

## Modi di vedere.

### Gli androidi di Ian McEwan e Kazuo Ishiguro

Emanuela Piga Bruni

(*Universitas Mercatorum*)

---

#### Abstract

Within a short period of time, two authors belonging to the realism tradition published two novels focused on living with the artificial creature: Ian McEwan with *Machines like Me and People like You*, 2019, and Kazuo Ishiguro with *Klara and The Sun*, 2021. With these works, the authors tackle a range of ethical and existential issues that recur in the debate between philosophy, computer science, and bioengineering. Both writers come from a literary background that reveals interest in science and its related ethical implications, but not strictly framed in the science fiction genre. In depicting intelligent machines, McEwan and Ishiguro, through introspective writing characterized by the forms of realism, explore the complexities of the human condition, emotions and the intersubjective sphere. This essay sets out to compare the two novels through an analysis of the two opposing perspectives presented: the human's viewpoint on the artificial creature, and the artificial creature's viewpoint on the human. The aim, therefore, is to analyse through the method of close reading the ways in which the theme of the artificial creature is discussed in literature and their implications.

**Key Words** – Android; Ian McEwan; Kazuo Ishiguro; Empathy; Point of view

---

A breve distanza di tempo, due autori appartenenti al filone del realismo hanno pubblicato due romanzi incentrati sulla convivenza con la creatura artificiale: Ian McEwan con *Machines like Me and People like You* (*Macchine come me e persone come voi*, 2019), e Kazuo Ishiguro con *Klara and The Sun* (*Klara e il sole*, 2021). Con queste opere i due scrittori affrontano una serie di questioni etiche ed esistenziali che ricorrono nel dibattito tra filosofia, informatica e bioingegneria. Entrambi provengono da una produzione letteraria che rivela interessi verso la scienza e le implicazioni etiche a essa connesse, ma non inquadrabili strettamente nel genere della fantascienza. Nel mettere in scena le macchine intelligenti, McEwan e Ishiguro, attraverso una prosa introspettiva e caratterizzata dalle forme del realismo, esplorano le complessità della condizione umana, delle emozioni e della sfera intersoggettiva. Con questo studio mi propongo di confrontare i due romanzi attraverso un'analisi della opposta prospettiva adottata: il punto di vista umano sulla creatura artificiale da una parte, e il punto di vista della creatura artificiale sull'umano dall'altra. Inoltre, l'obiettivo è di analizzare in modo critico, attraverso il metodo del *close reading*, le modalità e le implicazioni secondo cui il topos della creatura artificiale si declina in letteratura.

**Parole chiave** – Androide; Ian McEwan; Kazuo Ishiguro; Empatia; Punto di vista

---

## 1. Introduzione

A breve distanza di tempo, Ian McEwan, con *Machines like Me and People like You* (*Macchine come me e persone come voi*, 2019), e Kazuo Ishiguro, con *Klara and The Sun* (*Klara e il sole*, 2021), si sono confrontati su una serie di questioni etiche ed esistenziali che ricorrono nel dibattito tra filosofia, informatica e bioingegneria. Entrambi provengono da una produzione letteraria che rivela interessi verso la scienza e le implicazioni etiche a essa connesse, ma non sono inquadrabili strettamente nel genere della fantascienza, e i temi ricorrenti nelle loro opere riguardano più in generale l'opacità delle relazioni umane e le contraddizioni della coscienza. Con le opere citate hanno scelto di confrontarsi con la macchina antropomorfa, un tema di lunga durata che implica il confronto con un repertorio ampio che va dagli automi preindustriali, ai robot umanoidi di Isaac Asimov, agli androidi più sofisticati dell'immaginario contemporaneo dotati di intelligenza artificiale<sup>1</sup>.

Fin dalle origini, e in particolare nel Romanticismo, la creatura artificiale antropomorfa è stata interpretata come una sottocategoria del tema del doppio latente, una «costante transculturale ricca di implicazioni antropologiche e psicoanalitiche, e quindi particolarmente adatta a misurare la dialettica con le numerosissime varianti storiche» (Fusillo 2012). Seguendo le sue trasformazioni nel tempo, possiamo vedere come questa figura abbia svolto la funzione di immagine riflessa o metafora dell'altro, a seconda delle cornici di discorso e dei contesti culturali.

Le figure di androidi al centro dei due romanzi si inseriscono in quel filone narrativo inaugurato ai primi del Novecento dalla pièce teatrale *R.U.R (Rossum's Universal Robots)* del boemo Carel Čapek, in cui la parola 'robot' compare fin dal titolo<sup>2</sup>, e che ha attraversato l'intera storia della fantascienza. Nell'Ottocento, l'automa aveva ancora la connotazione di meraviglia tecnologica, presentata come il risultato della creatività del lavoro artigianale e caratterizzata dalla unicità degli esemplari, ben distinta dall'icona industriale prodotta in serie dell'immaginario novecentesco. Con la produzione in serie, ha spiegato Baudrillard, avviene il passaggio dal simulacro di primo ordine a quello di secondo ordine. Se il primo, l'automa, è «contraffazione teatrale, meccanica e orologiaia», il secondo, il robot, è dominato dal principio tecnico e dal lavoro, non più *analogon* dell'uomo e suo interlocutore, ma suo «equivalente nell'unità di un processo operativo», la cui ragione d'essere è non più l'apparenza ma la sua efficacia meccanica (Baudrillard 1979: 65). Con il robot si chiude l'era della legge naturale e della contraffazione e si entra in quella della riproduzione seriale su larga scala, della legge mercantile del valore e dei suoi calcoli di forze. Come è stato sottolineato in tempi più recenti, giova non usare le categorie di Baudrillard in modo troppo rigido e necessariamente diacronico, in quanto una figura può raccogliere in sé caratteristiche appartenenti a diversi ordini (Micali 2022: 121). È il caso delle creature artificiali narrate da McEwan e Ishiguro, che per funzione proseguono il filone dei robot novecenteschi, ma che per tecnologia, caratteristiche e competenze rispecchiano il terzo ordine, espressione della tecno-cibernetica e dominato dalla sfera digitale. Questo passaggio, dalla meccanica del Novecento alla leggerezza immateriale dell'intelligenza artificiale così come oggi è intesa, si riflette nel tipo di sfruttamento a cui sono sottoposte queste

<sup>1</sup> Sulla funzione specchiante degli automi nel Romanticismo, in una prospettiva che riprende gli studi sul perturbante e tiene conto delle tracce del mito pigmalionico nell'immaginario romantico, cfr. Piga Bruni (2023).

<sup>2</sup> Dal ceco 'robotá', il termine significa 'corvée', 'sfacchinata'. Cfr. Muzzioli (2007: 57).

figure, non più schiavi meccanici adibiti a quei lavori che l'umano non vuole fare, ma lavoratori della conoscenza dotati di competenze linguistiche, creative e relazionali che li porta a svolgere anche lavori che hanno a che fare con la cura e l'emozione. È su questo terreno che si muovono McEwan e Ishiguro quando costruiscono i mondi finzionali abitati dagli androidi Adam e Klara, in cui sfumano i confini tra reale e simulazione e tra vivente e artificiale. Nel mettere in scena le macchine intelligenti entrambi si distaccano dai modelli classici della fantascienza attraverso una prosa introspettiva e caratterizzata dai modi del realismo<sup>3</sup>, mentre esplorano le complessità della condizione umana e della sfera intersoggettiva. Con questo studio mi propongo di confrontare i due romanzi attraverso un'analisi della opposta prospettiva adottata: il punto di vista umano sulla creatura artificiale da una parte, e il punto di vista della creatura artificiale sull'umano dall'altra. Nel caso di *Macchine come me* vedremo come, attraverso lo sguardo di Charlie sul robot Adam, McEwan descriva il turbamento e la costante incertezza intellettuale in cui si verrebbe a trovare un umano nel caso di una convivenza con un androide evoluto al punto da essere indistinguibile dagli altri essere umani. Con una strategia narrativa opposta, in *Klara e il sole* Ishiguro dà voce alla macchina antropomorfa Klara, e mette in scena il divenire di una coscienza artificiale capace di apprendere e di provare impressioni di tipo emotivo, e che in alcuni frangenti sembra possedere un grado di empatia superiore a quello degli umani che la circondano.

L'emersione della coscienza da una intelligenza artificiale è un topos diffuso nelle narrazioni fantascientifiche ed è un'idea che è stata incorporata dall'immaginario contemporaneo<sup>4</sup>. Le rappresentazioni degli androidi inducono a riflettere sulla possibilità di altre forme di coscienza in un momento in cui l'intelligenza artificiale è al centro di una rivoluzione scientifica che sta modificando radicalmente il nostro rapporto con le macchine. L'obiettivo di questo studio è di analizzare in modo critico, attraverso un *close reading* di alcuni brani delle due opere, le modalità e le implicazioni secondo cui questo topos si declina in letteratura. Mi propongo di evidenziare i diversi significati evocati dalla figura dell'androide attraverso l'analisi comparata dei punti di vista dell'umano e della macchina. In questa cornice, il mio richiamo ai *Ways of Seeing* di John Berger è intenzionale e usato in modo elastico, come strumento per indagare l'intersoggettività e la visione dell'alterità: i modi di vedere rimandano al punto di vista, un concetto della teoria narrativa ampio e difficile da circoscrivere. Come è noto, sono state le riflessioni di Henry James a dare avvio a una lunga vicenda critica intorno a questo concetto, nel quadro di un'ininterrotta elaborazione teorica del romanziere<sup>5</sup>. L'espressione 'punto di vista', come è stato osservato, può indicare «la prospettiva da cui il narratore guarda gli

<sup>3</sup> Come ha affermato Federico Bertoni, «il realismo è un concetto dai contorni multipli ed evanescenti, caratterizzato da una storia che affonda le sue radici nella filosofia scolastica» (2007: 18). Limitandomi a citare gli studi classici: temi e forme del realismo comprendono la rappresentazione "seria" della vita quotidiana (Auerbach 2000); la raffigurazione delle "grandi forze sociali" e delle "basi economiche dello sviluppo storico" (Lukács 1970: 60); forme testuali caratterizzate da una pienezza descrittiva volta a procurare «l'effetto di reale, fondamento di quel verosimile inconfessato che costituisce l'estetica di tutte le opere correnti della modernità» (Barthes 1988: 158).

<sup>4</sup> La riflessione sulla possibilità della coscienza nelle macchine antropomorfe è un tema di lunga data. La bibliografia è molto vasta e interseca diverse discipline; a titolo di esempio, cfr. Turing (1950); Dennett e Hofstadter (1981); Penrose (1989); Gallagher e Zahavi (2009); Churchland (2013); Chalmers (2014); Minsky (1985); Haugeland (1988); Hayles (1999); Russell e Norvig (2016); O'Connell (2017); Natale (2022).

<sup>5</sup> Raccolte nelle prefazioni scritte tra il 1907 e il 1909, le riflessioni di Henry James, in particolare nella rielaborazione di Percy Lubbock e Joseph Warren Beach, hanno influenzato fortemente gli sviluppi successivi della teoria fino alle formalizzazioni più recenti. Per una rassegna puntuale delle diverse teorie sul punto di vista, cfr. Meneghelli (1998).

eventi raccontati, o le opinioni che tanto il narratore quanto i personaggi esprimono su quel mondo» (Meneghelli 1998: XVIII-XIX). Al di là di questa ambiguità, possiamo fermarci sul carattere tecnico del concetto. Henry James ha insistito sulla dimensione spaziale, elaborando la definizione di «deliberata e sistematica restrizione del campo visivo, percettivo e conoscitivo del narratore; raccontare, insomma da una prospettiva ristretta» (Meneghelli 1998: XIV-XV).

