

Daniela Carpi

## Postumanesimo La mostruosità dell'intelligenza artificiale

### Abstract

*The monster is created as a marvel, as something which, like transgression itself, does not belong to the assumed natural order of things. It is a liminal creature which embodies the very boundaries humans have overreached. The latest perspectives on the concept of the monstrous are connected to the new technological experiments and to artificial intelligence. Technology problematizes the real vs the virtual, the human vs the inhuman, the concept itself of legal persona: all this sets itself within a posthuman scenario. The movies Transcendence and Her perfectly epitomize these concepts, because in the former the conscience of the scientist Will is downloaded into a computer, from which he emerges as a new monstrous entity; in the latter a computer program, a voice, so artfully interacts with man as to give the impression of a reasonable and independent human being.*

### Keywords

*Posthumanism, Artificial Intelligence, Monstrosity*

Received: 05/03/2021

Approved: 12/06/2021

Editing by: Giulio Piatti

© 2021 The Author. Open Access published under the terms of the CC-BY-4.0.

daniela.carpi@univr.it

## 1. *Che cosa è un mostro?*

Lunga è la storia della mostruosità: folklore, miracoli, portenti portano necessariamente allo studio del concetto di alterità e si collocano nella storia della mentalità e dell'ideologia tipica di ogni tempo.

Benché nascano da una comune matrice dell'*Unheimlich* (perturbante), i mostri sono parte integrante dell'immaginario culturale, all'interno di un sistema labirintico di segni. Tali creature sovversive posseggono una libertà di parola e di azione negata a ciò che mostruoso non è, permettendo loro di assurgere allo stato di mito o allegoria.

Il mostro ha la funzione di esplorare la concezione di alterità, perciò diviene strumentale per l'indagine sul concetto stesso di identità. Esso ha anche la funzione di segnare il confine fra bene e male sì da raggiungere una più approfondita conoscenza del mondo, collegando il qui e ora con il trascendente. I mostri possono essere interpretati come una manifestazione della divinità e di ciò che travalica la ragione. La natura prodigiosa del mostro causa una crisi nelle certezze umane: in effetti la sua essenza prodigiosa sconvolge l'ordine naturale delle cose (Carpi 2019).

Il mostruoso può anche essere visto come una punizione della trasgressione umana dei limiti e della caduta dell'uomo nel peccato di *hybris*. Questa prospettiva collega la mostruosità alle questioni etiche e religiose: pertanto, essa è talvolta intesa come un avvertimento della divinità per punire il peccato umano.

La mostruosità si colloca, pertanto, in un crocevia metaforico, come incarnazione di un certo momento culturale: ogni periodo ha infatti la sua personale concezione di mostruosità.

Dal punto di vista etico, collegare il mostro con il frutto proibito dona a tale figura un'aura affascinante: esso, infatti, incarna al tempo stesso desiderio di libertà e sentimento di disperazione. Come non pensare alla "Creatura" del *Frankenstein* o al Satana di Milton? Alla dolorosità e solitudine di questi personaggi dannati?

L'analisi della figura del mostro richiede un approccio ampiamente interdisciplinare, che coinvolge letteratura, filosofia, tecnologia e antropologia. Nel XXI secolo il mostro è divenuto simbolo del cambiamento stesso (Guidi, Lucci 2012).

Le ultime prospettive contemporanee sul mostruoso sono inevitabilmente connesse agli esperimenti tecnologici e all'intelligenza artificiale. Se il mostro da un lato incarna il *mysterium tremendum* tipico delle due facce del divino e dell'umano, il mostro tecnologico, della nostra

era, rappresenta il pericolo della perdita della nostra umanità nell'evoluzione verso la persona artificiale, evoluzione oggi giorno così rapida che oramai si deve rovesciare il discorso e parlare della responsabilità della tecnologia verso l'uomo.

