

# PHILIP

OSCAR  
MODERNI  
CULT



arittimo  
nale

8 **DICK**

**GLI ANDROIDI**  
**SOGNANO PECORE**  
**ELETTRICHE?** **MONDADORI**



813. DICK

39838

PHILIP K. DICK

# GLI ANDROIDI SOGNANO PECORE ELETTRICHE?

A cura di Emanuele Trevi

Traduzione di Marinella Magri

Introduzione di Emmanuel Carrère





## Introduzione

di Emmanuel Carrère

Storie di robot: questa è l'idea che della fantascienza si fanno le persone che non amano la fantascienza. Robot, dischi volanti e omini verdi: mitologia infantile e tecnologia fantascientifica superata, fesserie che in Proust o in Virginia Woolf non troviamo di certo. Il tema, secondo quanto affermano tenacemente gli esperti, risale al mostro di Frankenstein e al Golem, e il suo certificato di nascita ufficiale, a una pièce del 1920 dello scrittore praghese Karel Čapek. Il termine proviene dal ceco *robota*, che significa "lavoro, corvée": in origine, il robot era una specie di servitore creato dall'uomo per svolgere compiti gravosi al posto suo. Naturalmente, non ci sarebbe voluto molto per immaginare la rivolta di questi schiavi contro i loro creatori. Negli anni Cinquanta, Isaac Asimov divenne il grande specialista in materia, e per assicurarsi questa sorta di monopolio scrisse un vero e proprio statuto dove si specificava quello che i robot e gli autori che li animavano avevano il diritto di fare e di non fare... La cosa più assurda era che, secondo lui, i robot non avevano alcun diritto di ribellarsi. Ora, se non si ribellano, che volete che facciano, buon dio? Oggi, *in the real life*, viviamo circondati dai robot. Definiamo robot macchine che vanno dai semplicissimi apparecchi che tosano il prato ad altri molto più recenti e complessi, come il GPS della nostra automobile. Internet ha reso la nozione



di robot un po' obsoleta, ma del resto ha reso obsoleta la maggior parte delle nozioni su cui una volta si basava la nostra visione del mondo.

Dick apparteneva alla generazione successiva a quella di Asimov, e il tema dei robot non l'aveva mai particolarmente interessato. Ogni tanto magari, e più che altro per colmare una carenza di ispirazione, poteva trarre effetti comici da battibecchi tra un personaggio coi postumi della sbornia, per esempio, e un frigorifero che rifiuta di aprirsi e che gli fa la predica con voce metallica e saccente: niente di cui allarmarsi. Una linea netta, tuttavia, separa questi robot piuttosto innocui, tra le cui incarnazioni più accattivanti - accattivanti quanto Stanlio e Ollio - figurano R2-D2 e C-3PO di *Guerre stellari*, da robot che si potrebbero fisicamente e/o psichicamente confondere con gli esseri umani, e che pertanto chiamiamo androidi. Creato da noi, l'androide parla come noi, pensa come noi, è un simulacro perfetto, ed è qui che Dick drizza le orecchie. E fa un gran bene a drizzarle: il libro che gli dedicherà è uno dei suoi grandi capolavori, che a sua volta ispirerà uno dei grandi capolavori del cinema. Esiste una foto molto commovente che lo ritrae insieme a Ridley Scott nell'ufficio della Warner. Dick morì prima dell'uscita di *Blade Runner*, ma ebbe comunque il tempo di vedere il film, senza nemmeno sospettare che quello sarebbe stato solo l'inizio di una serie gloriosa: *Atto di forza*, *Minority Report*, e mi limito a menzionare gli adattamenti ufficiali, ma non entriamo in questo argomento, che mi induce facilmente a blaterare sempre delle stesse cose.