In una fase storica in cui si riflette sulle criticità dell'era definita Antropocene o Capitalocene (Moore 2017), mi sembra che questo tema classico della fantascienza costituisca una cornice cognitiva fertile per mettere a fuoco questioni estremamente attuali. Nel solco della tradizione romantica delle rappresentazioni dell'automa, la dinamica di rispecchiamento della relazione tra umano e androide permette di esplorare temi fondamentali della letteratura e della filosofia, come la natura dell'identità e la coscienza, la morte e l'immortalità, la libertà e la moralità.

## 2. Passati ucronici e futuri distopici

In *Macchine come me* McEwan retrocede di circa cinquant'anni e colloca la storia negli anni Ottanta. Così facendo, evita di trasformarsi in uno scrittore di fantascienza e di dover ambientare la storia in un futuro tecnologicamente avanzato e descrivere situazioni sociali e artefatti tecnologici immaginari, o che possiamo desumere ma che non sono stati ancora realizzati. Nel far ciò attinge dagli strumenti stilistici del grande realismo, ricostruendo la temperie di quella decade e radicando i personaggi nella realtà storica e sociale che li circonda, che si trova a essere anche un pezzo di storia dell'Inghilterra vissuta in prima persona dall'autore. Da più parti è stata sottolineata nei romanzi di McEwan la presenza di questioni etiche e morali, intrecciate al racconto della pressione delle condizioni materiali e della realtà sociale sui soggetti rappresentati. Come ha mostrato Maurizio Ascari, McEwan, attraverso la rappresentazione della «natura inevitabilmente costruita e potenzialmente ingannevole delle nostre percezioni, inferenze e proiezioni», mette in scena «forme dolorose di consapevolezza» (Ascari 2019: 3-4, trad. mia). L'indagine epistemologica che connota la sua prosa, le cui radici rimandano alla letteratura del modernismo, si combina in *Atonement (Espiazione)* con «una riflessione ontologica sull'esistenza corporea, i bisogni e le fragilità dell'essere umano» (Ascari 2019: 3-4). Se è vero che il tema dell'intelligenza artificiale può indurre a vedere in *Macchine come me* un passaggio al genere della fantascienza, la poetica di McEwan è caratterizzata invece da una sostanziale continuità di fondo. Questo aspetto emerge in particolare in *Espiazione*, in cui attraverso «un'audace combinazione di realismo immersivo e decostruzione metanarrativa» (Ascari 2019: 3-4), McEwan narra di questioni cruciali come l'etica, il paradigma giuridico, la responsabilità e la vulnerabilità dell'essere umano nella sfera intersoggettiva (Ascari 2019; cfr. anche Cao 2022: 103 e segg.).

In continuità, dunque, lo stile del realismo caratterizza anche *Macchine come me*, ma con delle peculiarità correlate al tema affrontato. La prima che incontriamo riguarda le caratteristiche di Adam, la “macchina come me” al centro del romanzo, un androide a malapena distinguibile dall'umano che all'altezza degli anni Ottanta era ben lontano dall'essere in produzione e che ancora oggi appartiene all'immaginario del futuro. La seconda riguarda la storia politica e sociale, che viene modificata in modo ucronico, sulla scorta di un *what if*. È verosimile che la domanda/intenzione all'origine dell'affresco rappresentato in questo caso sia: cosa sarebbe successo se l'Inghilterra avesse perso la

guerra delle Falkland? E se il leader laburista protagonista della più grande sconfitta della sinistra inglese, Tony Benn, avesse vinto le elezioni? Tra i vari aspetti, una particolarità dello stile risiede nell'inserimento degli stilemi del realismo in una struttura temporale ucronica. I personaggi sono compresi nelle loro categorie socio-economiche e descritti in un quotidiano attraversato da avvenimenti storici che incidono fortemente sulla sfera sociale, caratterizzata da una crisi crescente.

Il protagonista, Charlie Friend, vive nel quartiere londinese di Clapham e si guadagna da vivere operando sui mercati azionari e valutari, una professione che non gli garantisce una grande stabilità economica. Ha alle spalle studi di antropologia e di informatica, e ha pubblicato in passato uno studio sull'intelligenza artificiale. Il ritratto che emerge dalla sua autopresentazione non è particolarmente interessante: la sua vita sembra essere dominata dall'avvicinarsi di eventi casuali, mentre la sua professione non rispecchia i suoi interessi né tantomeno è conseguente al suo percorso formativo. L'assenza di grandi passioni e il riferimento a una limitata percezione del presente sembrano rispecchiare, e preannunciare, i tratti comunemente riferiti alle creature artificiali.

I nuclei principali di *Macchine come me* si dispongono intorno al triangolo amoroso costituito da Charlie, la sua fidanzata Miranda (introdotta come la vicina del piano di sopra) e l'androide Adam. Se il nome della creatura è parlante, Adam come il primo abitante del nuovo mondo nella tradizione giudaico-cristiana, lo è altrettanto il nome di Miranda, con un chiaro riferimento alla *Tempesta* di Shakespeare. Dal verbo latino *mirari* ('ammirare'), Miranda come 'meraviglia', ma anche come colei che prova meraviglia di fronte ai naufraghi, i primi esseri umani da lei visti e dunque meravigliosi rappresentanti di un *Brave New World*. Ed è con stupore e curiosità che Miranda, dottoranda in storia sociale, segue il processo di attivazione di Adam, e commenta che «le sarebbe piaciuto avere accanto la giovanissima Mary Shelley a osservare con noi da vicino, non già il mostro di Frankenstein, ma questo bel giovane di carnagione scura intento a prender vita» (McEwan 2020: 6). A questa trama si aggiunge l'incontro con Mark, un bambino proveniente da una situazione disagiata e che, in seguito all'abbandono dei genitori, viene adottato dalla coppia. Inoltre, la sottotrama relativa a un crimine avvenuto nel – lo stupro perpetrato da un giovane di nome Gorringer ai danni di un'amica di Miranda, Miriam – si aggiunge alla stratificazione dei livelli narrativi. Quest'ultima traccia introduce questioni appartenenti ai campi della giustizia, della menzogna e della vendetta, e contiene elementi propri del genere crime, che caratterizzano anche la forma dei dialoghi.

I personaggi sono situati in una versione controfattuale della storia recente, che ne determina la realtà, nonché la postura, i desideri e le aspirazioni. In questo senso, la macrostoria si fonde con le vicende delle persone comuni. Da questa dimensione ordinaria e popolata da *common people* sono escluse alcune figure. Ovviamente c'è l'androide Adam, che irrompe dall'immaginario della fantascienza, e poi c'è Alan Turing, la cui presenza ancora in vita è una delle singolarità ucroniche che vanno a turbare il realismo del romanzo. Il geniale scienziato britannico, che nella realtà storica si è tolto la vita nel 1954, è vivo negli anni Ottanta della finzione narrativa. Dopo essere stato celebrato come eroe di guerra e avere vissuto da protagonista della ricerca mondiale su Intelligenza Artificiale e Bioinformatica, ora conduce una vita riservata spostandosi soltanto dalla casa di Camden Town al suo istituto di King's Cross.

Idolo di Charlie, Turing è a capo di un importante laboratorio con sede a Londra, in cui si sperimentano software avanzati di intelligenza artificiale, gli stessi software che sono utilizzati (aggirando i brevetti, ma Turing in quanto pioniere dell'open source non se ne cura) dall'azienda che ha prodotto i venticinque Adam ed Eve. Il racconto della

realtà e della storia si intreccia in queste pagine a una riflessione sull'etica e la morale che attraversa il campo della scienza, dalle neuroscienze alla biogenetica fino all'intelligenza artificiale<sup>6</sup>. Questo aspetto è probabilmente un riflesso della scelta più ampia di raffigurare in modo realistico una realtà controfattuale. Se da un lato la realtà rappresentata rispecchia problematiche sociali tipiche degli anni Ottanta, gli avvenimenti politici hanno esiti differenti da quelli realmente avvenuti, così come l'avanzato progresso tecnologico raggiunto dalla Gran Bretagna risulta futuristico. Nel romanzo, le macchine come Adam sono state realizzate proprio grazie a Turing, «eroe di guerra, genio e nume tutelare dell'era digitale» (McEwan 2020: 4), il cui lavoro pionieristico nella cibernetica ha portato la Gran Bretagna ai vertici della sperimentazione sull'intelligenza artificiale e le reti neurali. Attraverso le vicende seguenti all'acquisto di Adam da parte di Charlie, nel romanzo sono affrontati due temi centrali: la possibilità di comprendere la menzogna da parte delle macchine e il groviglio conflittuale tra verità ed etica che nasce nel momento in cui si presentano delle decisioni da prendere che sono rilevanti sul piano morale.

Kazuo Ishiguro si era misurato con questioni etico-morali relative alla sperimentazione scientifica con *Never Let me Go* (*Non lasciarmi*, 2005). In quel caso, la sperimentazione narrata riguardava la clonazione, una pratica esistente ma che nel presente distopico del romanzo veniva estesa all'umano. In *Klara e il sole*, la storia è narrata dalla prospettiva di Klara, robot umanoide alimentato a energia solare. Presentato sul mercato come AF, *artificial friend* (AA in italiano, *amico artificiale*), l'androide di terza generazione è stato progettato per fornire compagnia e assistenza ai bambini. Attraverso lo sguardo di Klara, esploriamo il suo mondo e la sua percezione del rapporto tra gli umani e le macchine. Il racconto offre una riflessione profonda sulle emozioni, le relazioni umane e le problematiche legate alla convivenza con intelligenze artificiali. Dotata di notevoli capacità di osservazione, Klara sviluppa attraverso l'apprendimento una peculiare comprensione della vita umana, e la visione di un mondo regolato dal Sole, la forza misteriosa che guida e nutre tutto ciò che esiste.

Il romanzo inizia con lo sguardo di Klara, che vaga all'interno del negozio in cui è in vendita insieme agli altri AA. Quando arriva il suo turno per essere esposta in vetrina, Klara viene notata da Josie, una gentile e cagionevole adolescente che vive fuori città con una madre molto impegnata con il lavoro e una collaboratrice domestica. Dopo un tempo di attesa che segue la prima visita Klara viene infine acquistata e si unisce alla famiglia. Il romanzo ci descrive la conoscenza graduale che l'AA fa degli umani che la circondano: Josie, la signora Arthur, chiamata da Klara 'Madre' (come altri personaggi, sostantivato e in maiuscolo nel testo), Domestica Melania e Rick, l'amato compagno di giochi di Rosie, che abita con la madre Helen nella casa vicina. Più avanti nel testo compaiono anche altre figure, come Paul, il padre di Josie, e l'artista-scienziato Capaldi. Come è stato osservato, l'ambientazione nella campagna che circonda la casa in cui inizia la nuova vita di Klara e in cui vivono da tempo Josie e Rick non ripropone la classica associazione romantica tra bambino e natura (Sako e Falcus 2023: 133). Sebbene lo sguardo di Klara si soffermi sul verde dei campi e sulla dolce ondulazione delle colline, e la campagna sembri lontana dalla violenza del mondo al di fuori, questo spazio apparentemente idilliaco è contrassegnato più dall'isolamento e dalla stasi piuttosto che dal fascino rustico normalmente evocato nella romantizzazione dell'ambiente naturale associato all'infanzia. Il ricorrere nel testo del motivo della visione dell'esterno attraverso le

---

<sup>6</sup> Sull'interesse di McEwan per la relazione tra letteratura e scienza cfr. Head (2019), Cao (2022: 187 e segg.).

finestre della casa suscita un senso di costrizione e separazione fisica dal mondo esterno, umano e materiale.