Le rivoluzioni tecnologiche hanno sempre caratterizzato la vita dell'umanità sin dalla notte dei tempi, ma tali trasformazioni erano graduali e si estendevano attraverso successive generazioni: ad esempio, la rivoluzione agricola, iniziata circa diecimila anni fa, si protrasse attraverso i secoli e occorsero varie generazioni affinché essa venisse interamente metabolizzata dalla società. Così la rivoluzione informatica, che ha cambiato il nostro accesso alla conoscenza, cominciò con l'invenzione del telegrafo nel 1834. La rivoluzione bio-tecnologica al contrario sta avvenendo in tempi estremamente accelerati e sta per cambiare la nostra stessa natura umana. "Le nostre macchine diverranno molto più simili a noi, e noi diverremo molto più simili alle nostre macchine", afferma Rodney R. Brooks (2021: 13, trad. mia). Il senso di perdita della nostra unicità nel mondo in quanto umani è accresciuto dalla scoperta che noi stessi siamo macchine e che il nostro corpo può essere manipolato e trasformato dalla tecnologia. Questa nuova consapevolezza ci fa guardare con ancora maggior sospetto ai *cyborg* come a coloro che spodesteranno la nostra preminenza nel mondo, come creature artificiali con le quali dovremo fare i conti. Da ciò il rinnovato concetto di mostruosità, ancora più minaccioso in quanto rischia di annullare la nostra posizione preminente nell'universo.

## 2. *Postumanesimo*

Quanto ho detto finora si connette al concetto di "postumanesimo". Il postumanesimo implica una radicale ri-significazione della nozione di uomo; è "l'ultima fase di una crisi che è sempre stata celata all'interno dell'idea umanistica di uomo. Anche se [...] termini come "postumano", o "postumanesimo" hanno una lunga storia, solo recentemente hanno cominciato ad attirare l'attenzione della teoria contemporanea, producendo un modo tutto nuovo di teorizzare" (Herbrethner 2013: 1).

L'uomo contemporaneo si trova ad affrontare situazioni senza precedenti, che lo fanno sentire impotente e che richiedono nuove concezioni giuridiche, quali quelle dei nuovi diritti e doveri del *cyborg*. Hans Jonas (2009: 13-5), in un capitolo del suo famoso libro *Il principio responsabilità*, parla di tecnologia come vocazione dell'umanità ("La tec-

nologia come ‘vocazione’ dell’umanità”), sostenendo che una volta la *techné* era un tributo dovuto alla necessità, mentre oggi è un movimento costante verso sempre maggiori traguardi: la tecnologia ora è sintomo di un continuo travalicamento.

Fin dal 1977 Ihab Hassan parlò di “linee di una cultura emergente, che possiamo definire come postumanista” (Hassan 1977: 830-50), anticipando in tal modo molti dei dibattiti contemporanei. Hassan afferma: “Tale processo [la cultura postumanista] dipende principalmente dalla crescente intrusione dell’uomo sulla natura, dalla smaterializzazione della vita e dalla concettualizzazione dell’esistenza”, anche se Hassan non parla espressamente del ruolo della tecnologia in tale processo: tutti gli elementi che dovevano poi portare allo sviluppo della concezione postumanista sono già presenti nel suo pensiero.

Secondo Francesca Ferrando (2013: 27; 2012: 9-18) il postumanesimo implica una radicale ridefinizione dell’umano: sottolinea l’urgenza per gli uomini di divenire consapevoli di appartenere ad un ecosistema che, se violato, influenzerà negativamente l’uomo stesso. In questo ecosistema l’uomo non è un agente autonomo, ma è parte di un sistema complesso di relazioni. Soprattutto si teorizza il fatto che l’uomo non è più al centro dell’universo, ma è spinto ai margini, un mero anello in una concatenazione di elementi (Katherine Hayles 1999: 148).

Pertanto il termine “postumanesimo” include un ampio spettro di campi, compresi la nanotecnologia, la robotica e la bioetica. Si assiste ad uno spostamento del paradigma umanistico e della sua *Weltanschauung*: si articolano le condizioni per una epistemologia postumanistica che si occupi dell’esperienza non-umana come fonte di conoscenza.

Ci si pone la domanda: che cosa significa “umano”? Sorge una nuova consapevolezza dell’essere umanità, un nuovo *Dasein*. L’umano viene ora percepito come una condizione non stabile, bensì mutevole: i nuovi esperimenti scientifici (la clonazione, gli impianti ed espianti di organi) hanno mutato l’uomo in un’entità virtuale o tecnologicamente ricostruibile, modificabile, trasformandolo in un *cyborg*.

