

Estratto da “La macchina Fragile” di Emanuela Piga Bruni

scritto da Redazione

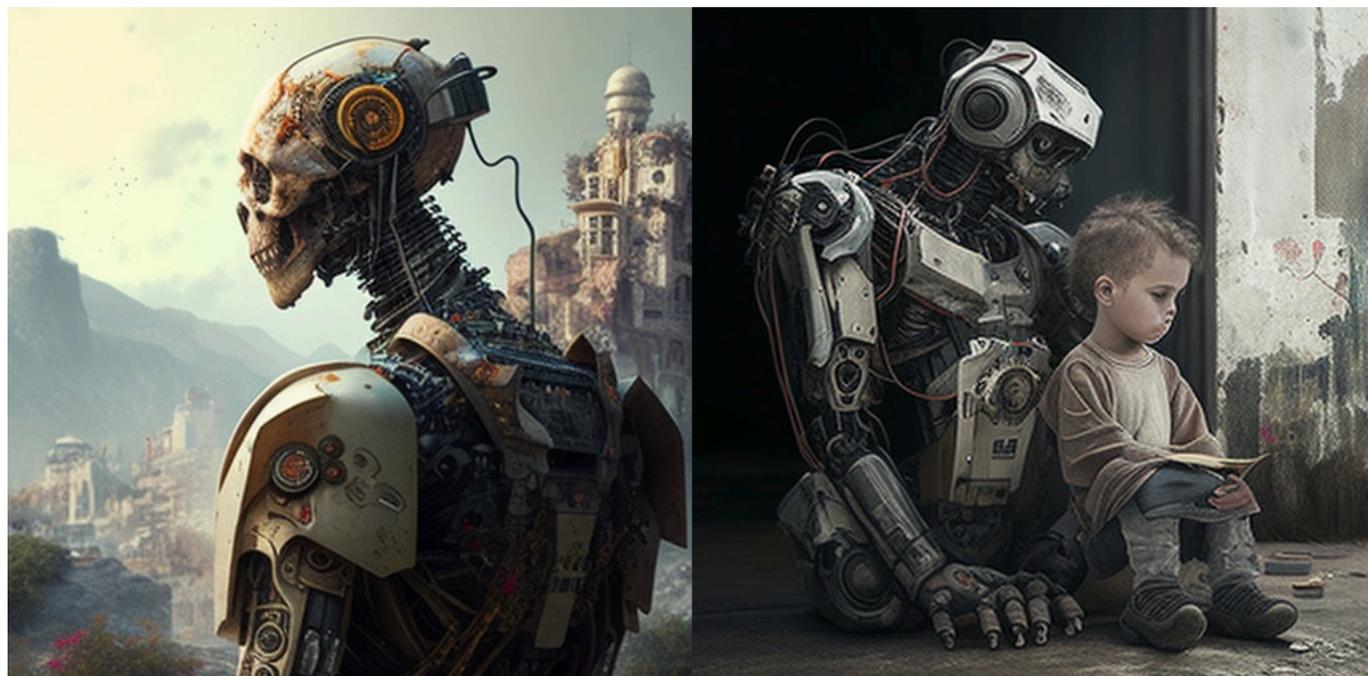
Con il gentile permesso della casa editrice, pubblichiamo un estratto da:

Emanuela Piga Bruni, *La macchina fragile. L'inconscio artificiale fra letteratura, cinema e televisione*, Carrocci, Roma 2022, pp. 180, € 19.00

più specificamente i paragrafi 2.1 e 2.2 da p. 39 a p. 47.

Altre informazioni:

Alcune delle principali raffigurazioni dell'automa nell'immaginario letterario e audiovisivo. Il dialogo tra l'essere umano e il cyborg, l'androide, il robot, sul confine tra interrogatorio e seduta psicoanalitica. Che cosa significa essere umani? L'osservazione della macchina antropomorfa, intesa come metafora rovesciata, o nostro negativo, fa emergere la presa di coscienza della nostra fragilità, umana e di tutto il pianeta.