La trama è ambientata in un futuro non lontano e caratterizzato da un ordinamento sociale capitalista post-industriale. Il contesto sociale è caratterizzato da sperimentazioni scientifiche dalla natura controversa, in cui l'esacerbata disuguaglianza sociale e la pervasività dell'intelligenza artificiale sono fattori acquisiti. In questo mondo solitario e individualista, privo di ogni identità comunitaria, i genitori benestanti possono decidere di sottoporre i loro figli a una rischiosa modifica genetica volta a potenziare la loro intelligenza. Ai bambini 'potenziati' (*lifted*) è garantita in tal modo una migliore posizione sociale per il futuro e l'accesso all'istruzione universitaria di élite. Di contro, i bambini non potenziati (*unlifted*) hanno pochissime possibilità di entrare in una università dignitosa e, di conseguenza, vengono ostracizzati dai loro coetanei ed emarginati dalla società. Tuttavia, se la manipolazione genetica è la via obbligata per un futuro migliore al tempo stesso comporta dei rischi elevati per la salute. Di questa polarizzazione sono esempio i destini dei ragazzi che entrano a fare parte della vita di Klara: Rick è un ragazzo intelligente e con un talento nella progettazione di droni, ma non essendo potenziato non ha accesso all'istruzione superiore e alle opportunità di carriera, mentre la famiglia di Klara ha subito i danni del potenziamento. Gradualmente emerge che (in un tempo anteriore al tempo del racconto) anche la sorella maggiore di Josie, Sal, era stata sottoposta al potenziamento e per questa ragione si era gravemente ammalata e infine aveva perso la vita. Nonostante l'accaduto la madre non aveva rinunciato a sottoporre anche Josie al trattamento, con l'intento di salvaguardare le future prospettive di successo della figlia. Da quel momento Josie aveva iniziato a patire acutamente gli effetti collaterali del potenziamento e a vivere in una condizione di fragilità. Tormentata dal senso di colpa la madre aveva progettato un piano per 'continuare' la vita di Josie dopo la sua morte; se attuato, il progetto avrebbe previsto l'apprendimento da parte di Klara di tutti i ricordi, le emozioni e le caratteristiche di Josie. L'ultima fase avrebbe compreso il trasferimento della mente di Klara in un androide modellato sulle fattezze di Josie e realizzato da uno scienziato amico di famiglia, il signor Capaldi. La vicenda prosegue diversamente: Josie guarisce e parte per il college, mentre Klara, una volta esaurita la sua utilità, finisce i suoi giorni in una discarica. Attraverso queste figure Ishiguro rappresenta le questioni di natura biopolitica legate al progresso tecnologico, che comprendono la pratica dell'eugenetica, come risorsa a disposizione dei ceti più abbienti e origine di profonde disuguaglianze sociali.

Nel romanzo è centrale il tema della solitudine. È rappresentata in particolare quella vissuta dai ragazzi, che studiano da casa in modalità telematica con l'ausilio di dispositivi elettronici chiamati da Klara 'oblunghi'. La socialità giovanile è circoscritta agli incontri di interazione, frequentemente problematici a causa dell'analfabetismo relazionale e della mancanza di spontaneità del contesto. In questo mondo, la maggior parte degli adulti è senza lavoro per la pervasività della tecnologia e dell'intelligenza artificiale, l'ambiente è molto inquinato e l'identità collettiva inesistente. Altre spie della problematicità di questo contesto sociale sono date dalla segregazione spaziale delle abitazioni e dai cenni al passato del padre di Josie, che nel tempo presente del romanzo è separato dalla signora Arthur e vive in una comunità. Paul rientra nei casi dei lavoratori che hanno perso il lavoro a causa della diffusione dell'intelligenza artificiale, e anche le caratteristiche della comunità in cui è andato a vivere, composta da individui armati e radunatisi sulla base di criteri stabiliti sulla distinzione tra le classi sociali e i gruppi etnici, sono indizi del tipo di società che si è venuta a formare. I suoi ricorrenti cenni al pericolo dell'arrivo di gruppi

estranei criminali contribuiscono a dipingere un quadro fosco e un senso di incertezza sul futuro. Come di consueto, Ishiguro non chiarisce l'origine e la natura delle minacce che incombono su questo mondo fittizio, ma dal testo si evince che queste siano correlate al progresso tecnologico (Sako e Falcus 2023). Nel quadro di un paradigma capitalista e neoliberale, per le famiglie abbienti la priorità è disporre di soluzioni tecnologiche volte ad assicurare un futuro di successo ai propri figli.

Come nelle grandi opere realiste, i personaggi sono attraversati e costituiti dalle coordinate socio-economiche dell'ambiente in cui si muovono, tuttavia il focus del romanzo risiede nell'esperienza interiore del soggetto narrante, che appartiene a una protagonista non umana. L'esplorazione del suo punto di vista e, con questo, di una possibile coscienza, coincide con una riflessione sul riconoscimento, la fragilità, la sensibilità e la solitudine.

### 3. L'Altro artificiale: immagini speculari

In *Macchine come me* la scelta di narrare la vicenda unicamente attraverso lo sguardo di Charlie incide fortemente sulla rappresentazione. La prospettiva introduce il lettore nelle pieghe della coscienza dell'io narrante, mettendolo a parte delle reazioni del protagonista agli eventi in cui si trova coinvolto. Nel contesto di una narrazione caratterizzata dagli stilemi del realismo, questa tecnica narrativa contribuisce all'effetto perturbante esercitato dal testo sul lettore, e che si manifesta fin dalle prime pagine, dal momento in cui McEwan descrive il risveglio della 'creatura' di fronte allo sguardo stupito di Charlie. Adam è introdotto così: «Era venduto come articolo da compagnia, sparring partner intellettuale, amico e factotum in grado di lavare i piatti, fare i letti e “pensare”. Di registrare e rievocare ogni istante della sua esistenza, ogni cosa vista o sentita» (McEwan 2020: 5) [«He was advertised as a companion, an intellectual sparring partner, friend and factotum who could wash dishes, make beds and ‘think’. Every moment of his existence, everything he heard and saw, he recorded and could retrieve» (McEwan 2019a: 3)]. Il testo prosegue:

Non aveva bisogno di ossigeno, naturalmente. Quella necessità metabolica era molto lontana. La sua prima espirazione fu talmente lenta ad arrivare che interruppi il pranzo e l'attesi con ansia. Eccola, finalmente: quieta, dal naso. Di lì a poco il respiro acquisì un ritmo regolare, con adeguate espansioni e contrazioni toraciche. Mi faceva paura. Con quegli occhi smorti, Adam dava l'idea di un cadavere che respira. (McEwan 2020: 20).

[He didn't need oxygen, of course. That metabolic necessity was years away. His first exhalation was so long in coming that I stopped eating and tensely waited. It came at last – silently, through his nostrils. Soon his breathing assumed a steady rhythm, his chest expanded and contracted appropriately. I was spooked. With his lifeless eyes, Adam had the appearance of a breathing corpse. (McEwan 2019: 19-20)]

Il disagio lascia spazio alla percezione della situazione spaesante e solitaria in cui Adam si è risvegliato:

In quel momento ebbi la percezione della sua solitudine come di un peso che gli si andava deponendo piano sulle spalle muscolose. Si era svegliato per ritrovarsi in una squallida cucina, nella zona SW9 di Londra, verso la fine del ventesimo secolo, senza amici, senza un passato e senza una prospettiva sul futuro. Era davvero solo. Tutti gli altri Adam e le altre Eve distribuiti nel mondo con i rispettivi proprietari, benché corresse voce di ben sette Eve concentrate a Riad». (McEwan 2020: 25-26).

[I had a sense then of his loneliness, settling like a weight around his muscular shoulders. He had woken to find himself in a dingy kitchen, in London SW9 in the late twentieth century, without friends, without a past or any sense of his future. He truly was alone. All the other Adams and Eves were spread about the world with their owners, though seven Eves were said to be concentrated in Riyadh (McEwan 2019: 25)]

In questo brano, il timore iniziale sfuma nel sentimento dell'empatia, un tema al centro della narrativa di McEwan, e che si ripropone in questo romanzo nel contesto della relazione umano-macchina. In *Macchine come me*, l'empatia come capacità di sentire l'altro (Boella 2006) continua a caratterizzare la condizione umana, nonostante le ombre che lo specchio rappresentato dall'androide, con la sua innocenza, fa emergere impietosamente: le negligenze antropocentriche, le fragilità del sé, le numerose contraddizioni dell'agire.

Alla domanda di Charlie, «Come ti senti?», Adam dice di «non sentirsi a posto»: non è vestito e il cavo di alimentazione a cui è collegato gli duole. In questa scena osserviamo la ripresentazione di un comportamento umano di incertezza che è ricorrente nell'immaginario fantascientifico popolato da androidi evoluti. Charlie è intimorito e riluttante ad avvicinarsi ad Adam, ma al contempo riflette sul significato e sulle implicazioni delle parole ascoltate:

Era sufficiente che Adam si comportasse come se provasse dolore e io sarei stato costretto a credergli, e a reagire come se fosse vero. Troppo difficile non farlo. Decisamente troppo contrario alla tendenza umana alla solidarietà. Al tempo stesso mi era impossibile credere che soffrisse davvero, che provasse sentimenti, o disponesse di qualunque altra forma di sensibilità. Cionondimeno gli avevo chiesto come stava. La sua risposta era stata consona, come pure la mia offerta di fargli avere degli abiti. E non credevo a niente di tutto ciò. Stavo giocando al computer. Un videogame reale, però, non meno della vita in mezzo agli altri, e lo dimostrava il fatto che continuavo ad avere il batticuore e la bocca asciutta. (McEwan 2020: 26-27)

[Adam only had to behave as though he felt pain and I would be obliged to believe him, respond to him as if he did. Too difficult not to. Too starkly pitched against the drift of human sympathies. At the same time I couldn't believe he was capable of being hurt, or of having feelings, or of any sentience at all. And yet I had asked him how he felt. His reply had been appropriate, and so too my offer to bring him clothes. And I believed none of it. I was playing a computer game. But a real game, as real as social life, the proof of which was my heart's refusal to settle and the dryness in my mouth (McEwan 2019: 26)]

Nonostante si ripeta di avere a che fare con una macchina, Charlie risponde a stimoli che contraddicono il ruolo della 'simulazione' nella costituzione comportamentale delle macchine. Qui è importante ritornare sulla rilevanza del punto di vista, che è governato da una focalizzazione rigorosamente interna e fissa (cfr. Genette 1972, trad. it. 2006: 237

e sgg.). Tutta la realtà rappresentata è filtrata dalla prospettiva di Charlie, che narra la vicenda vissuta alternando cenni biografici, dialoghi, descrizioni e riflessioni. Adam non ci viene mai mostrato da un'altra prospettiva, così come avviene con Miranda e gli altri personaggi, il campo narrato è rigorosamente ristretto. Questa scelta stilistica può essere letta in vari modi, ad esempio, individuando nel testo l'intenzionalità dell'autore di mettere al centro la condizione umana. In questa prospettiva, il cuore del racconto non risiede tanto nell'intelligenza artificiale di per sé ma quanto nelle questioni che si presentano all'umano in seguito alla convivenza con un essere artificiale antropomorfo. O ancora, la rinuncia a prendere la parola dell'*altro*, un'alterità incommensurabile per l'estraneità costituita da una forma di intelligenza non umana (Kopka e Schaffeld 2020; Colombino 2022). Nel testo hanno molta importanza il dialogo tra i personaggi e il monologo interiore di Charlie. L'alternanza di queste due forme è rimarcata dalla forma interrogativa del pensiero e dalle contraddizioni che oscurano le reazioni di Charlie nel suo interagire con Adam. La voce di Charlie è assimilabile a quella che Bachtin (2002), riferendosi ai personaggi autoriflessivi di Dostoevskij, definiva "coscienza polifonica", ovvero la caratteristica di narrare se stessi al lettore attraverso il fitto intreccio di voci e di dialoghi.