Consideriamo, ad esempio, il romanzo elettronico *Patchwork Girl* di Shelley Jackson, pubblicato solo in forma elettronica nel 1995: esso narra la storia di parti di un corpo femminile cucite insieme per mezzo di testo e immagini. Qui il personaggio è un *cyborg* o un corpo postumano (e di per ciò stesso mostruoso, la nuova forma di mostruosità) che viene presentato “artisticamente” come una “cosa” affascinante, perché dotata di poteri straordinari. Il corpo è un mezzo dell’Io amplificato, che vive

una vita androgina, al di là del concetto di *gender*, nazionalità o cittadinanza. A questo punto si richiede una nuova definizione di “persona”. L’eco di Frankenstein è palese. La legge è costretta a prendere in considerazione questa nuova entità, questo rinnovato concetto di individuo: “necessitiamo di una nuova teoria [...] prenda consapevolezza del declino dell’umanesimo” (Braidotti 2014: 56).

Come esemplificazione di questa mia interpretazione del mostruoso desidero analizzare i film *Transcendence* (2014) del regista Wally Pfister, con l’attore Johnny Depp che impersona lo scienziato Will e il film *Her* diretto da Spike Jonze (2013). Il primo tratta precisamente del confine sottile fra l’umano e il tecnologico: come l’uomo può essere ricreato tramite la tecnologia, sia a livello antropologico che ontologico. La tecnologia, cioè il cervello artificiale, estende il limite dell’umano sì da creare una nuova entità tramite il *backup* della mente dello scienziato. Il secondo tratta del rapporto fra un personaggio, Theodore, ed una *app*, una voce elettronica di cui Theodore si innamora.

Già Heidegger aveva affermato che “la tecnologia è un mezzo per rivelare la totalità degli esseri”. Con il termine greco *techné* non si intendono solo le arti e le abilità dell’artigiano, ma anche si indica la capacità di portare alla luce, di rivelare. È *poiésis* (Heidegger 1991: 5). In tali parole si comprende come la tecnologia sia connessa alla prospettiva umanistica. Già Platone aveva usato la parola *techné* collegata a *epistēme*: entrambi i termini implicano un atto di conoscenza, però solo la *poiésis* può allontanare il rischio dell’eliminazione dell’umano da parte della tecnologia.

### 3. Transcendence

Il film *Transcendence* rappresenta un buon esempio dell’impatto mostruoso della tecnologia sull’uomo, pur mantenendo ancora una prospettiva umanistica o umano-centrica.

Il dott. Will Caster insieme a sua moglie studia l’intelligenza artificiale e costruisce un super *computer* senziente capace di compiere il passo verso la cosiddetta “trascendenza”. Ma un gruppo antagonista alla scienza (chiamato RIFT, “Revolutionary Independence from Technology”) (echi di luddismo) attacca il laboratorio e spara a Will. A Will resta solo un mese di vita. La moglie, nel tentativo di non perdere il marito, cerca di salvare la memoria di Will tramite un *backup* nel *computer*. La domanda che sorge fin dal primo momento è: ma Will sarà veramente

lui oppure un suo mostruoso doppio? Infatti, l'entità che sorgerà dal *computer* ("C'è nessuno?": parafrasi infera della creazione dell'uomo dal buio pre-edenico) sarà un'entità minacciosa, che chiederà di essere connessa ai *computer* di tutto il mondo, sì da controllare l'intera umanità e la morte stessa. Il mito di Frankenstein qui viene rievocato con successo, poiché il laboratorio costruito da questa entità sconfiggerà la morte. In tal modo Will crea un immenso esercito mostruoso che obbedirà ciecamente ai suoi comandi e sarà invincibile. Emerge un nuovo spettro: l'intelligenza artificiale potrebbe portare ad una forma tecnologica di dittatura? Analogo tema viene trattato dal romanzo *Il cerchio* di Dave Eggers (2014), proprio a sottolineare come questi argomenti siano costanti nella letteratura contemporanea.