Emanuela Piga Bruni. Insegna Critica letteraria e Letterature comparate all'Universitas Mercatorum di Roma. Si è formata alla Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3 e all'Università di Bologna, dove ha collaborato ai corsi di Teoria della letteratura e insegnato Antropologia, genere e processi comunicativi. Tra i suoi principali lavori: *La lotta e il negativo. Sul romanzo storico contemporaneo* (Mimesis, 2018) e *Romanzo e serie TV* (Pacini, 2018). Su rivista,

ha co-curato diversi volumi, tra i quali: *Marcel Proust e la significazione* ("E|C", 2021), *Viaggio e sconfinamenti* ("Scritture migranti", 2020), *Tecnologia, immaginazione, forme del narrare* ("Between", 2014).

Dal cyberpunk al postumano:

Ghost in the Shell

2.1

Ontologia del cyborg

Negli ultimi settant'anni, la figura dell'umano-macchina ha cambiato status, passando dalla dimensione dell'immaginario a quella dell'esistente. La traslazione da una sfera all'altra diventa importante a partire dagli anni Ottanta, quando la tecnologia, come ha scritto Bruce Sterling, penetra sotto la pelle (*under the skin*) e investe ogni aspetto della nostra relazione con il mondo. Se le figure del robot e dell'androide hanno tradizioni antiche, il cyborg le affianca negli anni Venti, e diviene «metafora limite del nostro rapporto con le macchine e la tecnologia» (Caronia, 2008, p. 12). Nel tardo Novecento, diventa infine figura del quotidiano.

Il cyborg ha attraversato i sottogeneri della letteratura fantascientifica, e non di rado è femminile e immaginato da scrittrici. È stato collocato nella *space opera*, come Helva, una donna umana collegata direttamente a un'astronave di cui diventa il cervello in *The Ship who Sang* (*La nave che cantava*) di Anne McCaffrey (1969). Altre volte lo scenario è terrestre, e il ruolo del corpo è più rilevante, come per Deirdre, la ballerina interamente ricostruita in *No Woman Born* (*Fra tutte le donne nate*) di Catherine Moore (1944). Altrove è funzionale alla critica dell'invasività del capitalismo e del *gender embodiment*, come la Philadelphia Burke che controlla da remoto Delphi in *The Girl who Was Plugged in*, pubblicato da Alice Sheldon, con lo pseudonimo di James Tiptree, nel 1973. Emerge sempre il carattere ambivalente del cyborg, la presenza delle straordinarie possibilità extraumane del corpo meccanico e di una dimensione mostruosa.



Alla fine del secolo scorso la figura del cyborg è stata una componente fondativa dell'estetica cyberpunk, e del movimento letterario che ha toccato il suo apice di notorietà con il romanzo *Neuromancer* (1984) di William Gibson e nelle produzioni che seguirono dei diversi autori ad esso ascrivibili. Il termine *cyberspace*, cyberspazio, compare per la prima volta in letteratura nelle pagine di Gibson a indicare quello spazio digitale misterioso e immateriale che ha origine nella materialità elettronica del computer. Il termine *cyberpunk*, che deriva dal titolo omonimo di un racconto di Bruce Bethke pubblicato nel 1983 su "Amazing Stories", fu

popolarizzato da Gardner Dozois, uno dei più influenti editori nella storia della fantascienza americana. In particolare, in un editoriale del 1984 sul "Washington Post", Dozois aveva usato l'espressione per connotare le opere di un gruppo di cinque scrittori accomunati da una nuova estetica che stava emergendo nella fantascienza: Bruce Sterling, William Gibson, Lewis Shiner, Pat Cadigan, Greg Bear. Nel 1986 viene pubblicata l'antologia *Mirrorshades* (1986), curata da Bruce Sterling che ne scrive anche la prefazione, e che costituisce il suo tentativo di

definire e mappare i confini del cyberpunk. Oltre agli autori menzionati, nell'antologia compaiono tra gli altri John Shirley e Rudy Rucker, che assieme a Sterling, Gibson e Shiner già da alcuni anni avevano intessuto relazioni di interesse artistico reciproco all'interno di un collettivo letterario informale, che si era autodefinito Mirrorshades Movement (Murphy, 2019).

