggiatura.

Si apre comunque una nuova frontiera, che modificherà l'idea stessa di cinema. La mutazione sarà forse più lenta di quanto sognano i cibernauti contemporanei, ma certamente anche il film, questo antico organismo cibernetico, vedrà trasformare la propria identità e la propria struttura.

Filmografia essenziale

ARRIVANO I ROBOT

1906 (Gb) *The Motor Valet* di Arthur Cooper

1908 (Usa) *The Automatic Servant*
 1909 (Usa) *The Electric Servant* di W.R.Booth
 1909 (Gb-Francia) *The Automatic Monkey*
 1910 (Gb) *A Mechanical Husband* di S. Wormwald
 1910 (Gb) *The Mechanical Mary Anne* di Lewin Fitzhamon
 1911 (Gb) *The Automatic Motorist* di W. R. Booth
 1915 (Usa) *The Mechanical Man* di Allen Curtis
 1919 (Usa) *The Master Mystery* di Burton King
 1921 (Italia) *L'uomo meccanico* di Andrea Deed
 1923 (Gb-Germania) *The Miracle of To-Morrow* di Harry Pie!
 1924 (Unione Sovietica) *Aelita* di Yakov Protazanov
 1924 (Usa) *A Machine That Thinks* di John Bray
 1926 (Germania) *Metropolis* (id.) di Fritz Lang
 1933 (Usa) *Robot* di Dave Fleischer (cartone animato)
 1934 (Germania) *Der Herr der Welt* di Harry Pie!
 1934 (Usa) *The Vanishing Shadow* di Louis Fried!ander
 1934 (Gb) *Birth of a Robot* di Humphrey Jennings (cortom.)
 1935 (Usa) *The Phantom Empire* di Otto Brewer-B.Reeves Eason
 1935 (Usa) *The Tin Man* di James Parmtt (cortom.)
 1936 (Usa) *The Undersea Kingdom* di B.Reeves Eason-Joseph Kane
 1939 (Usa) *BuckRogers* di Ford Beebe-Saul A.Goodkind
 1939 (Usa) *The Phantom Creeps* di Ford Beebe-Sau! A.Goodkind
 1940 (Usa) *The Mysterious Dr.Satan* di Wil!iam Witney -John Eng!ish
 1941 (Usa) *Robot Wrecks* di Edward Cahn (cortom.)
 1945 (Usa) *The Monster and the Ape* di Howard Bretherton
 1951 (Usa) *Captain Video* di Spencer Gordon Bennett-Wal!ace A.Grissel!
 1951 (Usa) *The Day the Earth Stood Still* (Ultimatum alla Terra) di Robert Wise
 1952 (Usa) *Zombies of the Stratosphere* di Fred C.Bannon
 1953 (Usa) *Robot Monster* di Phil Tucker
 1953 (Usa) *The Twonky* di Arch Oboler
 1953 (Usa) *Tobor the Great (Tobor)* di Lee Sho!em
 1954 (Usa) *The Bowery Boys Meet the Monsters* di Edward Bernds
 1954 (Usa) *Gog* (Attacco alla base spaziale U.S.) di Herbert L.Strock
 1954 (Usa) *Target Earth* di Sherman A.Rose
 1954 (Gb) *Devil Girls From Mars* di David MacDonald
 1956 (Usa) *Earth Vs. The Flying Saucers* di Fred F.Sears
 1956 (Usa) *Forbidden Planet* (Il pianeta proibito) di Fred M.Wi!cox
 1957 (Usa) *The Invisible Boy* (Il robot e lo sputnik) di Herman Hoffman
 1957 (Usa) *Kronos* (id.) di Kurt Neumann
 1957 (Giappone) *Chi kyu Boeigun* (I Misteriani) di Inoshiro Honda
 1959 (Messico) *El robot humano* di Rafael Porti!lo
 1960 (Jugoslavia) *Robot* di Sasa Dobrila (cortom.)
 1964 (Gb) *The Earth Dies Screaming* di Terence Fisher
 1964 (Usa) *The Human Duplicators* di Hugo Grima!di
 1964 (Usa) *The Time Travelers* di Ib Me!chior
 1965 (Gb) *Dr. Who and the Daleks* di Gordon F!emyng
 1965 (Usa) *Sins of the Fleshapoids* di Mike Kuchar
 1966 (Usa) *Castle of Evil* di Francis D.Lyon
 1966 (Gb) *Daleks - Invasion Earth 2150 AD.* (Daleks, il futuro tra un milione di anni) di Gordon
 Flemyng
 1968 (Giappone) *Mechani-Kong* di Inoshiro Honda