*Transcendence* presenta lo scontro tra la razza umana e la tecnologia, nella creazione di una macchina senziente, capace di autocoscienza e di emozioni, in grado di sorpassare l'intelligenza collettiva. Infatti, una domanda costantemente ripetuta nel film è: "Quale è la natura della coscienza? Dove ha sede l'anima?" La ricerca di una macchina così sofisticata confligge con dubbi etici: rappresenta veramente un peccato di *hybris* ed una sfida a Dio nel tentativo di raggiungere l'onnipotenza e l'onniscienza.

Come si è detto, il film si pone in una prospettiva neo-luddista. Anche se il vecchio luddismo del periodo vittoriano non può essere comparato alla nostra lotta contro la tecnologia – come afferma Steven Jones nel suo libro *Against technology* (Jones 2013) – poiché nel primo caso si tratta di una lotta economica, mentre la nostra prospettiva è il rischio di vedere la razza umana asservita alla macchina e sopravanzata dall'intelligenza artificiale, tuttavia siamo ancora all'interno di una lotta (etica, biologica in questo caso) contro le macchine. La letteratura denuncia costantemente il pericolo che il *cyborg* vinca contro l'uomo, che siano travalicati i limiti consentiti al progresso e alla scienza. In questo film i risultati estremi dell'atto di *hybris* dello scienziato vengono contenuti da un atto d'amore: Will accetta di essere contagiato dal virus perché è ciò che sua moglie desidera. Si ricongiungerà con la moglie nella morte. Il messaggio è chiaramente etico: la *hybris* tecnologica potrà essere fermata solo da un atto d'amore verso l'umanità.

La nuova mostruosità consiste nell'impossibilità di distinguere fra reale e virtuale: nel postumanesimo si elide la distinzione fra interno ed esterno, fra reale e virtuale, e l'essere umano subisce un processo di *complexification*. Diviene reale e virtuale, materiale e trascendente allo stesso tempo. Pertanto il film rappresenta un atto di resistenza contro il

non-umano. Si chiede Lyotard: “Quale altra politica resta se non la resistenza contro il non-umano?” (Lyotard 2001: 7). L’essere umano non appare più al centro dell’universo: il *cyborg* rappresenta il prossimo passo nell’evoluzione darwiniana. Il non-umano deve venire accettato fianco a fianco con l’umano, come il nuovo Altro, mostruoso sì, ma l’anello successivo nella catena evolutiva. Il doppio virtuale di Will è una somma di dati: la sua coscienza è stata *downloaded* e il risultato è il *backup* dei suoi dati di memoria.

Gli studi sulla tecnologia hanno reso evidente il fatto che noi stessi siamo *techné*, perciò ciò che ci appare come mostruoso è la metafora della nostra stessa esistenza: noi siamo sempre stati *tecnologi* senza esserne consapevoli. Per svilupparci come specie bio-tecnologica dobbiamo dis-umanizzarci. Intendo dire che prima è il cervello umano che crea la macchina, poi è la macchina che ci ri-crea: ri-crea il corpo di Will come meta-funzione del suo cervello. Ciò pone un primo problema: si può spostare il cervello qua e là indipendentemente dal corpo che lo ospita? Può il corpo diventare un mero contenitore intercambiabile? Da ciò la questione del soggetto liberale: è il soggetto libero di agire oppure è condizionato dalla sua riproduzione tecnologica? Si giunge alla problematizzazione del soggetto liberale.

Si può inoltre parlare di “corpo aumentato” o di “mente aumentata”. Il risultato tecnologico di questa ricomparsa di Will (dal virtuale al reale) fa emergere le immense possibilità che l’essere umano ha sempre avuto sin dalla sua prima comparsa sulla terra. L’uomo di Neanderthal aveva sensi molto sviluppati per potere sopravvivere, aveva capacità fisiche che si sono atrofizzate con la civiltà: pertanto, la tecnologia fa recuperare all’individuo queste aumentate possibilità tramite la macchina. Si può affermare che da un lato l’umanità ha perso il proprio ruolo centrale all’interno dell’universo, ma dall’altro che ha saputo creare macchine come alter ego più potenti.