Durante gli anni Sessanta, il decennio di maggiore creatività per Dick, si cominciò a parlare di "macchine pensanti", la cui esistenza virtuale non si limitava a scuotere una ristretta cerchia di autori di fantascienza insorta contro la dittatura del buon dottor Asimov, ma l'intera comunità scientifica. Il termine "cibernetica", introdotto da Norbert Wiener, andava per la maggiore e poneva due domande strettamente connesse fra loro. Domanda numero uno: è

possibile immaginare che un giorno una macchina creata dall'uomo riesca a pensare come un uomo? Domanda numero due: che cosa significa pensare come un uomo? O, se si preferisce, quale aspetto del nostro modo di pensare e di agire può essere qualificato come specificamente umano? Iniziava così il dibattito sull'intelligenza artificiale, che vedeva contrapposte, come vede tutt'oggi, due fazioni: i materialisti, convinti che, almeno in teoria, tutte le operazioni della mente possano essere scomposte e pertanto riprodotte, e gli spiritualisti, secondo i quali ci sarà sempre un residuo ribelle all'algoritmo, qualcosa che a seconda del diverso gruppo di appartenenza viene chiamato fantasma nella macchina, coscienza riflessiva o, più semplicemente, anima.

Dick seguiva il dibattito come può seguirlo una persona le cui letture si dividono fra teologia e divulgazione scientifica. Fu così che scoprì l'articolo basilare scritto nel 1950 dal matematico inglese Alan Turing. Una figura, quella di Turing, assai celebre oggi. Nel 1965 lo era molto meno, e un poco di più lo era nel 1985, quando tentai di scrivere un romanzo su di lui, cui mi dispiacque dover rinunciare per la semplice ragione che non mi sentivo abbastanza ferrato in matematica. Tutto ciò che resta di quel mio tentativo è un lungo abbozzo biografico che troverete, se vi interessa, nella mia raccolta *Propizio è avere ove recarsi*. Per farla breve: logico di formazione, avendo incrociato il percorso di Wittgenstein e Bertrand Russell, Turing è stato uno degli inventori dell'informatica moderna. Nell'ombra, e circondato da uomini dell'ombra, contribuì alla vittoria della guerra inventando per conto dei servizi segreti britannici un calcolatore di dimensioni mostruose, in grado di decifrare i messaggi in codice della Luftwaffe. Omosessuale perseguitato, si suicidò dopo la guerra mordendo una mela intrisa di cianuro (è a quella mela morsicata che fa riferimento il logo della Apple). Pose il problema delle macchine pensanti in termini che sono tuttora attuali.



Turing inizia questo celebre articolo elencando le argomentazioni passate, presenti e future che negano la possibilità di un'intelligenza artificiale: le macchine non fanno altro che ciò per cui sono programmate, sono specializzate, non possono provare sentimenti, né amare, né soffrire e via di seguito. Avendo giudicato insufficienti tali argomentazioni, per decidere se una macchina può pensare come un uomo Turing propone di attenersi a un unico criterio: è in grado o no, la macchina, di far credere a un uomo che pensa come lui?

Il fenomeno della coscienza non può essere osservato che dall'interno. Io so di avere una coscienza, e se lo so è proprio perché ce l'ho, ma riguardo a voi non ho prove. Posso dire, d'altro canto, che voi emettete dei segnali, soprattutto mimici e verbali, dai quali per analogia con i miei deduco che pensiate e sentiate come me. Ora, dice Turing, ammettiamo che una macchina possa essere programmata in modo tale da emettere, in risposta a tutti gli stimoli, dei segnali altrettanto convincenti: in nome di quale principio potremmo affermare che non pensa?

Il test che Turing elabora in base a questo criterio consiste nell'isolare, in tre diverse stanze, un esaminatore umano, un candidato umano e un candidato macchina. L'esaminatore comunica con ciascuno dei candidati tramite la tastiera di un calcolatore elettronico (se si dispone di un sintetizzatore vocale, può andar bene anche un telefono) e li bombarda di domande volte a stabilire chi sia l'uomo e chi la macchina. L'interrogatorio può vertere sul sapore della torta ai mirtili, sui ricordi infantili legati al Natale, sulle preferenze erotiche o, al contrario, su operazioni di calcolo in cui ci si aspetta che l'uomo sia meno veloce e meno preciso della macchina. Dal canto loro, i candidati ce la mettono tutta per convincere l'esaminatore di essere umani: uno in perfetta buona fede, l'altro ricorrendo alle mille astuzie inserite nel suo programma. Alla fine, l'esa-

minatore pronuncia il suo verdetto. Se sbaglia, la macchina ha vinto.