1970 (Usa) **Eggshhead Robot** di Milo Lewis
 1972 (Usa) **Silent Running** (2002 La seconda Odissea) di Douglas Trumbull
 1973 (Messico) **La terrificante notte dei robot assassini** di Mike Reynolds
 1973 (Usa) **Sleeper** (Il dormiglione) di Woody Allen
 1977 (Usa) **Star Wars** (Guerre stellari) di George Lucas
 1978 (Usa) **Starship Invasion** di Ed Hunt
 1978 (Italia) **La guerra dei robot** di Alfonso Brescia
 1979 (Usa) **Buck Rogers** (id.) di Daniel Haller
 1979 (Usa) **The Shape of Things to Come** di George McGowan
 1979 (Usa-Italia) **Star Crash** (Scontri stellari) di Lewis Coates (Luigi Cozzi)
 1980 (Italia) **Io e Caterina** di Alberto Sordi
 1980 (Usa) **Saturn 3** (id.) di Jimmy I. Murakami
 1981 (Usa) **Heartbeeps** di Allan Arkush
 1986 (Usa) **Short Circuit** (Corto circuito) di John Badham
 1988 (Usa) **Robojox** (id.) di Stuart Gordon
 1988 (Usa) **Short Circuit 2** (Corto circuito 2) di Kenneth Johnson

CYBORG: ORGANISMI CIBERNETICI

1949 (Gb) **The Perfect Woman** di Bernard Knowles
 1959 (Messico) **El robot humano** di Rafael Portillo
 1962 (Usa) **The Creation of the Humanoids** di Wesley E. Barry
 1964 (Usa) **The Human Duplicators** (Agente spaziale K-1) di Hugo Grimaldi
 1965 (Usa) **Frankenstein Meets the Space Monster** di Robert Gaffney
 1966 (Usa) **Castle of Evil** di Francis D. Lyon
 1966 (Usa) **Cyborg 2087** (Cyborg 2087 metà uomo, metà macchina programmato per uccidere) di Franklin Adreon
 1966 (Italia) **Le spie vengono dal semifreddo** di Mario Bava
 1973 (Usa) **Westworld** (Il mondo dei robot) di Michael Crichton
 1974 (Usa) **The Stepford Wives** di Bryan Forbes
 1974 (Gb) **Who** (Who? L'uomo dai due volti) di Jack Gold
 1976 (Usa) **Futureworld** (id.) di Richard Heffron
 1979 (Italia) **L'umanoide** di Aldo Lado
 1979 (Usa) **Alien** (id.) di Ridley Scott
 1982 (Usa) **Blade Runner** (id.) di Ridley Scott
 1982 (Usa) **Android** (id.) di Aaron Lipstadt
 1982 (Usa) **Tron** (id.) di Steven Lisberger
 1984 (Usa) **Terminator** (id.) di James Cameron
 1985 (Usa) **D.A.R.Y.L.** (id.) di Simon Wincer
 1985 (Usa) **20 Minutes into the Future** (The Max Headroom Story) di Rocky Morton-Annabelle Janke
 1987 (Usa) **Robocop** (id.) di Paul Verhoeven
 1987 (Usa) **Cherry 2000** (La bambola meccanica modello Cherry2000) di Steve De Jarnatt
 1987 (Usa) **Making Mr. Night** (Cercasi l'uomo giusto) di Susan Seidelman
 1989 (Usa) **Cyborg** (id.) di Albert Pyun
 1989 (Usa) **Robot Ninja** (id.) di J. R. Bookwalter
 1989 (Giappone) **Akira** (id.) di Katsushiro Otomo
 1989 (Giappone) **Tetsuo** di Shinya Tsukamoto
 1990 (Usa) **Hardware** (id.) di Richard Stanley
 1990 (Usa) **Robocop 2** (id.) di Irvin Kershner
 1990 (Usa) **Total Recall** (Atto di forza) di Paul Verhoeven
 1991 (Giappone) **Tetsuo II** di Shinya Tsukamoto