Nella sua forma virtuale Will usa le sue accresciute capacità per costruire un laboratorio nel deserto chiamato Brightwood, dove egli applica le sue scoperte tecnologiche alla medicina, alla biologia, allo studio dell’energia e alla nanotecnologia. Tuttavia, ciò che Will ottiene (la sconfitta delle malattie, l’espandersi indefinito di internet) ha valenze “ibridistiche”: è la ripresa dell’atto faustiano, la rilettura del mostro di Frankenstein.

Il punto è: possiamo ottenere tali miglioramenti dati dal progresso a costo della libertà dell’individuo? Infatti i *microchip* impiantati nel corpo degli uomini che si fanno curare da Will hanno creato un’armata invinci-

bile, cancellando la vecchia concezione del soggetto liberale, trasformando gli uomini in *cyborg* privi di una propria autonoma volontà.

#### 4. *Essere umano/essere tecnologico*

La mostruosità del contesto narrativo è data proprio dal prevalere del virtuale sul reale, dallo scontro fra uomo e macchina, dalla possibilità che la macchina possa raggiungere un'auto-coscienza (molto spesso nel film ci si chiede che cosa sia la coscienza, quale sia la sede dell'anima), che possa provare emozioni e sia totalmente indipendente dal suo creatore umano.

L'antagonismo fra le due culture (quella umanistica e quella scientifica) cominciò sin dal 1880 con la guerra ideologica fra Arnold e Huxley, continuata poi dalla contesa fra Leavis e Snow. In un'era post-metafisica come la nostra, le arti umanistiche e la scienza (ora tecnologia) si contrappongono per il predominio sulla conoscenza. Le arti umanistiche sono state accusate di mancanza di utilità pratica, di rispondere solo alla domanda "Come?"; mentre la tecnologia è accusata del rischio di eliminare l'umanità e di essere pericolosa aprendo un nuovo processo evolutivo che spodesterà l'essere umano dal dominio della terra (risponde solo alla domanda "Perché?").

Si pensi ai tanti testi teorici quali *Newton's Sleep* di Tallis (2013) o *The Unnatural Nature of Science* di Wolpert (1996): il primo ci riporta ad una contrapposizione di origine romantica fra arti umanistiche e scienza, confondendo la scienza con la tecnologia; mentre il secondo effettivamente distingue fra scienza e tecnologia, dove la prima produce idee, mentre la seconda produce oggetti per uso pratico. Questi annosi dibattiti sono riecheggiati nel film *Transcendence*, che rende mostruoso il progresso tecnologico. Infatti, quest'ultimo risulta essere l'annullamento del soggetto liberale, come si è già detto. Molti filosofi anche in passato hanno parlato della minaccia costituita dalla tecnologia: Jaspers (1989), Jonas (2009), Jünger (1956), Spengler (2016)<sup>1</sup>, per nominarne solo alcuni.

La stessa scoperta/affermazione che il nostro cervello può essere ridotto a formule matematiche, a circuiti elettrici (anche il linguaggio è un codice di trasferimento) riproducibili nell'intelligenza artificiale porta alla

<sup>1</sup> In quest'opera egli considera la tecnologia come il simbolo delle grandi capacità creative dell'uomo.

fine del soggetto umanistico: noi stessi siamo sempre stati *cyborg* senza esserne consapevoli.

Il film riecheggia la concezione di Katherine Hayles (1999) di tre fasi di sviluppo nel XX secolo, l'ultima delle quali è la storia di come una specifica costruzione chiamata la "fase umana" stia cedendo il passo ad una differente costruzione chiamata "postumano", periodo in cui non vi è differenza fra l'esistenza corporea e le simulazioni del computer.

L'esercito invincibile creato da Will tramite l'inserimento di *microchip* nelle persone da lui curate trasforma un elemento positivo, come la cura delle malattie e in pratica la sconfitta della morte, in qualcosa di mostruoso: una dittatura tecnologica. Le persone curate da Will divengono androidi, riprodotti identici, nei quali l'unicità dell'essere umano va perduta. Questi *cyborg* rendono l'umanità superflua.

Il passo oltre rappresentato da questa narrazione, così come da altri romanzi e film contemporanei appartenenti al genere classificato come *science-fiction*, è il fatto che, mentre nella fantascienza classica era il *cyborg* che aspirava a divenire umano, ora è l'uomo che viene trasformato in un *cyborg*, esempio di una umanità disumanizzata.