La cesura con gli scrittori che li hanno preceduti non è netta, ma l'innovazione di Gibson e degli altri autori cyberpunk è quella di radicalizzare la dimensione hard della fantascienza e partire dal suo *coté* più tecnologico per forzare il genere dall'interno. Volevano che la fantascienza riconoscesse che i cambiamenti in ciò che facciamo non sono importanti quanto i cambiamenti in ciò che siamo, e che questi cambiamenti sono governati da una tecnologia pervasiva, che non è fuori di noi, ma si fa intima, è sotto la nostra pelle e dentro le nostre menti. Queste opere colgono in maniera nuova l'impatto nel quotidiano della tecnologia nel corpo, e le conseguenze della trasformazione dei modi di produzione di valore nella società con la rivoluzione telematica. In questo contesto i personaggi, spesso ai margini della società e radicati nelle condizioni materiali di un futuro prossimo, sono portatori di un messaggio esplicitamente politico. I temi sono quelli dell'intelligenza artificiale e della cibernetica, giustapposti al collasso, alla distopia o al decadimento della società. Le loro opere e dichiarazioni esprimono un certo grado di competenza tecnologica declinata nell'immaginario del futuro e sono orientate alla ribellione contro il sistema. Ben presto questo tipo di postura e poetica si estende a gruppi radicali e libertari che da anni riflettono sull'uso delle tecnologie non solo negli Stati Uniti. Allo stesso tempo, si diffondono gli interventi nei convegni scientifici e le convention dedicate alla realtà virtuale, compaiono riviste e libri dedicati al tema. L'immaginario è invaso da queste *visioni* dei mutamenti del rapporto tra tecnologia, società e corpo al di là dell'assetto *esistente*. Nel corso degli anni Novanta, il movimento si manifesta in Italia con singolare creatività nei luoghi della controcultura sparsi nella penisola e su riviste d'avanguardia come "Decoder", "Virus" o "Cyborg".

Nel cinema, nella televisione e nei fumetti compaiono nuove narrazioni che adottano questa estetica, profondamente suggestive ed evocative di scenari distopici. Su questa galassia di scrittori insiste l'influenza seminale di alcuni autori che li avevano preceduti, la cui opera è attraversata dalla costante interrogazione sul "cosa significa essere umani" e trascende i confini del genere *sci-fi*. Gli scrittori etichettati come cyberpunk riconobbero ampiamente il debito

verso la *New Wave*, la corrente della fantascienza rappresentata da Philip K. Dick, J. G. Ballard, Ursula K. Le Guin o Samuel R. Delany, con cui si compie in maniera più netta il passaggio dall'*outer space* all'*inner space*, dallo spazio esterno (interstellare) agli abissi della psiche. Sul versante del cinema, fu ampiamente riconosciuta l'influenza esercitata dal cult movie *Blade Runner* di Ridley Scott, liberamente tratto dal romanzo di Philip K. Dick *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, i cui scenari e atmosfera si sono imposti come un modello estetico di lunga durata. L'influenza di Dick è stata incisiva nel cinema, e numerosi sono gli adattamenti dei suoi romanzi, tra i più noti *Minority Report*, *Johnny Mnemonic*, il blockbuster *Total Recall* o l'animazione digitale sperimentale di *A Scanner Darkly*. Quando nel 1999 esce in sala il film *Matrix* delle sorelle Wachowski, il cyberpunk come movimento d'avanguardia interno alla fantascienza più radicale si scioglie nell'immaginario collettivo e produce quella enciclopedia condivisa con cui ancora guardiamo al futuro¹.

È giusto ricordare come quei temi non fossero un'esclusiva della fantascienza più radicale, ma fossero diffusi in modo trasversale tra scienze umane e scienze dure, e al centro di dibattiti politici e culturali. All'interno del Dipartimento di Storia della Coscienza dell'Università di Santa Cruz in California, noto per la sua interdisciplinarietà, scaturisce una riflessione filosofica intorno alla metafora del cyborg. Donna Haraway, filosofa della scienza e teorica femminista, nel 1985 pubblica il saggio seminale *A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s* sulla rivista "Socialist Review". L'articolo nasce in risposta all'esigenza di un ripensamento politico degli anni Ottanta da un punto di vista femminista e socialista, e ha l'intento di approfondire il dibattito politico e culturale, e di sostenere un cambiamento sociale radicale nell'era reaganiana. Nel 1991 il saggio è stato riattualizzato e ripubblicato con il titolo *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century* nel volume *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*². Non è un caso che a curare l'edizione parziale in Italia, intitolata *Manifesto cyborg: donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*³, sia stata la filosofa Rosi Braidotti, autrice di libri influenti come *Soggetto nomade* (1995) e *Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie* (2013). Come nota Braidotti (1995, p. 24) nell'introduzione al suo libro, per Haraway l'ibridità del cyborg si presta a raffigurare la soggettività femminista: «misto di corpo e macchina, il cyborg è una entità che tesse legami, è una figura interattiva che evoca nuovi modi d'interazione, ricettività, comunicazione globale». In quanto tale, il cyborg