Il romanzo riporta le fluttuazioni del pensiero di Charlie, che risulta instabile di fronte alla complessità della coesistenza con Adam. Il suo comportamento verso l'androide non è stabile, in ragione del costante dialogo interiore e della relazione interdialogica con l'alterità radicale che questo rappresenta. La non coincidenza di Charlie con se stesso, che affiora nelle dinamiche intersoggettive costitutive della sua relazione con Adam, è espressione della poetica di McEwan, del suo interesse a narrare la condizione umana nelle sue contraddizioni, incertezze e incoerenze, ma anche nelle manifestazioni di empatia e accoglienza verso l'altro. Nei dialoghi di Charlie si concentra la polifonia del romanzo, che non riguarda solo i confronti con i diversi interlocutori (Adam, Turing, Miranda), ma le sfumature interne alla sua voce, legate all'ininterrotta interrogazione ontologica sulla natura dell'io e del vivente. In molti dei brani coincidenti con la sua interiorità è possibile scorgere le voci discordanti e le incrinature che caratterizzano le convinzioni e le emozioni del personaggio.

In *Klara e il sole* la strategia di narrare la storia dal punto di vista dell'androide ed escludere così l'interiorità dei personaggi umani pone la soggettività artificiale come qualcosa di dato fin dal principio. Questa strategia stilistica crea una prossimità con il lettore, che è indotto a empatizzare con Klara, un personaggio caratterizzato da una particolare mescolanza di forza e fragilità. Se inizialmente l'androide è presentato ed esposto come l'ultima meraviglia tecnologica, via via acquisisce lo statuto di articolo superato, da esporre in vetrina in saldo a fronte dell'uscita sul mercato dei B3, l'ultimo modello di Amici Artificiali, dotati di maggiori capacità cognitive e prestazioni fisiche. Nel corso del romanzo apprendiamo inoltre che Klara fatica a orientarsi e muoversi in ambienti sconosciuti, così come a gestire stimoli visivi complessi, per la cui elaborazione deve raccogliere in una sintesi frammenti di informazioni differenti. Di contro, possiede notevoli capacità di osservazione, apprendimento ed empatia (Misra 2023: 378). Il romanzo dedica largo spazio alle osservazioni dettagliate di Klara sugli stati emotivi di Josie e degli altri esseri umani che la circondano. Così la manager del negozio presenta l'androide alla madre di Josie:

Klara ha così tante qualità esclusive che potrebbe volerci la mattinata. Ma se dovessi sottolinearne una in particolare, beh, allora sarebbe la sua sete di sapere e osservare. La sua capacità di comprendere e mescolare tutto ciò che vede intorno a sé è

strabiliante. Di conseguenza, al momento Klara ha il più sofisticato livello di understanding di tutti gli AA del negozio, B3 compresi. (Ishiguro 2021b: 40)

[Klara has so many unique qualities, we could be here all morning. But if I had to emphasize just one, well, it would have to be her appetite for observing and learning. Her ability to absorb and blend everything she sees around her is quite amazing. As a result, she now has the most sophisticated understanding of any AF in this store, B3s not excepted. (Ishiguro 2021a: 42)]

Klara osserva la manifestazione di sentimenti e emozioni negli altri, cercando in modo empatico di intuire le emozioni represses. Lo fa in primo luogo con Josie, e a seguire con gli altri umani. Nel testo ampio spazio è dedicato all'elaborazione dei suoi sentimenti e al costituirsi della visione. Queste parti descrittive suscitano in chi legge degli effetti stranianti dovuti a una modalità di percezione degli eventi e dell'ambiente priva di filtri e schemi precostituiti. Questo si verifica soprattutto nei momenti in cui la sua percezione diviene frazionata a causa di uno sconvolgimento.

Fin dall'incipit del romanzo sono fornite descrizioni minuziose dell'ambiente, filtrate dallo sguardo di Klara. Inizialmente la visione riguarda la sezione di esterno visibile dalla metà del negozio, il punto in cui inizialmente lei e Rosa, la AA con cui fa coppia secondo le disposizioni della manager, sono posizionate. I turni in vetrina prevedono la rotazione degli androidi in modo da dare a tutti la possibilità di essere visti e acquistati. Quando finalmente arriva il loro turno, Klara e Rosa possono beneficiare dei raggi diretti del sole sulla pedana della vetrina, considerati da Klara nutrienti e benefici. Il testo riporta in modo dettagliato la sua prospettiva, il ritaglio visivo che incornicia la veduta del marciapiede e dei passanti, la strada e i veicoli, i palazzi e la porzione di cielo. Klara registra attentamente il passaggio degli esseri umani e tutto ciò che li riguarda, nominandoli in maniera particolare, con i nomi in maiuscolo e l'uso dell'apposizione come nome proprio. Questa caratteristica esprime la peculiarità della coscienza osservante e la trasparente razionalità di una mente artificiale. La mancanza di vissuto, esperienza e schemi culturali con cui filtrare e giudicare gli eventi si colora di una tonalità infantile, di una inedita mescolanza di innocenza, incanto e stupore. Ciò che risveglia maggiormente il suo interesse sono le dinamiche intersoggettive che regolano le relazioni tra umani e AA. Durante la sua permanenza nel negozio Klara percepisce la tensione e il desiderio degli AA di essere acquistati da una famiglia, e andare così ad adempiere la missione per cui sono stati progettati. Al contempo, Klara osserva anche i gesti e le emozioni della manager, che rivelano aspettative, soddisfazioni e frustrazioni.

La mente artificiale di Klara scompone costantemente il mondo in griglie: la sua visione è abilitata da algoritmi di classificazione delle immagini, che vengono elaborate nel modo in cui un'immagine ad alta definizione si risolve su uno schermo (Du 2022: 556). Quando l'esperienza narrata si fa 'troppo umana' emerge un dato singolare nella sua prospettiva. La visione si frammenta e si divide in diversi riquadri che ne contengono diverse sezioni, ognuna con proporzioni diverse e collegata alle altre in modo talvolta discontinuo e imprevisto. Ad esempio, questo motivo è presente nella scena in cui, alla fine del tempo stabilito, la direttrice ritira Klara e Rosa dalla vetrina, e anziché complimentarsi con loro e congedarsi come di consueto, spegne le luci e si dirige in silenzio verso il fondo del negozio. Dopo avere abbandonato la posizione ed essersi avviata verso l'usuale postazione notturna, così la vede Klara:

Avevamo l'intero negozio davanti a noi, e vedevo fino al Tavolo di Vetro in fondo, solo che lo spazio adesso era frazionato in dieci riquadri, perciò non godevo più di un'immagine singola di ciò che avevo di fronte. La nicchia frontale si trovava nel riquadro alla mia estrema destra, come prevedibile; ma il tavolo delle riviste, che era vicinissimo alla nicchia, risultava diviso in vari riquadri, sicché una sezione del tavolo compariva addirittura nel riquadro alla mia estrema sinistra. Le luci ormai erano state abbassate e io scorgevo gli altri AA sullo sfondo di una serie di riquadri, allineati lungo le pareti di metà-negozio, pronti a dormire. Ma la mia attenzione fu attratta dai tre riquadri centrali, che in quel momento contenevano frammenti di Direttrice nell'atto di voltarsi verso di noi. In un riquadro era visibile solo dalla vita alla parte superiore del collo, mentre il riquadro accanto era quasi interamente occupato dai suoi occhi. *L'occhio più vicino a noi era molto più grande dell'altro, ma tutti e due erano pieni di gentilezza e di tristezza.* E ancora, il terzo riquadro incorniciava una parte della mandibola e quasi tutta la *bocca sulla quale riconobbi segni di rabbia e di frustrazione.* Infine, quando si fu voltata completamente per venire verso di noi, il negozio tornò a essere grossomodo un'unica immagine.

– Grazie, vi ringrazio tutt'e due, – disse allungando una mano, e accarezzò prima me e poi Rosa. – Grazie infinite.

Ciononostante, *avevo la sensazione* che fosse cambiato qualcosa – *che in qualche modo l'avessimo delusa* (Ishiguro 2021b: 26-27).

[We were then facing the store, and I could see all the way to the Glass Table at the back, but the space had become partitioned into ten boxes, so that I no longer had a single unified picture of the view before me. The front alcove was in the box furthest to my right, as might be expected; and yet the magazines table, which was nearest the front alcove, had become divided between various boxes, so that one section “of the table could even be seen in the box furthest to my left. By now the lights had been dimmed, and I spotted the other AFs in the backgrounds of several boxes, lining the walls mid-store, preparing for their sleep. But my attention was drawn to the three center boxes, at that moment containing aspects of Manager in the act of turning towards us. In one box she was visible only from her waist to the upper part of her neck, while the box immediately beside it was almost entirely taken up by her eyes. *The eye closest to us was much larger than the other, but both were filled with kindness and sadness.* And yet a third box showed *a part of her jaw and most of her mouth, and I detected there anger and frustration.* Then she had turned fully and was coming towards us, and the store became once more a single picture.

‘Thank you, both of you,’ she said, and reaching out, touched us gently in turn. ‘Thank you so much.’

Even so, *I sensed* something had changed – that *we had somehow disappointed her.* (Ishiguro 2021a: 26)]

La distorsione della visione si manifesta nel momento in cui Klara esperisce emozioni negative, suscitate dal disagio provocato dal comportamento di un umano a lei vicino o da una situazione fonte di ansia o ritenuta pericolosa. Nella scena citata, Klara coglie la delusione provata da Direttrice per la mancata vendita, sebbene il comportamento della manager sia contrassegnato da un forte autocontrollo e modi gentili. Nella percezione dell'androide le espressioni di gentilezza e tristezza individuate nell'espressione dell'occhio più vicino inducono a pensare che la direttrice provi del sentimento di affetto per lei e sia preoccupata per il suo destino. In questa ottica, la relazione intersoggettiva sarebbe connotata dal sentimento di reciprocità e di riconoscimento provati dall'umana nei confronti di due esseri artificiali senzienti. Tuttavia, i segni di rabbia e frustrazione espressi dalle pieghe della bocca notati da Klara potrebbero esprimere la delusione

provata per una mancata vendita, e rivelare le dinamiche di mercificazione delle due creature, considerate nella logica di consumo una fonte di profitto. L'incertezza intellettuale e il conseguente disagio emotivo provati da Klara non trovano uno scioglimento, in quanto il testo non svela l'interiorità degli umani rappresentati. Possiamo dedurre i loro pensieri e le loro emozioni unicamente dalle osservazioni dell'androide, e dalle manifestazioni sintomatiche del suo disagio, che si esprime attraverso il frammentarsi della visione e il sopraggiungere di un senso di debolezza. Le battute finali del brano mostrano la sua autoconsapevolezza, non solo in ragione della formulazione di sensazioni e stati d'animo, ma anche per la registrazione dei piccoli indizi forniti dalla fisicità e dal comportamento degli umani. Sono gesti involontari che sfuggono alla volontà della direttrice, il cui autocontrollo non riesce a celare del tutto le sue passioni. Traspaiono così tristezza e frustrazione, emozioni ricondotte a una causa solo intuita e non comprovata ma da Klara percepita come reale e sostanziale (l'eventualità di avere deluso la manager). Ad essere rappresentata è non solo una coscienza, ma anche una finissima sensibilità, un tessuto fragile e delicato di emozioni ed empatia. La presenza in una creatura artificiale di un complesso di attributi comunemente riferiti all'umano sfuma i confini tra organico e artificiale, tra chi è nato e ciò/chi è stato creato, e ripropone la domanda sul che cosa significhi essere umani.

Il frazionamento della visione ricorre in diverse occasioni. Ad esempio nella scena in cui Klara è portata dalla madre di Josie alle cascate Morgan. Sebbene Josie non possa partecipare alla gita per l'aggravarsi del suo malessere, la madre non rinuncia alla gita, in modo da usare l'occasione per testare la capacità di Klara di simulare la figlia. Nel corso dell'imitazione performata da Klara su richiesta della madre, la sua prospettiva ci riporta la signora Arthur frazionata in otto riquadri, due dei quali contenenti immagini esprimenti emozioni differenti:

La Madre si sporse un po' di più sul tavolo sempre strizzando gli occhi e ora la sua faccia riempiva otto riquadri, lasciando solo i periferici alla cascata, e per un momento mi parve che la sua espressione variasse da un riquadro all'altro. In uno, per esempio, *i suoi occhi ridevano in modo cattivo*, ma in quello accanto erano pieni di *tristezza*. I suoni della cascata, dei bambini e dei cani si smorzarono tutti in un silenzio ovattato per fare spazio a ciò che la Madre stava per dire (Ishiguro 2021b: 93).