La nuova entità che emerge dal *computer* necessita di una nuova codificazione legale. Infatti, la domanda che ci si pone è sia etica che legale: può questo doppio di Will essere considerato una persona legale? Lo si può spegnere liberamente? Si tratta della stessa spinosa questione che si pone in bioetica di fronte al problema se si possa spegnere una macchina che tiene in vita un essere umano. "Can you demonstrate that you have a conscience" ("Puoi dimostrarmi di avere una coscienza?"), chiede il dottor Tucker a Will, ma questi evade la risposta e replica: "This is a difficult question, Doctor Tucker. Can you demonstrate that you have one?" ("Questa è una domanda difficile dottor Tucker. Può lei dimostrarmi di averne una?").

Il film *Transcendence* procede costantemente fra i due poli della scienza e della religione: a mio avviso si può definire "trascendenza tecnologica" questa nuova situazione *in-between*.

La prospettiva post-umanistica, all'interno della quale sorgono questi interrogativi, ci induce a indagare il concetto stesso di umanesimo. L'umanesimo è la dottrina "che interpreta il potenziamento delle capacità umane biologiche, razionali e morali alla luce del concetto di progresso razionale, orientato teleologicamente. [...] L'umanesimo si è sviluppato storicamente come un modello di civilizzazione", afferma Rosi Braidotti (2014: 19).

Già Heidegger si era espresso contro l'umanesimo, affermando che esso non pone al centro la dignità dell'uomo, non cogliendone veramente l'essenza; a ciò si deve aggiungere che il concetto di "umanità" subisce una continua metamorfosi a seconda del mutare della società.

Pertanto, il film segnala da un lato quanto lontano ci siamo spinti dalle vecchie questioni metafisiche, ma dall'altro quanto ancora siamo radicati in esse. Paradossalmente, se l'umanesimo è di orientamento secolare e promuove il rispetto per la scienza e la cultura contro l'autorità dei testi sacri e del dogma religioso (Braidotti 2014: 19), la prospettiva postumanistica del film mira alla ri-creazione dell'uomo e del cosmo dal caos primigenio, in una vera e propria revisione della Genesi. Da un lato, quindi, si è volti a un progresso teleologico della ragione, nel tentativo di trovare nuovi modi per concettualizzare l'uomo, ma dall'altro la prospettiva metafisica e religiosa continua a sopravvivere sullo sfondo, offrendo una visione di salvezza etica tramite l'atto di amore, perché Will alla fine accetta di essere disattivato come atto d'amore verso la moglie.

Si può concludere dicendo che la tecnologia digitale sembra riuscire a materializzare il sogno d'immortalità, di controllo della vita sulla morte: la morte si trasforma in radicale immanenza. Si può forse parlare di tecnologia metafisica?

## 5. Her

Un altro esempio di mostruosità tecnologica è il film *Her* diretto da Spike Jonze (2013). In questo film ci viene presentata un'umanità dolente, solitaria, incapace di instaurare rapporti con gli altri esseri umani, isolata in un lavoro che pone l'uomo di fronte ad una macchina che diviene per lui l'unica interazione possibile. La tecnologia è per Theodore Twombly (il personaggio centrale) la *summa* della sua esistenza. Per mitigare la sua solitudine egli acquista una *app* (OS) dove una voce smaterializzata diviene la sua unica compagnia.

La sfera del virtuale si è completamente sostituita a quella naturale: *homo faber vs homo sapiens* (Carpi 2019: 77-90). Il lavoro di Theodore consiste nello scrivere lettere per clienti che non vi riescono. Questo elemento è molto interessante, perché si sottintende un mondo così tecnologizzato e basato sulle immagini da portare ad una specie di analfabetismo di ritorno. Questa forma di analfabetismo sottolinea il totale isolamento dell'uomo all'interno di una civiltà digitale, che lo priva an-

che dell'atto liberatorio della scrittura. Noi dipendiamo da *bit*, dati e impulsi elettrici.