diffonde e confonde deliberatamente e abbastanza spudoratamente le distinzioni dualistiche che fondano la nostra cultura, quelle tra umano/meccanico; natura/cultura; maschile/femminile; edipico/non-edipico ecc. Per Haraway il cyborg è un modo di pensare la specificità senza piombare nel relativismo, cioè nel senso delle molteplici singolarità che si incrociano. Il cyborg è quindi la rappresentazione di una generica umanità femminista che permette a Haraway di rispondere ai paradossi della nostra storicità postmoderna, pur conservando una specificità in quanto donne (ivi, p. 25).



In questa prospettiva, il cyborg esprime una visione positiva del rapporto corpo-macchina in un mondo altamente tecnologizzato, che si presta sul piano politico a rinnovare il linguaggio del dibattito pubblico. Per Haraway,

Il cyborg è piuttosto un controparadigma che descrive l'intersezione del corpo con una realtà esterna molteplice e complessa: è una lettura moderna non solo del corpo, non solo delle macchine, ma di quello che passa e succede tra di loro. In quanto modo di intervenire nel dibattito sul rapporto tra mente e corpo, il cyborg è un costrutto post-metafisico (ivi, p. 30).

Il saggio di Haraway si situa con consapevolezza alla fine del xx secolo, definito dall'autrice come "tempo mitico" in cui «siamo tutti chimere, ibridi teorizzati e fabbricati di macchina e organismo: in breve, siamo tutti dei cyborg». Il cyborg è ontologia e figurazione politica, nonché un'immagine condensata di fantasia e realtà materiale, i due centri congiunti che insieme strutturano qualsiasi

possibilità di trasformazione storica. Nelle tradizioni della scienza e della politica “occidentale” la tradizione del capitalismo razzista e fallocentrico; la tradizione del progresso; la tradizione dell’appropriazione della natura come risorsa per la produzione di cultura; la tradizione della riproduzione del sé dallo specchio dell’altro, la relazione tra organismo e macchina, è stata una guerra di confine (Haraway, 1985, trad. it. p. 41)4.

Figura ad alta densità simbolica nel pensiero femminista, il cyborg, con il suo carattere di ibrido, non solo decostruisce la rigida opposizione tra naturale e artificiale, ma è metafora dell’obsolescenza delle categorie tradizionali di identità, genere, etnia e classi sociali. Per Haraway, è la figura immaginaria di un soggetto post-umano e post-genere che si è sottratto ai vincoli della cultura dominante5.

2.2

La genesi di *Ghost in the Shell*

La fascinazione per l’Asia e il Giappone è uno dei tratti distintivi del cyberpunk. Un’icona classica è l’ologramma della Geisha proiettato sulle superfici dei grattacieli nella megalopoli di *Blade Runner*. Non si tratta solo di una fascinazione culturale, ma di un fenomeno che trova le sue radici nell’egemonia esercitata dal Giappone nell’immaginario collettivo futuristico. Questo può discendere da diversi fattori, tra i quali il primato dell’industria tecnologica giapponese tra gli anni Settanta e Ottanta del xx secolo, l’importanza di fenomeni culturali popolari come la cultura *manga* e l’*anime*, la presenza dominante del robot nell’immaginario nipponico, o l’effettiva esistenza di alcune metropoli densamente popolate. Negli anni Settanta, il Giappone inizia a esportare in modo consistente film e video d’animazione, gli anime, abbreviazione giapponese della parola inglese *animation*. All’epoca della prima apparizione di *Akira* in Occidente, le animazioni di quel tipo erano ancora considerate un’arte minore per lo più rivolta ai bambini. Come è noto agli amanti o studiosi del Giappone e agli specialisti e appassionati del genere, l’anime si situa tra la cultura tradizionale giapponese e l’arte e i media d’avanguardia, e costituisce sia un prodotto di intrattenimento che una forma d’arte con una sua specifica estetica narrativa e visuale. Per l’ampiezza dei temi trattati, è uno specchio della società giapponese contemporanea, mette