- 1991 (Giappone) *Eve of Destruction* (Priorità assoluta) di Duncan Gibbins
 1991 (Usa) *Terminator 2* (id.) di James Cameron
 1992 (Usa) *Robocop 3* (id.) di Fred Dekker
 1992 (Usa) *Universal Soldiers* (I nuovi eroi) di Roland Emmerich

DAI COMPUTER ALLA REALTÀ VIRTUALE

- 1965 (Francia) *Alphaville* (Agente Lemmy Caution Missione Alphaville) di Jean-Luc Godard
 1968 (Usa) *2001: A Space Odyssey* (2001 Odissea nello spazio) di Stanley Kubrick
 1969 (Usa) *Colossus: The Forbin Project* (Colossus. Il Progetto Forbin) di Joseph Sargent
 1969 (Usa) *The Pleasure Machines* di Ron Garcia
 1970 (Usa) *The Computer Wore Tennis Shoes* (Il computer con le scarpe da tennis) di Robert Butler
 1971 (Usa) *THX 1138* (L'uomo che fuggì dal futuro) di George Lucas
 1976 (Usa) *Demon Seed* (Generazione Proteus) di Donald Cammell
 1976 (Usa) *Logan 's Run* (La fuga di Logan) di Michael Anderson
 1982 (Usa) *Brainstorm* (id.) di Douglas Trumbull
 1982 (Usa) *Tron* (id.) di Steven Lisberger
 1982 (Usa) *War Games* (id.) di John Badham
 1984 (Usa) *Electric Dreams* (id.) di Steve Barron
 1984 (Usa) *Superman III* (id.) di Richard Lester
 1985 (Usa) *Weird Science* (La donna esplosiva) di John Hughes
 1985 (Usa) *20 Minutes into the Future* (The Max Headroom Story) di Rocky Morton-Annabelle Janke
 1992 (Usa) *The Lawnmower Man* (Il tagliaerba) di Brett Leonard
 1993 (Usa) *Super Mario Bros* (id) di Rocky Morton – Annabelle Janke
 1994 (Usa) *Arcade* di Albert Puy
 1994 (Usa) *Brainscan* di John Flynn
 1994 (Usa) *Killer Machine* di Rachel Talalay

A P P E N D I C E

Letture cyber

Nella narrativa di fantascienza, innanzitutto, sono imperdibili i volumi antologici di Isaac Asimov: Tutti i miei robot, Mondadori, Milano 1989; Sogni di robot, Interno Giallo, Milano 1990; e Visioni di robot, Interno Giallo, Milano 1991.

Per andare alle origini della parola “robot” si risalga a Karel Capek, R.U.R. & L'affare Makropulos, Einaudi, Torino 1971. Il futuro dei computer è analizzato dalla trilogia di Arthur C. Clarke: 2001: Odissea nello spazio, Teadue, Milano 1989; 2010. Odissea due, Rizzoli, Milano 1986; 2061: Odissea tre, Rizzoli, Milano 1990.

Ormai classico il Cacciatore di androidi (Editrice Nord, Milano, 1986) di Philip K. Dick, dal quale è stato tratto il film Blade Runner.