Il test di Turing divenne una delle fisse di Dick. Lui che si vantava di riuscire a ingannare qualsiasi psichiatra simulando i più svariati sintomi del disturbo mentale, sarebbe stato ben felice di interpretare il ruolo della macchina, e opprimeva gli amici con variazioni sul tema. Telefonargli, significava esporsi a ore di interrogatorio per dimostrarli di essere se stessi e non un impostore. E lui era talmente scaltro che a volte arrivava a provarli il contrario. Uscivi da quelle conversazioni non più tanto convinto di essere te stesso. (Ma chi altri, allora?)

Furono queste congetture a ispirargli il romanzo che in questo momento avete fra le mani. Scritto nel 1966, è ambientato nel 1992 (sì, proprio il 1992...), in un mondo dove esistono tanti tipi di androidi quanti sono i modelli di automobili. Alcuni sono assai rudimentali, semplici macchine-utensili con fattezze umane oppure famiglie di vicini artificiali per non sentirsi soli quando si vive in un luogo troppo sperduto. I loro programmi non prevedono che una decina di interazioni verbali. Poca roba, certo, ma sono pur sempre una compagnia: del resto, argomentano i venditori, le conversazioni che avete con i vostri vicini umani sono davvero più articolate? Tuttavia, si tratta ancora di articoli di bassa gamma, disprezzati da chi possiede modelli più sofisticati, tali da non poter essere distinti dagli esseri umani veri e propri. Fintanto che questi perfetti simulacri restano nei loro ranghi, tutto va bene. Ma alcuni esemplari, gli Spartaco della loro casta, a un certo punto si danno alla fuga con la pretesa di vivere liberi. Ed ecco che diventano pericolosi. Un corpo d'élite è incaricato di eliminarli. Sono i cacciatori di taglie, quelli che nel film di Ridley Scott vengono chiamati *blade runner*. La difficoltà di identificare con certezza gli androidi rende la loro missione particolarmente delicata. Per ridurre il rischio di an-





nientare a colpi di laser un essere umano, sottopongono i sospetti a dei test di cui si teme costantemente la possibile obsolescenza, visto che i fabbricanti di androidi non fanno che aggiornare i parametri dei loro programmi. Questi test sono delle varianti del test di Turing, ma Dick vi introduce un nuovo criterio: l'empatia. Quella che san Paolo chiama Carità, considerandola la più importante delle virtù teologali. La capacità di mettersi al posto dell'altro, di desiderare il suo bene, di soffrire con lui e, all'occorrenza, al posto suo. Naturalmente, si tratta di un criterio discutibile: da una parte, molti esseri umani non sono affatto caritatevoli, e dall'altra nulla vieta, almeno in teoria, d'integrare il programma di una macchina con comportamenti che di norma gli esseri umani attribuiscono alla carità. Ma Phil, una volta tracciato un confine, non è tipo da starsene lì buono e mettersi a snocciolare melensaggini umanistiche. La sua vocazione consiste nello spostare continuamente i confini, esercizio che fa di un thriller futuristico come *Gli androidi sognano pecore elettriche?* un trattato di teologia cibernetica assolutamente vertiginoso.

Nella logica binaria del test, l'androide non è soltanto l'imitazione più o meno riuscita dell'uomo, ma il suo contrario. Se non A, allora non-A, avrebbero detto Aristotele e A.E. van Vogt. E se quello che caratterizza l'uomo è l'empatia, occorre domandarsi cosa sia il contrario dell'empatia. La crudeltà? L'orgoglio? Il disprezzo? No, pensano san Paolo e Dick, questi non sono che degli effetti. Il contrario dell'empatia, la fonte di ogni male, è il ripiegamento su se stessi, il confinamento in se stessi che, in termini psichiatrici, diagnostica la schizofrenia. È sconcertante la somiglianza fra la personalità "androide" e quella "schizoide", che Jung descriveva come una persistente economia dei sentimenti. Uno schizoide pensa più di quanto non senta. Ha del mondo e dei propri discorsi una cognizione puramente intellettuale, astratta, una sorta di riduzione atomistica a un insieme di componenti incapaci di dar vita a