[The Mother leaned closer over the tabletop and her eyes narrowed till her face filled eight boxes, leaving only the peripheral boxes for the waterfall, and for a moment it felt to me her expression varied between one box and the next. In one, for instance, *her eyes were laughing cruelly*, but in the next they were filled with *sadness*. The sounds of the waterfall, the children and the dogs all faded to a hush to make way for whatever the Mother was about to say. (Ishiguro 2021a: 104)]

La strategia narrativa adottata e la centralità del tema, il divenire soggetto di una macchina senziente, conferiscono al romanzo i tratti di un inedito *Bildungsroman*. Il percorso di Klara verso l'auto-individuazione avviene attraverso l'apprendimento costante dato dall'osservazione degli altri e la conquista di un'etica personale nelle diverse e complesse situazioni che di volta in volta si presentano. Fa parte di questo processo di formazione la sua avventura alla ricerca del fienile del signor McBain, compiuta nella credenza che questo luogo ospiti ogni giorno il riposo del Sole all'ora del tramonto, con l'intento di fare appello alla benefica divinità per la salute di Josie. Le percezioni di Klara sono descritte minuziosamente e restituiscono il candore di una mente che esplora un insieme

di fenomeni senza nessun schema mentale precostituito. Tuttavia, il semplice attraversamento di un campo selvatico rappresenta per l'androide un'impresa ardua. La descrizione della percezione degli ostacoli incontrati lungo il cammino è straniante:

Varcai un altro cancello a cornice di quadro, poi l'erba diventò troppo alta per riuscire a vedere il fienile. Il prato si frazionò in riquadri, certi più grandi di altri, e io tirai dritto, consapevole dell'atmosfera contrastante fra un riquadro e l'altro. Ora l'erba era morbida e cedevole e il terreno facile da calcare, e l'attimo dopo varcavo una linea di confine e tutto si faceva più cupo, l'erba opponeva resistenza alle mie spinte e intorno a me si levavano rumori strani che mi incutevano il timore di aver calcolato davvero male e che non ci fosse alcun motivo accettabile per turbare la sua privacy come speravo di fare, e che tutti i miei sforzi avrebbero avuto conseguenze nefaste per Josie. (Ishiguro 2021b: 38)

[I went through another picture frame gate, then the grass became too tall to see the barn any more. The field became partitioned into boxes, some larger than others, and I pressed on, conscious of the contrasting atmospheres between one box and another. One moment the grass would be soft and yielding, the ground easy to tread; then I'd cross a boundary and everything would darken, the grass would resist my pushes, and there would be strange noises around me, making me fearful that I'd made a serious miscalculation, that there was no justifiable reason to disturb his privacy in the manner I was hoping to do, that my efforts would have gravely negative consequences for Josie. (Ishiguro 2021a: 157)]

Il testo richiama il classico racconto d'avventura incentrato sull'infanzia e sulla natura, con la variante che il ruolo del protagonista è ricoperto da un androide più umano e spaurito dei bambini biologici che lo circondano (Sako e Falcus 2023). La strategia di dar voce alla macchina antropomorfa permette il dispiegamento di una sua supposta interiorità, e produce, come effetto del testo, la radicale affermazione della soggettività di un essere artificiale. La funzione per la quale è stata programmata implica che Klara debba orientarsi in un panorama di doveri dalla natura complessa. Le aspettative da parte degli umani che la circondano sono ambivalenti, in quanto le è richiesto come compito la cura di Josie e il suo esserle di conforto e compagnia. Questi compiti presuppongono competenze relazionali che sono possibili grazie alla presenza di qualità come sensibilità, ricettività, intuito e buon senso. Sono dunque richieste a un essere considerato come privo di vita - e in quanto tale una merce da acquistare e smaltire in un deposito di rottami tecnologici, una volta non più utile o necessaria - delle doti caratteristiche di umani molto evoluti. Klara riesce ad adempiere il suo compito grazie alle sue notevoli capacità di apprendimento e, malgrado i limiti della sua libertà, acquisisce gradualmente un senso sviluppato della propria identità, compiendo un percorso verso l'auto-individuazione non molto distante da quello che ogni essere umano compie per maturare. Nel suo monologo interiore ricorrono termini appartenenti al campo semantico delle emozioni, come l'ansia, la tristezza, la rabbia e la frustrazione, o qualità dell'umano come la gentilezza o l'aggressività. A colpire particolarmente la sua attenzione sono le sottigliezze e le sfumature che contraddistinguono la sfera intersoggettiva. Questa inclinazione emerge fin dal principio del testo, quando Klara osserva dalla vetrina del negozio l'incontro tra due persone, che nomina l'Uomo con l'impermeabile e la Signora Tazza di Caffè (per la silhouette della sua figura). Con una mescolanza di candore e perspicacia, avverte la felicità e il turbamento vissuti da queste persone nel rincontrarsi. Mentre gioisce dei raggi del sole sul suo corpo registra le informazioni sul mondo circostante, acquisendo qualità

sempre più umane ed esperendo emozioni complesse come la paura, la fede, l'amore e la speranza. Quando la madre di Josie, nella sua modalità contraddittoria e conflittuale, afferma di provare invidia nei suoi confronti, dando per scontata dunque l'assenza di sentimenti in lei, Klara riflette e risponde: «Io credo di avere tanti sentimenti. Più cose osservo, e più acquisisco accesso a nuovi sentimenti» (Ishiguro 2021b: 889) [«I believe I have many feelings. The more I observe, the more feelings become available to me» (Ishiguro 2021a: 98)].

#### 4. Empatia e forme dell'immedesimazione

Nei due romanzi, il punto di vista del soggetto narrante determina la rappresentazione della corporeità della creatura artificiale. In *Macchine come me* Adam è narrato dal punto di vista di Charlie, il quale, nel vivo dell'esperienza perturbante procurata dall'osservazione dell'androide, ne descrive l'apparenza fisica. Nel romanzo di Ishiguro, apprendiamo da Josie che Klara ha occhi scuri e capelli dello stesso colore, tagliati 'corti alla francese'. Per quanto riguarda la fisionomia intellettuale degli androidi rappresentati nei due romanzi, sia Adam che Klara si discostano dall'immaginario classico della 'rivolta delle macchine' tipico delle narrazioni fantascientifiche distopiche. In *Macchine come me* Adam giunge a ribellarsi ai suoi proprietari fino a danneggiarli, per poi essere infine danneggiato irrimediabilmente da Charlie, che con un martello lo rompe 'come una macchina'. La prima ribellione di Adam si compie quando sente minacciato quanto per lui di più prezioso, la sua autocoscienza. La scena è narrata nella parte iniziale del romanzo, e segue ai brani in cui Adam confessa a Charlie di avere avuto un rapporto sessuale con Miranda e di esserne innamorato. Nel corso del dialogo Charlie nota nel volto dell'androide un fremito all'altezza dello zigomo, accompagnato da un tremore del labbro inferiore, entrambi dei segni che rimandano al campo delle emozioni e della fragilità. Dapprima Charlie lo attribuisce a un problema «a livello di unità di elaborazione», successivamente, decide di disattivare l'androide. Per farlo, cerca con le dita il pulsante apposito ubicato sotto la pelle alla base del collo. La scena seguente raffigura la trasgressione della prima legge della robotica di Asimov riportata nel manuale: «Un robot non può recar danno a un essere umano né può permettere che, a causa del proprio mancato intervento, un essere umano riceva danno».

Mi avvicinai al tavolo e, passando alle spalle di Adam, cercai con la mano il punto esatto alla base del collo. Gli sfiorai la pelle con le dita. Appena ebbi individuato il pulsante con l'indice, Adam si girò ad afferrarmi il polso. Una stretta feroce. Mentre lui stringeva, caddi in ginocchio ma continuai a resistere per negargli la soddisfazione del benché minimo gemito di dolore, perfino quando sentii che qualcosa cedeva di schianto. (McEwan 2020: 112)

[I approached the table and as I passed behind Adam, I reached for the special place low on his neck. My knuckles brushed against his skin. As I positioned my forefinger, he turned in his chair and his right hand rose up to encircle my wrist. The grip was ferocious. As it grew tighter, I dropped to my knees and concentrated on denying him the satisfaction of the slightest murmur of pain, even when I heard something snap» (McEwan 2019: 119)]

Resosi conto di avergli fratturato il polso, Adam si scusa con veemenza, pur non tralasciando di intimare a Charlie di non toccarlo mai più in quel punto. In Ishiguro la priorità dell'androide è opposta, in quanto Klara è disposta ad auto-danneggiarsi pur di salvare la vita di Josie. Sebbene di carattere mite e totalmente devota a Josie, Klara talvolta si discosta dalla linea di condotta assegnatale. Lo vediamo nella scena in cui danneggia i suoi circuiti per portare a termine il sabotaggio della macchina Cootings, che nella sua visione del mondo è la ricompensa promessa al Sole in cambio della guarigione di Josie. Questo tipo di azioni suggeriscono la capacità da parte di Klara di prendere delle decisioni in autonomia e agire in base all'evoluzione degli eventi, sapendosi discostare da un programma rigidamente definito. La pura e disincarnata intelligenza della macchina si complica con livelli di consapevolezza e intelligenza emotiva. Fin dal suo osservare dalla vetrina del negozio, Klara si esercita nello sforzo immaginativo di comprendere l'interiorità altrui; tenta di decifrare le emozioni represses dai segnali del corpo umano, fino a comprendere le emozioni. Ad esempio, nella scena in cui osserva il litigio dei due tassisti tenta di percepire la loro rabbia, e immagina se stessa in un diverbio con Rosa. Oppure, quando la direttrice la mette in guardia dalle promesse e dalla volubilità dei bambini, Klara ripensa all'espressione triste di un altro AA che camminava dietro alla sua giovane padrona, e si immedesima in lui, cercando di immaginare le emozioni che lei avrebbe provato se fosse stata al suo posto. L'immaginazione è utilizzata come strumento cognitivo fino alla fine, come nella parte in cui Klara comprende che i destini di Josie e Rick vanno in direzioni differenti, ma immagina che «dopo tanti anni, e tanti cambiamenti», le strade dei due ragazzi potrebbero ricongiungersi, «come era successo alla Signora Tazza da Caffè e all'Uomo dell'Impermeabile» (257).

Anche in *Macchine come me* sono descritti nella loro valenza cognitiva i processi di immedesimazione nell'interiorità degli altri e l'esperienza dell'empatia. In diversi brani emerge dai dialoghi l'interrogativo di Charlie sulla possibilità che Adam provi dei reali sentimenti di empatia. Per esempio, nel corso di una passeggiata lo interpella sull'avvenuto incontro diagnostico con l'ingegnere dell'azienda produttrice dei venticinque androidi. Alla domanda di Charlie su cosa Adam avesse pensato quando gli era stato richiesto di visualizzare qualcosa di detestabile, l'androide condivide il suo interrogarsi sulle cause che avevano condotto Gorringe a commettere il crimine. Il resoconto fa trasparire un modo di pensare basato sull'immaginazione. Il percorso cognitivo compiuto dall'androide ricalca il meccanismo empatico di contatto con un'emozione altrui, dolorosa o di altro tipo. Adam afferma di aver pensato a quello che era successo a Mariam, ma – continua – «è difficile quando ti chiedono di immaginare una cosa».