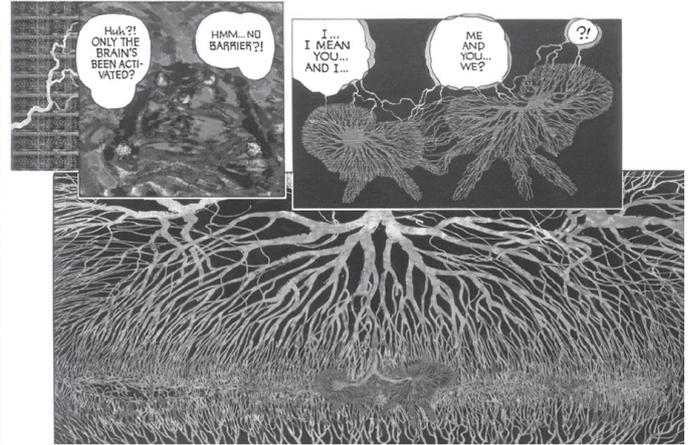
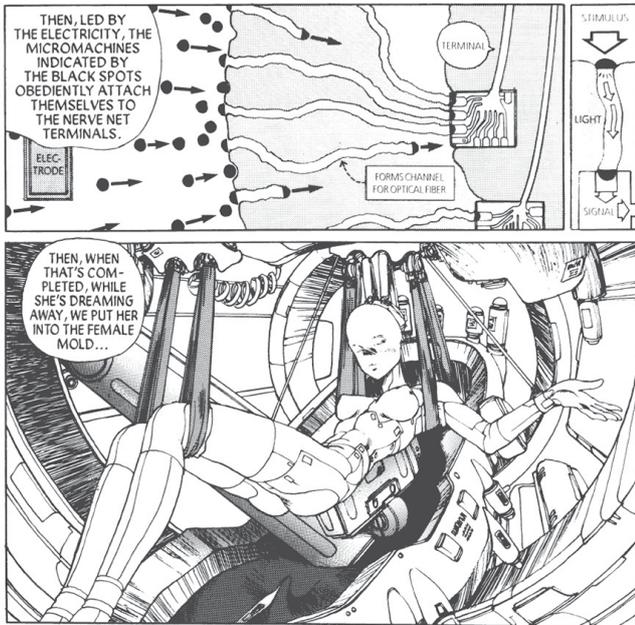
in scena i suoi sogni e i suoi incubi. Sul piano dei generi, l'anime contiene tutto ciò che il pubblico occidentale è abituato a vedere nei film: dalla commedia alla tragedia, all'*action* e all'avventura, al noir o alla fantascienza, e nelle sue declinazioni è presente una forte componente introspettiva (cfr. Napier, 2001, pp. 7-8; Cavallaro, 2013).

Nel 1982, lo stesso anno in cui l'Occidente vede l'uscita in sala di *Blade Runner*, compare nelle edicole giapponesi il manga *Akira* di Katsuhiro Otomo. Si tratta del primo tassello di un immaginario *sci-fi* caratterizzato da forme diverse rispetto al movimento nato in America. *Akira* non è il solo prodotto culturale giapponese al centro di un florido *merchandising* e di grandi ecosistemi narrativi⁶. Nel 1988 esce la sua versione anime, e una traiettoria simile si compie con *Ghost in the Shell*, il manga che Masamune Shirow dà alle stampe nello stesso anno (fig. 2.1), e che nel 1995 sarà affiancato dalla reinterpretazione di Mamoru Oshii in formato anime. Sul fronte più underground, un lungometraggio *low budget* in bianco e nero di Shin'ya Tsukamoto, l'horror tecnologico *Tetsuo: The Iron Man*, riesce a varcare i confini del Giappone⁷ e completa quella che è considerata la triade di riferimento del cyberpunk giapponese. Nonostante le consistenti differenze tematiche ed estetiche tra le due più importanti espressioni del cyberpunk, quella nipponica e quella americana, sono comuni a entrambe la rappresentazione di tecnologie futuristiche, di scenari postapocalittici, e la contaminazione tra organico e macchinico, con il suo corollario di innesti, protesi elettromeccaniche e mutazioni corporee.