un'emozione e a un pensiero *reali*. Invece di dire: "Ho bisogno di anfetamine per sostenere una conversazione", uno schizoide dirà: "Ricevo segnali da parte di organismi vicini. Ma sono incapace di produrne di miei finché non ricarico le batterie". Lo schizoide non dimentica mai di essere composto d'acqua per il novanta per cento, e che quello che definisce il proprio corpo è in realtà un modulo di sopravvivenza per i suoi geni. Invece dei sentimenti suscitati dal mondo che lo circonda, dei pensieri per esprimere tali sentimenti, delle frasi per comunicare quei pensieri e delle parole che compongono quelle frasi, lo schizoide combina instancabilmente delle lettere, le 26 lettere dell'alfabeto se è un umano, o le due cifre, 0 e 1, se è un computer. Non crede di pensare, ma che i suoi neuroni si attivino, o meglio, non tanto che i neuroni si attivino, ma che obbediscano alle leggi della chimica organica. Insomma, uno schizoide pensa come una macchina, e immagino che Dick sarebbe rimasto estasiato nell'apprendere che uno dei primi cervelli artificiali in grado di superare con successo il test di Turing era un programma che si chiamava Parry e simulava un paranoico.

Ciò che rende il test poco affidabile, e più angosciante il compito del *blade runner*, è che i fabbricanti hanno giocato ai loro androidi più sofisticati un gran brutto tiro, impiantando nei programmi una memoria fittizia per far loro credere di essere "umani". Proprio come gli esseri umani, hanno ricordi d'infanzia, déjà-vu ed emozioni. Non c'è nulla che permetta di riconoscerli dall'esterno, ma nemmeno dall'interno. Gli androidi, semplicemente, non lo sanno. E quando si sospetta di loro e li si sottopone al test, ne restano sconvolti come resterebbe sconvolto chiunque di noi: «Mi dirai la verità, vero? Se sono un androide me lo dirai?».

Non è certo un'esclusiva della fantascienza, ma nella fantascienza, forse più che in altri generi più prestigiosi, esistono opere che non solo ci regalano il brivido, ma anche la

certezza di aver toccato qualcosa di essenziale, di basilare. Di aver intravisto un abisso che fa parte del nostro essere e che nessuno aveva ancora mai sondato. Chiunque abbia letto il romanzo *Fiori per Algernon* di Daniel Keyes capirà di che cosa sto parlando, e agli altri, che posso dire? Soltanto che dovrebbero leggere *Fiori per Algernon*. Mi ricordo di averlo regalato a mio figlio maggiore quando aveva dieci anni e di averlo sorpreso nel suo letto, stravolto, livido, completamente scioccato. Mi chiesi se non avessi commesso un'imprudenza nell'esporgli a una lettura tanto traumatica in così giovane età, o se avessi fatto bene a mostrargli, così presto, quanto la lettura di un libro potesse essere, più che una distrazione, un'esperienza vitale. Consultato a questo proposito a distanza di venticinque anni, Gabriel mi ha confermato di non essersi mai ripreso da quello shock e che intende infliggerlo al proprio figlio, quando questi a sua volta avrà compiuto i dieci o undici anni di età. Quella che ci viene offerta da *Gli androidi sognano pecore elettriche?* è un'esperienza altrettanto memorabile. Non l'intero libro, benché per il resto sia di una ricchezza narrativa impressionante (non ho menzionato la scatola dell'empatia, né l'affabile Buster Friendly e neppure Mercer e il Mercerismo), bensì un momento preciso, che è il centro nevralgico della storia: il grido d'orrore dell'androide che si credeva umano e scopre invece la sua vera condizione. Un orrore assoluto, senza rimedio né consolazione, a partire dal quale tutto diviene mostruosamente possibile. Se a definire l'essere umano è l'empatia, gli androidi ne potranno essere capacissimi. Avranno sentimenti, dubbi, ricordi, desideri, rimorsi, angosce. Scrivono libri per dar forma a tutto questo, che è ciò che costituisce l'esperienza umana. E a quel punto, chi potrà dire se si tratti di autentica empatia, di sentimenti, di dubbi e angosce reali, o di convincenti simulazioni? Se il grido agghiacciante dell'androide nello scoprirsi tale è una mera modalità del suo programma, una reazione prevista a fronte di certi stimoli verbali e prodotta dalla diligente attivazione

di un certo numero di bit – descrizione che si applica interamente al funzionamento del cervello umano, per quanto questo sia composto di cellule organiche e non di componenti di metallo o plastica –, che cosa cambia: 1) tutto; 2) niente; 3) qualcosa ma non si sa cosa?

Barrate la casella di vostra scelta.