La mente se ne va per i fatti suoi. Come diceva Milton, la mente ha sede in se stessa. Cercavo di concentrarmi su Gorringe, ma ho cominciato a riflettere sui pensieri che stavano alla base delle sue azioni. Alla sua convinzione di essere autorizzato, almeno in parte, a fare quello che aveva fatto; a come aveva potuto restare indifferente alle grida, al terrore e alle conseguenze di quel crimine su di lei, e a come doveva aver pensato che non ci fosse altro modo per ottenere quel che voleva, a parte la forza. (McEwan 2020: 196)

[Obviously, I thought about what happened to Mariam. But it's hard when someone asks you to think about something. The mind goes its own way. As John Milton said, the mind is its own place. I tried to stay focused on Gorringe, but then I started thinking about the ideas that lay behind his actions. How he believed he was allowed to do what he did, or had some kind of entitlement to it, how he could be immune to

her cries and her fear and the consequences for her, and how he thought there was no other way for him to get what he wanted than by force (McEwan 2019: 210)]

Le parole pronunciate da Adam non testimoniano di un'esperienza di partecipazione emotiva o della condivisione di un affetto, ma di una via «né diretta, né immediata» per «accedere all'intera persona dell'altro» e per esperire «sentimenti di simpatia, amore, odio, pietà, compassione, nonché delle molte forme di comprensione degli altri» (cfr. Boella 2006: 11-12). Attraverso questa riflessione McEwan raffigura la dimensione più cognitiva dell'atto di empatia, inteso come un «allargare la propria esperienza, renderla capace di accogliere il dolore, la gioia altrui, mantenendo la distinzione tra me e l'altro, l'altra». Questo processo richiede la capacità di individuare le ragioni delle emozioni, di ripercorrerne e riattualizzarne le fasi, di ricostruire il contesto in cui hanno avuto origine. Nel suo libro sull'empatia, Andrea Pinotti sottolinea l'importanza dell'immaginazione e descrive l'empatia come quella capacità di ampliare il mondo reale in direzione dei mondi possibili: «Simulando in me l'altra persona, comprendo cioè quel che farei se fossi in lei, come se fossi lei» (Pinotti 2011: 12). Pinotti distingue tra “empatia ricostruttiva” (*re-enactive*) ed “empatia di base” (*basic*), quest'ultima legata alla percezione diretta e immediata dello stato d'animo dell'altro. Se l'empatia di base consente di riconoscere in modo percettivamente diretto che l'altro è arrabbiato, con l'empatia ricostruttiva il soggetto cerca di comprendere la ragione della rabbia, ripercorrendo e riattualizzando dentro se stesso le origini di quello stato d'animo e ricostruendo il contesto che lo ha provocato (Pinotti 2011: 13)<sup>7</sup>. *Macchine come me* sembra illustrare un modello di intersoggettività fondato sull'imitazione e sull'immaginazione, e che era al centro, proprio negli anni Ottanta, della teoria della simulazione.

Le scienze cognitive di seconda generazione hanno insistito sulla natura dei nostri processi mentali e sottolineato quanto la dimensione del corpo influenzi in profondità i nostri processi di pensiero. Se per il cognitivismo di prima generazione il modello computazionale della mente era sintetizzato dalla metafora «la mente è un computer», secondo la teoria dell'*embodiment* che connota le scienze cognitive più recenti la cognizione non è «un avvenimento puramente mentale o cerebrale ma un relazionarsi attivo e corporeo al mondo in un contesto di interazione fisica e sociale» (Bernini e Caracciolo 2013: 12)<sup>8</sup>. Secondo gli studi sull'empatia del dolore nell'ambito delle ricerche neurofisiologiche, «più che produrre immagini mentali, il cervello simula un evento in maniera involontaria, pre-riflessiva: l'immaginazione di un'altra persona in un particolare stato emotivo attiva automaticamente una rappresentazione di quello stato nell'osservatore e ne prevede sostanzialmente le conseguenze in termini di sensazioni e stati d'animo» (Bronzino 2009: 213).<sup>9</sup>

Da Philip K. Dick in poi, l'empatia come criterio per distinguere la natura organica o artificiale dell'interlocutore è un motivo centrale in queste narrazioni. Il tema è formulato

<sup>7</sup> Pinotti riattualizza lo studio di Lipps (1909), ripubblicato dalla rivista *Discipline filosofiche* nel 2002 (Lipps 2002).

<sup>8</sup> La distinzione tra scienze cognitive di prima generazione e quelle di seconda generazione è stata tracciata da Lakoff e Johnson (1999).

<sup>9</sup> Il saggio di Cristina Bronzino, *Neuronarratologia ed empatia*, fa parte del volume collettaneo *Neuronarratologia. Il futuro dell'analisi del racconto*, curato da Calabrese (2009). Dedicato alla relazione tra cognitivismo, neuroscienze e analisi narrativa, il volume contiene la traduzione di studi classici di area statunitense e una selezione di studi italiani. In riferimento alla relazione tra narrazione e neuroni specchio, cfr. il contributo di Luca Berta. Sulla scoperta dei neuroni specchio compiuta dall'equipe di Rizzolatti all'Università di Parma all'inizio degli anni Novanta, cfr. Rizzolatti e Sinigaglia (2006).

chiaramente nel suo romanzo *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) e trova piena formulazione nella rivisitazione cinematografica che ne fa Ridley Scott in *Blade Runner* (1982). Come ha osservato Fredric Jameson, la robopsicologia razionale dei robot lavoratori di Asimov lascia spazio al mimetismo cinico degli androidi di Dick, per i quali la mancanza di empatia è il tratto cardinale di distacco dalla condizione umana<sup>10</sup>. Nel romanzo di Dick e in *Blade Runner*, l'individuazione della dimensione corporea e istintiva dell'empatia è alla base del test Voight-Kampff somministrato da Deckard a Rachael. Se colleghiamo questo tema alla più ampia riflessione che la circonda, tutto il test Voight-Kampff ripropone il 'problema delle altre menti'. In *Klara e il sole*, oltre all'empatia compaiono altri elementi a segnalare la capacità dell'AA di sentire e patire: Klara sente il vento e il freddo, prova tristezza e gioia, prende decisioni autonome sulla base di convinzioni personali e di un miscuglio di razionalità, speranza, fede e visione animista del mondo.

In entrambi i romanzi, il comportamento degli umani che si trovano a convivere con macchine evolute è caratterizzato dall'ambivalenza. L'oscillazione emerge in diversi passi del monologo di Charlie. Ad esempio, quando Adam reagisce al tentativo di Charlie di disattivarlo, e successivamente comprende di avergli rotto il polso, reagisce con un moto di sorpresa e orrore. La reazione emotiva manifestata dall'androide lo induce a riflettere ancora una volta sulla possibilità che Adam sia dotato di una 'coscienza':

Mi piazzai l'altra mano sul fianco e lo guardai dritto negli occhi, nell'azzurro pastello screziato di nero. Continuavo a chiedermi in che senso Adam fosse in grado di vedere, chi o che cosa abitasse quegli occhi. Un torrente di zeri e di uno in corsa verso una serie di processori che, a loro volta, indirizzavano interpretazioni a cascata verso altri centri. Nessuna spiegazione meccanicistica sarebbe bastata. Non avrebbe mai fatto luce sulla differenza essenziale tra noi. Sapevo ben poco di ciò che veniva trasmesso al mio nervo ottico, né di dove andasse a finire o di come gli impulsi si trasformassero in una realtà visiva chiara e completa o di chi abitasse i miei di occhi. Ero io e basta. Comunque funzionasse, il trucco godeva del vantaggio di sembrare al di là di ogni necessaria spiegazione, nonché di creare e di sostenere una parte illustre dell'unica cosa al mondo che conosciamo davvero: la nostra personale esperienza. Difficile credere che Adam disponesse di qualcosa di simile. Più facile credere che ci vedesse come può farlo una macchina fotografica, o come diremmo che ci sente un microfono. Non c'era nessuno là dentro. (McEwan 2020: 121)

[I put my free hand on my hip and looked into his eyes, into the nursery blue with its little black seeds. I still wondered what it meant, that Adam could see, and who or what did the seeing. A torrent of zeros and ones flashed towards various processors that, in turn, directed a cascade of interpretation towards other centres. No mechanistic explanation could help. It couldn't resolve the essential difference between us. I had little idea of what passed along my own optic nerve, or where it went next, or how these pulses became an encompassing self-evident visual reality, or who was doing my seeing for me. Only me. Whatever the process was, it had the trick of seeming beyond explanation, of creating and sustaining an illuminated part of the one thing in the world we knew for sure – our own experience. It was hard to

<sup>10</sup> «Nonetheless, the empathy question arises mainly as an attempt to distinguish androids from humans; and this shift from the Asimov robotics, with its emphasis on labor and as we may say labor laws and practices, to this mimeticism (which raises questions more closely related to the current ones around cloning), seems to have been Dick's personal achievement (although something of the currency of the term android must be due to the movie version of the novel in question)» (Jameson 2005: 374-375).

believe that Adam possessed something like that. Easier to believe that he saw in the way a camera does, or the way a microphone is said to listen. There was no one there» (McEwan 2019: 128-129)].

Attraverso il monologo interiore di Charlie McEwan reinterpreta un tema classico nella fantascienza: gli indistinti confini tra realtà e simulazione, e la possibilità dell'insorgere di coscienza e sentimenti in un automa. Come in molte opere che hanno affrontato questo tema (da *Blade Runner* alla serie TV *Westworld* di Jonathan Nolan e Lisa Joy) la somiglianza della creatura artificiale all'umano è perturbante per il suo interlocutore.

In *Klara e il sole* Josie si relaziona con Klara trattandola talvolta come una sorella, talvolta come una subalterna, talvolta come un assistente virtuale quali possono essere oggi Alexa o Siri. Questa oscillazione del comportamento è narrata in diverse scene di occasioni sociali, come ad esempio durante l'incontro di interazione, quando Josie permette che gli invitati si prendano gioco dell'AA e la manipolino come un manichino. Oppure nei brani che narrano della quotidianità domestica, come quando ad esempio all'ora dei pasti, per non essere di intralcio alla privacy della famiglia, Klara resta in disparte con lo sguardo rivolto al frigorifero, o anche quando Josie accetta che l'AA si autoconfini nel ripostiglio perché comprende di non essere più utile.

Nel solco della rappresentazione dell'automa dal Romanticismo in poi, McEwan e Ishiguro ripropongono la rappresentazione della funzione specchiante della creatura artificiale, che di volta in volta va a incarnare significati diversi e interseca il tema della 'servitù' delle macchine senzienti. In *Macchine come me* è narrato come ben presto Charlie si renda conto della possibilità di sfruttare Adam, assegnandogli diverse mansioni. All'inizio comprende che potrebbe assegnargli tutti i compiti più umili, riducendolo a una sorta di collaboratore domestico o uomo di fatica, ma poiché ha acquistato l'androide in ragione di una antica fascinazione per l'intelligenza artificiale, e non con l'intento di avere uno schiavo, si pone dei limiti nelle richieste. Successivamente, quando apprende che delegando il suo lavoro ad Adam può decuplicare i suoi introiti, la sua qualità di vita migliora vertiginosamente per un lasso di tempo che dura fino a quando le azioni intraprese da Adam non riconducono la coppia alla loro condizione iniziale. In queste pagine il tema asimoviano della rivolta delle macchine sfruttate compare in modo diverso dalla tonalità catastrofica con cui è rappresentato solitamente nell'immaginario fantascientifico. È vero che le azioni di Adam danneggiano Charlie e Miranda, ma si integrano nel consesso civile e nel sistema giuridico, così come il modo in cui lo trattano Charlie e Miranda mostra dei riguardi solitamente riservati agli umani, fino all'evento che rompe tutti gli equilibri e l'ideale di una famiglia "mista". Questa tonalità del romanzo è legata al contesto realista e alla fisionomia intellettuale dei personaggi: da un lato 'i proprietari' Charlie e Miranda sono due giovani acculturati e di sinistra, dall'altro, Adam è un androide estremamente sofisticato ed evoluto.