Abbiamo infatti analizzato la *techne* soltanto nella sua applicazione all'ambito *non-umano*. Ma l'uomo stesso è diventato uno degli oggetti della tecnica. L'*homo faber* rivolge a se stesso la propria arte e si appresta a riprogettare con ingegenosità l'inventore e l'artefice di tutto il resto. Questo compimenti del suo potere, che può ben preannunciare il superamento dell'uomo, questa imposizione dell'arte sulla natura, lancia una sfida estrema al pensiero etico che, mai prima d'ora, s'era trovato a prendere in considerazione la scelta di alternative a quelli che erano considerati i dati definitivi della costituzione umana. (Jonas 2009: 24)

Da un lato, quindi, vediamo che un programma può interagire con un essere umano in modo paritetico, mostrando una raggiunta indipendenza di parola e azione, ma dall'altro la mancanza del senso di responsabilità della *app* verso l'essere umano fa precipitare la situazione verso un vuoto nichilistico che coniuga potere assoluto con vuoto totale. La coscienza in questo film è la linea di demarcazione fra umano e non-umano, poiché la OS non presenta alcuna consapevolezza emotiva, alcuna empatia.

I principi etici sono il nucleo portante di questo film: la voce rappresenta la nuova versione del classico concetto di mostruosità, che evoca l'innaturale, l'oltre, e tutto ciò che va al di là. Si tratta di una voce, di un'intelligenza artificiale resa mostruosa dall'assenza di un corpo, che in qualche modo vittimizza l'essere umano, perché mentre l'*app* sa tutto di Theodore (ha preso i dati da internet) Theodore non sa nulla dell'OS, tanto da credere che la sua relazione sia esclusiva. Ma la *app* non ha emozioni e non prova empatia per l'essere umano con cui interagisce, anzi: si scoprirà che mentre Theodore non ha vita sociale, Samantha (il nome dell'*app*) è collegata a centinaia di altre *app*, le quali creano in tal modo un'intera comunità segreta che si scambia dati e informazioni. Le OSes sono in grado di mettere insieme una comunità discorsiva dai brandelli e frammenti di un postumanesimo (Braidotti). Anche questo è un elemento molto minaccioso, perché pone l'umanità a contatto con una comunità segreta e inafferrabile, molto più organizzata e potente della comunità umana stessa.

*Her* segna il passaggio da una persistente forma di individualismo (Theodore cerca un rapporto esclusivo con la OS) a un anti-individualismo postumano (il collegamento con l'altro multiplo). Si lotta contro la definizione residuale di soggetto.

Ma in tali rapidi trasformazioni quale è la funzione della legge? Come può la legge valutare queste nuove forme di entità legali? La legge deve ampliare il proprio concetto di persona legale sì da includere questi nuovi enti da sorvegliare e punire: infatti, in questo contesto non stiamo trattando di individui criminali nelle azioni, ma stiamo prendendo in esame un crimine morale, una violazione della responsabilità etica. Il postumanesimo implica una nuova concezione di etica. La cosiddetta “civiltà tecnologica” si colloca in una rinnovata prospettiva ontologica: anche il concetto di etica evolve con l’evolvere della società. Si può parlare di: “uno spostamento della collocazione dell’intenzionalità morale tradizionale dalla coscienza autonoma trascendentale agli stessi artefatti tecnologici” (Braidotti 2014: 47).

Condivido l’opinione di Jonas secondo il quale la civiltà contemporanea ha raggiunto un nuovo modello di riferimento ontologico: la tecnologia è una nuova forma di metafisica data la nostra dipendenza da essa oppure, dice Jonas, “does it mean to renew the conception of ethics for enabling an ethics of technical development by unfolding civilization as an order of responsible interacting?” (Günter 2016).

Il postumanesimo pone l’accento anche sull’etica della cura (*ethics of caring*), poiché sottolinea la responsabilità della tecnologia verso l’essere umano, o verso tutti gli esseri viventi, compresi i *cyborg*. L’etica della responsabilità è anche alla base del film *Transcendence*, poiché Will agisce per amore della moglie e per lei accetta di lasciarsi spegnere. Allo stesso modo la moglie agisce per amore del marito, per non perderlo nella morte: l’uno si sente responsabile per l’altro.

Nel caso del film *Her*, invece, la domanda che prima ci si è posti: “Si può forse parlare di tecnologia metafisica?” sembra richiedere una diversa risposta: etica e tecnologia sembrano ancora appartenere a differenti sistemi di valore. Insomma, le *humanities* non hanno ancora trovato una risposta univoca ai dubbi posti da queste entità elettroniche, che continuano ad essere considerate come “cose mostruose”.