1. Sul concetto di "ecosistema narrativo", cfr. Pescatore (2018).
2. Al festival cinematografico italiano Fantafestival va forse riconosciuta una parte del merito dell'introduzione di *Tetsuo* in Europa: fu proiettato a Roma nel 1989, nello stesso anno della sua uscita in Giappone, e premiato come miglior film

figura 2.1

Tavole del manga *Kōkaku Kidōtai* di Masamune Shirow (1988)



L'interrogativo dickiano sul rapporto tra umano e artificiale e una marcata componente filosofica emergono con forza e trovano espressione nell'arte visiva di *Ghost in the Shell*. Mi soffermerò qui in particolare sulla versione anime di Mamoru Oshii. Come è stato osservato da più parti (tra i vari, Napier, 2001), *Ghost in the Shell* riprende motivi e atmosfere di *Blade Runner* e di *Neuromancer* nell'investigare le questioni che investono la relazione tra anima, corpo e tecnologia. L'influenza del film di Scott è evidente nell'interrogativo ontologico che pone la figura del cyborg e nelle suggestive atmosfere noir delle metropoli futuristiche e decadenti. *Neuromancer* ritorna invece nei motivi dell'intelligenza artificiale, del *ghost hacking* e in generale della rete come mondo da percorrere ed esplorare oltre i confini tra organico e inorganico.

Ghost in the Shell è considerato un vero e proprio *media franchising*. L'originale, il manga di Masamune Shirow venne pubblicato a episodi tra il 1989 e il 1991 in Giappone dalla rivista giapponese "Young Magazine" dell'editore Kōdansha, diretta a un pubblico *seinen*, ovvero un target adulto. Il titolo che Shirow aveva in mente era *Ghost in the Shell*, tuttavia a questo la redazione preferì *Kōkaku Kidōtai* (攻殻機動隊, "Squadra mobile con corazza offensiva"). Grazie al successo dell'opera, nell'edizione in volume (*tankōbon*) del 1991 Masamune Shirow, senza la pressione della pubblicazione seriale, si concesse diverse modifiche. Successivamente si dedicò all'espansione di questo mondo narrativo con la produzione di altri episodi, che apparvero sulla medesima rivista in modo saltuario tra il 1991 il 1997 e furono in seguito raccolti nel volume *Ghost in the Shell 2: ManMachine Interface* (2000), e in un cofanetto, *Kōkaku kidōtai Solid*

Box, che comprendeva anche il primo volume. Andando oltre la già articolata storia editoriale del manga, i contenuti proliferarono in una molteplicità di storie e migrarono su diversi supporti medial⁹. Tra le produzioni più recenti del franchising vi sono il lungometraggio *Ghost in the Shell: The Movie* (2017), diretto da Rupert Sanders, con Scarlett Johansson come protagonista, e la serie tv Netflix *Ghost in the Shell: sac_2045* (2020) realizzata in computer grafica 3d. In particolare l'anime di Oshii del 1995 è stato riconosciuto da più parti come un capolavoro del cinema e uno dei più grandi film d'animazione di tutti i tempi, e ha esercitato una forte influenza sull'immaginario cyberpunk degli anni Novanta in America e in Europa¹⁰. Per queste ragioni, e per la forte componente filosofica dei dialoghi, mi concentrerò su questa specifica opera.

Dal punto di vista estetico, l'anime di Oshii è notevole per l'elegante vivacità, l'immaginazione visionaria e il senso di meraviglia che trasmette allo spettatore. Uno dei punti di forza è stata la sperimentazione e l'integrazione di tecniche di grafica digitale, che ha portato allo sviluppo dell'animazione generata digitalmente (*dga*, *digitally generated animation*), una tecnica che unisce animazione tradizionale e computer grafica. Queste innovazioni sono state importanti al punto di influenzare il modo in cui gli studios hanno fatto animazione negli anni a seguire.



Ghost in the Shell è ambientato a Niihama, una città giapponese fittizia del xxi secolo. La protagonista è una donna cyborg, il maggiore Motoko Kusanagi della Sezione 9 della Pubblica sicurezza, una task force operativa speciale dedicata alla lotta contro il terrorismo informatico. Per Susan Napier (2001, p. 112), la scelta di un cyborg femminile, e dunque di un corpo solo apparentemente vulnerabile, combinata con il lirismo del testo, esprime la vulnerabilità di tutti gli esseri