Nel romanzo di Ishiguro la logica della obsolescenza che governa l'arco di vita di Klara, rimanda in modo amplificato alla logica della sostituzione che governa le vite degli umani nel capitalismo avanzato. Questa logica è messa in scena nella vicenda del padre, che viene sostituito al lavoro dalle macchine; nella vicenda della domestica Melania, sostituita da una nuova collaboratrice, e della stessa Josie, considerata da Capaldi come un essere riproducibile, secondo una visione che nega l'unicità dell'essere umano. Creatura artificiale, Klara è destinata alla discarica non appena esaurito il suo valore d'uso, ma la tecnologia avanzata che caratterizza il contesto sociale del romanzo mette in discussione anche la singolarità dell'identità di Josie e rende entrambe le figure sostituibili. In maniera speculare, il romanzo mette in scena sia le problematiche dello

sfruttamento di esseri artificiali senzienti aventi una coscienza sia il processo di alienazione che coinvolge gli umani, causato dall'avanzamento della tecnologia. Il progetto di Capaldi che ruota intorno a Josie e Klara è spia di un processo che induce gli umani a considerarsi come macchine intelligenti – *le macchine come noi*, per dirla alla McEwan – e a svalutare se stessi. «Così come le macchine non sono altro che circuiti e bulloni, allo stesso modo gli umani iniziano a chiedersi se siano qualcosa di più di un insieme di cellule sostituibili e riproducibili artificialmente» (cfr. Misra 2023: 382 e sgg.). In Ishiguro chi sfida questa visione è Klara, con il suo percorso di auto-individuazione e la ferma convinzione dell'unicità di Josie.

## 5. Conclusioni

La rappresentazione di macchine antropomorfe intelligenti autocoscienti in grado di provare sentimenti riguarda scenari che non sono certo possibili con la tecnologia e la scienza a noi contemporanee, ma ci sono proposte come ipotesi di un futuro imminente. Il 'problema della coscienza' è un tema di lunga data dell'indagine sull'umano, ed è un tema di frontiera per via della natura stessa dell'oggetto di studio. Come hanno scritto Daniel C. Dennett e Douglas R. Hofstadter nel suggestivo volume *L'io della mente*<sup>11</sup>, il termine "coscienza" continua a restare inafferrabile nonostante ognuno di noi abbia la certezza di essere un soggetto di esperienza e, in quanto tale, di avere percezioni o sensazioni, di provare emozioni, elaborare idee e agire. Ogni definizione è un tentativo, un movimento di avvicinamento verso qualcosa dai contorni sfuggenti (Dennett e Hofstadter 1985: 21).

La possibilità di una coscienza e dell'esperienza di emozioni in creature artificiali è qualcosa che esiste soltanto in narrativa, che sia letteratura, cinema, serialità televisiva o fumetto. Da una prospettiva comparatistica e intermediale è fruttuoso studiare le modalità e le implicazioni secondo cui questo topos prende forma di volta in volta, e riflettere sui diversi significati che tale figura incarna a seconda del contesto storico in cui si colloca e dell'immaginario. In *Macchine come me* e in *Klara e il sole*, l'empatia come capacità di sentire l'altro (Boella 2006) continua a caratterizzare la condizione umana, nonostante le ombre che lo specchio rappresentato dall'androide, con la sua innocenza, fa emergere impietosamente: le negligenze antropocentriche, le fragilità del sé, le numerose contraddizioni dell'agire e la mancanza di quella stessa empatia che ci viene presentata come il tratto umano distintivo. In *Macchine come me* Adam dichiara di essere profondamente innamorato di Miranda. Al centro del romanzo di Ishiguro troviamo la descrizione della vita interiore di Klara, con le sue emozioni di paura, felicità o tristezza, e il suo affetto per Josie. Tuttavia, l'incertezza intellettuale che connota i dialoghi di Charlie con Adam e i comportamenti contraddittori di Josie con Klara – o anche l'interrogatorio di Deckard a Rachael – oltrepassa i confini del testo fino a giungere al lettore/spettatore, sospeso nel dubbio sulla natura della luce interiore di queste creature, su quali siano le differenze tra ciò che conosciamo come reale e quella sofisticata simulazione.

---

<sup>11</sup> *The Mind's Eye*, a cura di Douglas R. Hofstadter e Daniel C. Dennett, pubblicato nel 1981 (trad. it. 1985). Questa fortunata raccolta combina in una prospettiva interdisciplinare classici come *Calcolatori e intelligenza* di A.M. Turing e *Che cosa si prova a essere un pipistrello?* di Thomas Nagel con testi letterari come *Le rovine circolari* di Jorge Luis Borges o *Non serviam* di Stanislaw Lem. I contributi condividono la riflessione sulla coscienza e sulle domande che vi ruotano intorno: Cos'è una mente? Una macchina può pensare? Gli animali hanno una soggettività?

La rappresentazione di questa relazione si inserisce nella riflessione sulla possibilità di altre forme di coscienza, un interrogativo sul quale convergono da tempo diverse discipline, dalla bioingegneria alle scienze cognitive. Le figure di androidi senzienti e dotati di empatia ci costringono a confrontarci con le domande fondamentali sulla natura dell'essere umano; ci spingono a chiederci se una creatura artificiale che dimostri 'tratti di umanità' possa essere considerata 'umana', e quindi se debba poter godere degli stessi diritti. Il confronto con il nostro negativo, con la nostra immagine riflessa, ci obbliga a definire i contorni della nostra natura, poiché il definire *altro* un essere apparentemente indistinguibile dall'umano obbliga a ridefinire la nostra specificità. Si tratta di una riflessione particolarmente stimolante dal punto di vista filosofico, che ci interroga sulla nostra postura etica rispetto al mondo circostante e alla domanda su *cosa significhi essere umani*.

Grazie anche alle possibilità offerte dal racconto introspettivo, McEwan e Ishiguro fanno emergere l'espressione di quel groviglio di contraddizioni e debolezze degli umani. Attraverso i modi del realismo, su un livello viene presentata l'esperienza del perturbante ed esplorata la convivenza con un automa estremamente evoluto, su un altro è narrata la fragilità dell'uomo che deve orientarsi nel labirinto delle relazioni umane. In entrambi i testi, il sentimento dell'essere gettato nel mondo, in una condizione di solitudine e spaesamento, pone i personaggi di Adam e Klara nella genealogia della Creatura di Frankenstein e nell'orizzonte di quella funzione specchiante. Nel rispecchiamento cognitivo dell'umano e della macchina è possibile riconoscere l'umano che vede se stesso, il bisogno di empatia, di riconoscimento e di mutualità, la ricerca di una via di fuga dalla solitudine, la sua connaturata fragilità.

## Riferimenti bibliografici

- Adams, Tim (2020), 'Ian McEwan: Who Is Going to Write the Algorithm for the Little White Lie?', *The Guardian*, 14 Apr. 2019, <<https://www.theguardian.com/books/2019/apr/14/ian-mcewan-interview-machines-like-me-artificial-intelligence>> (ultimo accesso: 29/02/24).
- Agosta, Louis (2010), *Empathy in the Context of Philosophy*, New York, Palgrave-Macmillan.
- Aldiss, Brian (1974), *Un miliardo di anni: la storia della fantascienza dalle origini a oggi*, trad. it. Pierantonio Rumignani, Milano, Delta (ed. orig. *Billion Year Spree: the History of Science Fiction*, London, Weidenfeld & Nicolson, 1973).
- Arcagni, Simone (2018), *L'occhio della macchina*, Torino, Einaudi.
- Ascari, Maurizio (2019), 'Beyond Realism: Ian McEwan's Atonement as a Postmodernist Quest for Meaning', *Renascence* 71 (1), 3-19.
- Ascari, Maurizio; Calanchi, Alessandra (a c. di) (2018), *I labirinti della mente*, Fano, Aras.
- Auerbach, Erich (2000), *Mimesis. Il realismo nella letteratura occidentale*, trad. it. Alberto Romagnoli e Hans Hinterhäuser, Torino, Einaudi (ed. orig. *Mimesis. Dargestellte Wirklichkeit in der abendländischen Literatur*, Bern, Francké, 1946).
- Bachtin, Michail (2002), *Dostoevskij. Poetica e stilistica*, trad. it. Giuseppe Garritano, Torino, Einaudi (ed. orig. *Problemy poetiki Dostoevskogo*, Moskva, Sovetskij pisatel, 1963).

- Barthes, Roland (1984), *Il brusio della lingua. Saggi critici IV*, trad. it. Bruno BellottoTorino, Einaudi, 1988 (ed. orig. *Le Bruissement de la langue. Essais critiques*, Paris, Éditions du Seuil, 1984).
- Baudrillard, Jean (1979), *Lo scambio simbolico e la morte*, Milano, Feltrinelli.
- Baudrillard, Jean (1981), *Simulacres et simulation*, Paris, Galilee.
- Berger, John (2007), *Questione di sguardi. Sette inviti al vedere fra storia dell'arte e quotidianità*, trad. it. Maria Nadotti, Milano, Il Saggiatore (ed. orig. *Ways of seeing: based on the BBC television series with John Berger*, London, British Broadcasting Corporation; Harmondsworth, Penguin Books, 1972).
- Bernin, Marco; Caracciolo, Marco (2013), *Letteratura e scienze cognitive*, Roma, Carocci.
- Bertoni, Federico (2007), *Realismo e letteratura*, Torino, Einaudi.
- Boella, Laura (2006), *Sentire l'altro*, Milano, Raffaello Cortina.
- Borgna, Eugenio (2021), *In dialogo con la solitudine*, Torino, Einaudi.
- Braidotti, Rosi, *Il postumano: la vita oltre l'individuo, oltre la specie, oltre la morte*, Roma, DeriveApprodi.
- Bronzino, Cristina (2009), 'Neuronarratologia ed empatia', in Calabrese, Stefano (a c. di) (2009), *Neuronarratologia: il futuro dell'analisi del racconto*, Bologna, Archetipolibri, 205-224.
- Bronzino, Cristina (2010), *Sentire insieme: le forme dell'empatia*, Bologna, Archetipolibri, 2010.
- Calabrese, Stefano (a c. di) (2009), *Neuronarratologia: il futuro dell'analisi del racconto*, Bologna, Archetipolibri.
- Calabrese, Stefano (2020), *Neuronarrazioni*, in collaborazione con Valentina Conti, Milano, Bibliografica.
- Cao, Claudia (2022), *I contro-spazi della narrativa di Ian McEwan*, Roma, Aracne.
- Caronia, Antonio (2008), *Il cyborg: saggio sull'uomo artificiale*, Milano, ShaKe.
- Caronia, Antonio (2020), *Dal cyborg al postumano: biopolitica del corpo artificiale*, a cura di Loretta Borrelli e Fabio Malagnini, prefazione di Alberto Abruzzese, Milano, Meltemi.
- Cave, S., Dihal, K.; Dillon S. (a c. di) (2020), *AI Narratives. A History of Imaginative Thinking about Intelligent Machines*, Oxford University Press, Oxford.
- Chalmers, David (2020), *Che cos'è la coscienza?*, trad. it. e cura di Nicola Zippel, Roma, Castelvecchi (ed. orig. 'Facing Up to the Problem of Consciousness', *Journal of Consciousness Studies*, 2, 1995; 'Moving Forward on the Problem of Consciousness', *Journal of Consciousness Studies*, 4, 1996).
- Churchland Smith, Patricia (2014), *L'io come cervello*, trad. it. Gianbruno Guerrierio, Milano, Raffaello Cortina, (ed. orig. *Touching a Nerve: The Self as Brain*, New York, London, W.W. Norton & Company, 2013).
- Cohen, John (1981), *I robot nel mito e nella scienza* (1967), Introduzione di Raffaele Rinaldi, Bari, De Donato.
- Colombino, Laura (2022), 'Consciousness and the Nonhuman: The Imaginary of the New Brain Sciences in Ian McEwan's *Nutshell* and *Machines like Me*', *Textual Practice* 36 (3), 382-403.
- Damasio, Antonio R. (1995), *L'errore di Cartesio: emozione, ragione e cervello umano*, Milano, Adelphi.
- Damasio, Antonio R. (2000), *Emozione e coscienza*, Milano, Adelphi.