Sulla corrente cyberpunk in letteratura si veda la celebre antologia *Mirroshades*, tradotta recentemente da Bompiani, Milano 1994, e curata dallo stesso Bruce Sterling che aveva proposto dei semi-cyborg con i suoi *Mechanist* di Schismatrix (trad.it. La matrice spezzata, Editrice Nord, Milano 1986). Molto ricca, sulla fantascienza più tradizionale, anche l'antologia *Robotica*, Editrice Nord, Milano 1980.

Per la saggistica suggerisco Patricia S. Warrick, *The Cybernetic Imagination in Science Fiction*, MIT 1980 (trad.it. Il romanzo del futuro. Computer e robot nella narrativa di fantascienza, Dedalo, Bari 1984) e Antonio Caronia, *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Theoria, Roma-Napoli 1985. Una interessante rassegna di analisi e posizioni sulla realtà virtuale è pubblicata in *La scena*

immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali, a cura di A. Ferraro e G. Montagano, Costa & Nolan, Genova 1994.

Per il movimento cyberpunk rimando al mio Cyberpunk e Splatterpunk. Guida a due culture di fine millennio, Datanews, Roma 1992.

Cyborg e immagine

I primi veicoli di immagini su robot e cyborg sono stati le copertine delle riviste di racconti fantastici, i "pulp magazines". Qui il robot è sempre standardizzato, una sorta di scatola di ferro vagamente simile a una figura umana, con tenaglie al posto delle mani e quasi sempre con una ragazza tra le braccia. I fumetti hanno diffuso vari tipi di robot e cyborg già negli anni Trenta: nel Flash Gordon di Alex Raymond, ad esempio, appaiono non solo dei robot metallici a forma umana, ma anche degli animali feroci di ferro, creature minacciose ospitate dal fantastico pianeta Mongo (e altri robot più convenzionali sono apparsi nella continuazione di Gordon da parte soprattutto di Dan Barry).

In parentela con le tavole di Gordon hanno fatto seguito i robot extraterrestri di Jeff Hawke, poi il robot e il cyborg si è innestato nell'universo dei supereroi, sia nei fumetti della DC Comics (come antagonista ricorrente di Superman o Batman), sia in quelli della Marvel dove è nato un personaggio come Iron Man (convivente con lo pseudo-Golem dei Fantastici Quattro) e infine Colossus.

Dal mondo dei supereroi viene anche il terribile Judge Dredd, che ha ispirato certamente gli inventori di Robocop, mentre il cantore-artista del cyborg a fumetti è certamente Frank Miller con l'impiegato che diventa un assassino a ripetizione nella mini serie Hard Boiled (Dark Horse, 1990-1992), con la riduzione a fumetti di Robocop 2 e soprattutto con il suo capolavoro Batman: The Dark Knights Return (pubblicato in Italia da Rizzoli-Milano Libri).

Androidi e cyborg sono di casa sulle pagine dei manga di Masamune Shirow, in particolare con Appleseed e Squadra speciale Ghost, editi in Italia da Granata Press e Star Comics.

Da segnalare inoltre "Cibersix" di Trillo & Meglia (Eura).

In scenari cibernetici si muove permanentemente il personaggio italiano Nathan Never, o l'eroe su dischetto Simulman, mentre una buona rassegna di autori italiani di tendenza cyber è stata offerta dalla rivista a fumetti "Cyborg", edita prima da Star Comics poi dalla Telemaco, oltre che dalla defunta "Nova Express" edita da Granata Press.

Su questi temi vedi Sergio Brancato-Antonio Fabozzi, Le immagini del sapere (fanta) scientifico, in "Grafica" n.9, luglio 1990; e tutti i numeri della rivista "Codici Immaginari", a partire da Simone Cirulli, Il fumetto cyberpunk, in "Codici Immaginari" n.1, gennaio/marzo 1993.