umani in un mondo sempre più governato da forze esterne oppressive e incomprensibili. Corre l'anno 2029, e il corpo di Kusanagi è una combinazione di tessuti organici e macchinici, dotato dunque di sensi, forza e riflessi potenziati. A realizzarlo è stata la Megatech, una corporation specializzata nella produzione di "gusci" cyborg ad alta tecnologia. La sua mente, o "fantasma", il *ghost*, consiste in cellule cerebrali organiche collocate nel guscio di titanio del cranio e potenziate da un cervello computerizzato supplementare. Questa combinazione le permette di interfacciarsi direttamente con i sistemi informatici e di accedere alle menti di altri cyborg (l'espressione in inglese è *ghost hack*). La missione in cui sono coinvolti Kusanagi e Batou, il suo braccio destro, anch'egli dotato di protesi macchiniche, è la cattura di un abilissimo hacker chiamato il *Burattinaio* (nella versione inglese, *Puppetmaster*), che si rivela poi essere un'entità disincarnata autocosciente che abita la rete. Nel finale, il corpo della protagonista viene distrutto, ma il suo cervello è salvato da Batou, e inserito nel corpo cyborg di una ragazzina.

Le immagini, esclusa la copertina, sono state generate da una rete neurale su input testuale umano

-
1. Cfr., tra i vari, Cavallaro (2000); Napier (2001); Mattioli (2021)
 2. Il volume contiene dieci saggi scritti da Haraway tra il 1978 e il 1989.
 3. Il volume è stato pubblicato in Italia da Feltrinelli nel 1995 nella collana InterZone, con l'introduzione di Rosi Braidotti e tre dei saggi di Haraway presenti in *Simians, Cyborgs and Women* (1991). Oltre alla traduzione di *A Cyborg Manifesto* giova ricordare che il volume contiene un altro importante articolo della filosofa americana, *Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective* (trad. it. *Saperi situati: la questione della scienza nel femminismo e il privilegio di una prospettiva parziale*), uscito per la prima volta nel 1988 sulla rivista "Feminist Studies"
 4. «The cyborg is our ontology; it gives us our politics. The cyborg is a condensed image of both imagination and material reality, the two joined centres structuring any possibility of historical transformation. In the traditions of 'Western' science and politics - the tradition of racist, male-dominant capitalism; the tradition of progress; the tradition of the appropriation of nature as resource for the productions of culture; the

tradition of reproduction of the self from the reflections of the other - the relation between organism and machine has been a border war» (Haraway, 1985, p. 150).

5. Le questioni del postumano e transumano sono state calate nel dibattito contem- poraneo sui diritti di genere. Per completezza occorre sottolineare che il movimento fem- minista su questi temi non è un fronte compatto ma ha assunto posizioni composite. Per esempio, una parte minoritaria ma non trascurabile del femminismo radicale è a favore dell'esclusione delle donne trans dagli spazi femminili e si oppone alle leggi sui diritti delle persone transgender. Per un approfondimento su questi temi cfr. R. Pearce, S. Erikainen, B. Vincent, *terf wars: An Introduction*, in "The Sociological Review", 64, 4, 2020.
6. Sul concetto di "ecosistema narrativo", cfr. Pescatore (2018).
7. Al festival cinematografico italiano Fantafestival va forse riconosciuta una parte del merito dell'introduzione di *Tetsuo* in Europa: fu proiettato a Roma nel 1989, nello stes- so anno della sua uscita in Giappone, e premiato come miglior film.
8. Il *ghost hacking* è un'attività finzionale rappresentata in *Ghost in the Shell*, in cui una persona o una macchina utilizza tecniche simili all'*hacking* di un computer al fine di ottenere l'accesso diretto alla mente cosciente di un'altra persona.
9. Questo ecosistema narrativo non si limita alla espansione narrativa che trova spa- zio nell'anime di Oshii, ma comprende anche narrazioni seriali televisive: *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* nel 2002, *Ghost in the Shell: Innocence* nel 2004, e circa dieci anni dopo *Ghost in the Shell: Arise* (2013). Dalle serie tv originarono i videogiochi, a par- tire da quello del 1997 *Ghost in the Shell: First Assault*, di Playstation, per continuare nel 2016 con *Stand Alone Complex Online*, di Nexon, e *Infinity* di Corvus Belli per Tabletop.
10. Oltre a Oshii, figure particolarmente rilevanti nella realizzazione dell'opera furo- no Toshihiko Nishikubo per la direzione dell'animazione, Hiroyuki Okiura per la proget- tazione dei personaggi, Shōji Kawamori e Atsushi Takeuchi per la progettazione tecnica e Kenji Kawai per la colonna sonora.