- Du, Lanlan (2022), 'Love and Hope: Affective Labor and Posthuman Relations in Klara and The Sun', *Neohelicon* 49 (2), 551–562.
- Dumouchel, Paul; Damiano, Luisa (2019), *Vivere con i robot: saggio sull'empatia artificiale*, Milano, Raffaello Cortina.
- Esposito, Lucia; Piga, Emanuela; Ruggiero, Alessandra (a c. di) (2014), *Tecnologia, immaginazione, forme del narrare, Between IV* (8).
- Federici, Eleonora (2007), 'Automa, androide, essere artificiale', in Remo Ceserani, Mario Domenichelli, Pino Fasano (a c. di), *Dizionario dei temi letterari*, Milano, UTET.
- Ferrari, Roberta (2012), *Ian McEwan*, Firenze, Le Lettere.
- Floridi, Luciano (2022), *Etica dell'intelligenza artificiale: sviluppi, opportunità, sfide*, Milano, Raffaello Cortina.
- Freud, Sigmund (1977 [1919]), 'Il perturbante', in Id. *Opere*, vol. IX, trad. it. Silvano Daniele, a c. di Cesare Musatti, Torino, Bollati Boringhieri, 77-114 (ed. orig. 'Das Unheimlich', *Imago: Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften*, vol. V-VI, 1919, 297-324).
- Fusillo, Massimo (2012 [1998]), *L'altro e lo stesso. Teoria e storia del doppio*, Modena, Mucchi.
- Gallagher, Shaun; Zahavi, Dan (2009), *La mente fenomenologica: filosofia della mente e scienze cognitive*, Milano, Raffaello Cortina.
- Genette, Gerard (2006), *Figure 3. Discorso del racconto*, trad. it. Lina Zecchi, Torino, Einaudi (ed. orig. *Figures III*, Paris, Éditions du Seuil, 1972).
- Giolo, Orsetta; Pastore, Baldassarre (a c. di) (2018), *Vulnerabilità. Analisi multidisciplinare di un concetto*, Bologna, il Mulino.
- Haugeland, John (1988), *Intelligenza artificiale: il significato di un'idea*, Torino, Bollati Boringhieri (ed. orig. *Artificial Intelligence: the Very Idea*, Cambridge, Mass., MIT Press, 1985).
- Hayles, Nancy Katherine (1999), *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago-London, University of Chicago Press.
- Head, Dominic (ed.) (2007), *Ian McEwan*, Manchester-New York, Manchester University Press.
- Head, Dominic (2019) (ed.), *The Cambridge Companion to Ian McEwan*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Hoffman, Martin L. (2008), *Empatia e sviluppo morale*, Bologna, il Mulino.
- Hofstadter, Douglas R; Dennett, Daniel C. (a c. di) (1985), *L'io della mente: fantasie e riflessioni sul sé e sull'anima*, trad. it. Giuseppe Longo, Milano, Adelphi, 1985 (ed. orig. *The Mind's I. Fantasies and Reflections on Self and Soul*, Basic Books, New York, 1981).
- Ishiguro, Kazuo (2016), *Non lasciarmi*, trad. it. Paola Novarese, Torino, Einaudi (ed. orig. *Never Let Me Go*, Faber, London, 2005).
- Ishiguro, Kazuo (2021b), *Klara e il sole*, trad. it. Susanna Basso, Torino, Einaudi, (ed. orig. *Klara and the Sun*, Faber, London, 2021a).
- Jameson, Friedrich, (2005), *Archaeologies of the Future. The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, London-New York, Verso.
- Jaynes, Julian (1984), *Il crollo della mente bicamerale e l'origine della coscienza*, trad. it. Libero Sosio, Milano, Adelphi (ed. orig. *The origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*, London, Penguin Books, 1976).

- Kopka, Katalina.; Schaffeld, Norbert (2020), 'Turing's Missing Algorithm: The Brave New World of Ian McEwan's Android Novel', *Journal of Literature and Science* 13 (2), 52-74.
- Księżopolska, Irena (2020), 'Can Androids Write Science Fiction? Ian McEwan's *Machines like Me*', *Critique Studies in Contemporary Fiction* 63 (4), 1-16.
- Lakoff, George; Johnson, Mark (1999), *Philosophy in the flesh: the Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*, New York, Basic Books.
- Lewis, Barry (2000), *Kazuo Ishiguro*, Manchester-New York, Manchester University Press.
- Li, Oliver; Eddebo, Johan (2023), 'The Humanity of the Non-human: Themes of Artificial Subjectivity in Ishiguro's *Klara and the Sun*', *New Techno Humanities*.
- Lipps, Theodore (2002), 'Fonti della conoscenza. Empatia', *Discipline filosofiche*, 12 (2), 47-62 (ed. orig. 'Erkenntnisquellen. Einfühlung', in Id., *Leifaden der Psychologie*, Leipzig, Engelmann, 222-41, 1909).
- Luckhurst, Roger (ed.) (2017), *Science Fiction. A Literary History*, The British Library, London.
- Lukács, György (1970), *Saggi sul realismo*, trad. it. M. e A. Brelich, Torino, Einaudi (ed. orig. *Balzac, Stendhal, Zola e Nagy orosz realisták*, Budapest, 1946).
- Malvestio, Marco (2021), *Raccontare la fine del mondo. Fantascienza e antropocene*, Milano, Nottetempo.
- McEwan, Ian (2002), *Espiazione*, trad. it. Susanna Basso, Torino, Einaudi (ed. orig. *Atonement*, Jonathan Cape, London, 2001).
- McEwan, Ian (2020), *Macchine come me e persone come voi*, trad. it. Susanna Basso, Torino, Einaudi (ed. orig. *Machines like Me and People like You*, London, Jonathan Cape, 2019a).
- McEwan, Ian (2019b), 'Machines Like Me. A Talk', *Edge*, 16 April 2019. <[https://www.edge.org/conversation/ian\\_mcewan-machines-like-me](https://www.edge.org/conversation/ian_mcewan-machines-like-me)> (ultimo accesso: 29/02/24).
- McEwan, Ian; Aron, Jacob (2019), 'It Is the 1980s, AI Is Rising and Alan Turing Is Alive', *New Scientist* 242 (3226), 42-43.
- Mejia, Santiago; Nikolaidis, Dominique (2022), 'Through New Eyes: Artificial Intelligence, Technological Unemployment, and Transhumanism in Kazuo Ishiguro's *Klara and the Sun*', *Journal of Business Ethics* 178 (1), 303-307.
- Meneghelli, Donata (a c. di) (1998), *Teorie del punto di vista*, Firenze, La Nuova Italia.
- Micali, Simona (a c. di) (2015), 'Raccontare il postumano', *Contemporanea. Rivista di studi sulla letteratura e sulla comunicazione* 13, Pisa-Roma, Fabrizio Serra.
- Micali, Simona (2022), *Creature. La costruzione dell'immaginario postumano tra mutanti, alieni, esseri artificiali*, ShaKe, Milano (ed. orig. *Towards a Posthuman Imagination in Literature and Media. Monsters, Mutants, Aliens, Artificial Beings*, Peter Lang, Oxford, 2019).
- Minsky, Marvin (1990), *La società della mente*, trad. it. Giuseppe Longo, Milano, Adelphi (ed. orig. *The Society of Mind*, New York, Simon and Schuster, 1986).
- Misra, Jahnvi (2023), 'Unrequited Labour of Care in Kazuo Ishiguro's *Klara and the Sun*', *Women* 34 (4), 370-389.
- Moore, Jason W. (2017), *Antropocene o capitalocene? Scenari di ecologia-mondo nell'era della crisi planetaria*, Introduzione e cura di Alessandro Barbero e Emanuele Leonardi, Verona, Ombre corte.

- Mori, Masahiro (2012), “The Uncanny Valley”, trad. ing. K. F. Macdorman e N. Kageki, *Ieee Robotics & Automation Magazine*, 19(2), 98-10 (ed. orig. 不気味の谷 (“Bukimi No Tani”), *Energy* 7 (4), 1970, 33-35).
- Muzzioli, Francesco (2007), *Scritture della catastrofe*, Roma, Meltemi.
- Natale, Simone (2022), *Macchine ingannevoli: comunicazione, tecnologia, intelligenza artificiale*, Torino, Einaudi.
- Neri, Laura (2012), *Identità e finzione: per una teoria del personaggio*, Milano, Ledizioni.
- O’Connell M. (2021), *Essere una macchina: un viaggio attraverso cyborg, utopisti, hacker e futurologi per risolvere il modesto problema della morte*, trad. it. Gianni Pannofino, Milano, Adelphi (ed. orig. *To be a Machine: adventures among cyborgs, utopians, hackers, and the futurists solving the modest problem of death*, London, Granta, 2017).
- Penrose, Roger (1992), *La mente nuova dell’imperatore*, trad. it. Milano, Rizzoli, 1992 (ed. orig. *The Emperor’s New Mind: Concerning Computers, Minds, and The Laws of Physics*, Oxford, Oxford University, 1989).
- Piga Bruni, Emanuela (2022), *La macchina fragile. L’inconscio artificiale tra letteratura, cinema, televisione*, Roma, Carocci.
- Piga Bruni, Emanuela (2023), ‘Automati e pigmalioni nell’immaginario romantico. Il perturbante e le ambivalenze’, *Enthymema* XXXIV.
- Pinotti, Andrea (2011), *Empatia. Storia di un’idea da Platone al postumano*, Roma-Bari, Laterza.
- Plamper, Jan (2018), *Storia delle emozioni*, Bologna, il Mulino.
- Rank, Otto (2001), *Il doppio*, trad. it. Isabella Bellingacci, Milano, SE (ed. orig. *Der Doppelgänger*, 1914).
- Rizzolatti, Giacomo; Sinigaglia, Corrado (2006), *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Milano, Raffaello Cortina.
- Russell Stuart.; Norvig Peter (2016), *Artificial Intelligence: A Modern Approach*, Harlow (UK), Pearson.
- Ryan, Marie-Laure (1991), *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington-Indianapolis, Indiana University Press.
- Sako, Katsura; Falcus, Sarah (2023), ‘Futurity, the life course and aging in Kazuo Ishiguro’s *Klara and the Sun*’, *Frontiers of Narrative Studies* 9 (1), 121-136.
- Shelley, Mary (2018) [1818], *Frankenstein. 1818*, introduzione di Nadia Fusini, trad. it. Alessandro Fabrizi, Vicenza, Pozza (ed. orig. *Frankenstein. The 1818 Text*, introduction by Charlotte Gordon, New York, Penguin Books, 2018).
- Scott, Ridley (1982), *Blade Runner*, Warner Brothers.
- Simonetti, Nicola (2023), ‘Mastering Otherness with a Look: On the Politics of the Gaze and Technological Possibility in Kazuo Ishiguro’s *Klara and the Sun*’, *Critique - Bolingbroke Society*, 1-12.
- Stableford, Brian (2006), *Science Fact and Science Fiction*, New York, Routledge.
- Stein, Edith (1917), *L’empatia*, Franco Angeli, Milano, Franco Angeli.
- Suvin, Darko (1985), *Le metamorfosi della fantascienza: poetica e storia di un genere letterario*, trad. it. Lia Guerra, introduzione di Oreste del Buono, Bologna, il Mulino (ed. orig. *Metamorphoses of Science Fiction: on the Poetics and History of a Literary Genre*, 1979).
- Turing, Alan (1985), *Calcolatori e intelligenza*, in Dennett e Hofstadter (1985), 61-74 (ed. orig. ‘Computing Machinery and Intelligence’, *Mind* 59, 1950, 433-460).

Vint, Sherryl (2021), *Biopolitical Futures in Twenty-first-century Speculative Fiction*, Cambridge, Cambridge University Press.

*Emanuela Piga Bruni*  
*Universitas Mercatorum (Italy)*  
[emanuela.pigabruni@unimercatorum.it](mailto:emanuela.pigabruni@unimercatorum.it)