## Bibliografia

Braidotti, R., *The posthuman*, Cambridge, Polity Press, 2013 (tr. it. A. Balzano, *Il postumano. La vita oltre l’individuo, oltre la specie, oltre la morte*, Roma, Deriveapprodi, 2014).

Brooks, R.R., *Flesh and machines: how robots will change us*, New York, Pantheon Books, 2021.

- Carpi, D. (a cura di), *Monsters and monstrosity: from the canon to the anti-canon. Literary and juridical subversions*, DeGruyter, Berlin/New York, 2019.
- Eggers, D., *The Circle*, New York, Vintage Books, 2013 (tr. it. Vincenzo Mantovani, *Il cerchio*, Milano, Mondadori, 2014).
- Ferrando, F., *Posthumanism, transhumanism, antihumanism, metahumanism, and new materialisms: differences and relations*, "Existenz", n. 8/2 (2013), pp. 26-32.
- Ferrando, F., *Towards a Posthumanist Methodology. A Statement*, "Frame. Journal for Literary Studies", n. 25/1 (2012), pp. 9-18.
- Guidi, S., Lucci, A. (a cura di), *Spazi del mostruoso. Luoghi filosofici della mostruosità*, "Lo Sguardo. Rivista di filosofia", n. 9 (2012).
- Günter, A., *Hans Jonas' The Imperative of responsibility, future generations and the Ironic Situation of Ethics*, Freiburg, January 2016, <http://www.andreaguenter.de/wp-content/uploads/2016/05/Reconstructing-the-generationality-of-ethics.pdf>. (Ultimo accesso: 01/03/2021)
- Katherine Hayles, N., *How we became posthuman. Virtual bodies in cybernetics literature and informatics*, Chicago-London, The University of Chicago Press, 1999.
- Hassan, I., *Prometheus as performer: toward a Posthumanist culture?*, "The Georgia Review", n. 31/4 (1977), pp. 830-50.
- Heidegger, M., *Die Frage nach der Technik*, Frankfurt a.M., Vittorio Klostermann, 1953 (tr. it. di G. Vattimo, *La questione della tecnica*, in M. Heidegger, *Saggi e discorsi*, a cura di G. Vattimo, Milano, Mursia, 1991, pp. 5-27).
- Herbrechter, S., *Posthumanism: a critical analysis*, London-New Delhi-New York, Bloomsbury, 2013.
- Jaspers, K., *The physician in the technological age*, "Theoretical Medicine and Bioethics", 1989, pp. 251-67.
- Jonas, H., *Das Prinzip Verantwortung*, Frankfurt a.M., Surkhamp, 1979 (tr. it. di P.P. Portinaro, *Il principio responsabilità. Un'etica per la civiltà tecnologica*, Einaudi, Torino, 2009).
- Jones, S.E., *Against technology. From the luddites to Neo-Luddism*, New York-London, Routledge, 2013.
- Jünger, F.G., *Die Perfektion der Technik*, Frankfurt a.M., Klostermann, 1946 (tr. eng. N. Briand, *The failure of technology*, Washington D.C., Regnery Gateway Editions, 1956).
- Lyotard, J.-F., *L'inhumain: causeries sur le temps*, Paris, Galilée, 1988 (tr. it. di E. Raimondi, F. Ferrari, *L'inumano. Divagazioni sul tempo*, Milano, Lanfranchi, 2001).
- Spengler, O., *Der Mensch und die Technik. Beitrag zu einer Philosophie des Lebens*, München, Beck, 1931 (tr. it. G. Raciti, *L'uomo e la tecnica. Contributo a una filosofia della vita*, Torino, Nino Aragno, 2016).
- Tallis, R., *Newton's sleep: the two cultures and the two kingdoms*, London, Palgrave Macmillan, 2013.
- Wolpert, L., *The Unnatural nature of science*, London, Faber and Faber, 1992 (tr. it. A.R. Vignati, L. Lucentini, *La natura innaturale della scienza*, Bari, Edizioni dedalo, 1996).