

REMO CESERANI MARIO DOMENICHELLI
PINO FASANO

DIZIONARIO
DEI TEMI
LETTERARI

Volume I
A - E

UTET

© 2007 Unione Tipografico-Editrice Torinese
corso Raffaello, 28 - 10125 Torino

Sito Internet Utet: www.utet.com
e-mail: utet@utet.it

I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento totale o parziale, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm e le copie fotostatiche), sono riservati per tutti i Paesi.

Fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume/fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, comma 4, della legge 22 aprile 1941 n. 633 ovvero dall'accordo stipulato tra SIAE, AIE, SNS e CNA, CONFARTIGIANATO, CASA, CLAAI, CONFCOMMERCIO, CONFESERCENTI il 18 dicembre 2000.

Le riproduzioni ad uso differente da quello personale potranno avvenire, per un numero di pagine non superiore al 15% del presente volume/fascicolo, solo a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da AIDRO, via delle Erbe, n. 2 - 20121 Milano - e-mail: segreteria@aidro.org

Fotocomposizione: Linotipo 77 - Torino

Stampa: Legoprint S.p.a. - Lavis (TN)

ISBN 88-02-07620-0

COLLABORATORI DEL PRIMO VOLUME

- Adamo Sergia: *Cosacchi*.
 Aglietti Anna: *Anello*.
 Albertazzi Silvia: *Borghesia; Colonia, colonizzazione*.
 Alfonzetti Beatrice: *Congiura*.
 Antonello Pierpaolo: *Conoscenza, sapere*.
 Arvigo Tiziana: *Albatro, gabbiano*.
 Ascari Maurizio: *Anarchia*.
 Bagnoli Vincenzo: *Distruzione*.
 Benatti Luisa: *Deserto*.
 Bernardelli Andrea: *Delirio*.
 Bernardini Luca: *Cugini*.
 Bertazzoli Raffaella: *Assassinio di congiunti; Eden*.
 Bertoni Clotilde: *Assassinio passionale*.
 Bettetini Maria: *Calunnia*.
 Blazina Sergio: *Amicitia; Colori; Creazione*.
 Borghello Giampaolo: *Crepuscolo*.
 Borghesi Francesco: *Anima*.
 Borgogni Daniele: *Delirio; Enigma*.
 Bugin Enrico: *Collegio*.
 Calanchi Alessandra: *Corpo*.
 Carini Enrico: *Beffa, burla; Caverna; Città sotterranea*.
 Casadei Alberto: *Assedio; Battaglia*.
 Cassiani Chiara: *Elefante*.
 Cassiani Gennaro: *Carestia; Emarginazione sociale*.
 Cellai Antonella: *Coraggio, audacia*.
 Ceserani Remo: *Amore; Arpa eolia; Bacio; Benedizione/Maledizione; Campagna; Capro espiatorio; Carrozza; Casa stregata, casa infestata; Castrazione; Contadini; Crocifissione; Decapitazione; Eremita*.
 Chiellini Susanna: *Discordia*.
 Coronato Rocco: *Chiesa*.
 Corso Simona: *Briccone, trickster*.
 Cosentino Paola: *Danza*.
 Crisafulli Lilla Maria: *Eroe, eroismo*.
 Damiani Sara: *Bottega; Decapitazione*.
 Davies Richard: *Dubbio*.
 De Romanis Roberto: *Conversione*.
 Domenichelli Mario: *Animali; Arcadia; Aridità; Astuzia; Babele; Bello, bellezza, sublime; Castità; Chiesa; Collegio; Coraggio, audacia; Demone; Discordia; Educazione*.
 Episcopo Giuseppe: *Debito*.
 Farese Carlotta: *Eroe, eroismo*.
 Fasano Pino: *Alba, aurora; Alberi; Avventura; Bomba; Cenere; Esplorazione*.
 Federici Eleonora: *Automa, androide, essere artificiale*.
 Fiorella Lucia Claudia: *Africa; Esotismo*.
 Fiorini Mariarita: *Creature magiche*.
 Fusillo Massimo: *Doppio, sosia*.
 Gallo Valentina: *Cenere*.
 Ghelli Francesco: *Arte, artista; Attentato, assassinio politico; Caso; Droga*.
 Giglioli Daniele: *Caduta, inciampo*.
 Gliucci Roberto: *Diavolo*.
 Giucci Guillermo: *Automobile*.
 Gozzi Francesco: *Cosmo*.
 Guaragnella Pasquale: *Alba, aurora*.
 Guglielmi Marina: *Assenza; Crudeltà; Europa*.
 Holmes Deborah: *Commercio*.
 Imbroscio Carmelina: *Diluvio universale*.
 Iorio Anna Maria: *Africa*.
 Jemma-Schwentzel Rossana: *Bohème*.
 Jossa Stefano: *Aristocrazia; Armi; Cavallo; Crociate; Donna guerriera*.
 Landi Michela: *Alchimia; Campane*.
 Lazzarin Stefano: *Angoscia; Antiquario; Collezionista*.
 Mamma Simonina: *Condottiero*.
 Mancini Mario: *Cavaliere*.
 Manferlotti Stefano: *Acrobata, saltimbanco; Corona, ghirlanda, serto*.
 Mangini Angelo M.: *Api*.
 Marra Wanda: *Confessione*.
 Mauceri Maria Cristina: *Adolescenza*.
 Mauro Gianni: *Destino, fato*.
 Meldolesi Tommaso: *Burocrazia*.
 Merola Valeria: *Cecità*.
 Micali Simona: *Abbandono; Corteggiamento*.
 Mildonian Paola: *Animali; Babele*.
 Mullini Roberta: *Buffone, clown*.
 Musarra Franco: *Città; Colle, collina; Corruzione*.
 Musarra Schroeder Ulla: *Città*.
 Musca Patrizia: *Cina*.
 Neiger Ada: *Campo di concentramento*.
 Nigro Radiana: *Conversazione*.
 Nisticò Renato: *Apocalisse; Biblioteca*.
 Orvieto Paolo: *Asino; Cervo*.
 Pala Mauro: *Berlino*.
 Paradisi Valentina: *Cannibalismo*.
 Parrini Cantini Elena: *Castità*.
 Pasetti Lucia: *Bordello*.
 Patey Caroline: *Acqua; Aridità*.
 Pellerey Roberto: *Babele; Caos*.
 Pellizzi Federico: *Dono*.
 Pernechele Gabriella: *Ebreo*.
 Pietrini Sandra: *Circo*.
 Pinazzi Annamaria: *Cowboy*.
 Polacco Marina: *Ascesa sociale; Avarizia, avaro; Denaro; Dote; Eredità, testamento*.
 Policastro Gilda: *Dannazione*.
 Porciani Elena: *Alfabeto*.
 Ranalli Omerita: *Alberi*.
 Residori Matteo: *Disinganno*.
 Ricci Elena: *Consigliere*.
 Ricci Francesca: *Assurdo; Corrida*.
 Rispoli Marco: *Artigiano*.
 Roda Vittorio: *Debolezza*.
 Rubino Gianfranco: *Appartamento; Cantina; Dimora, abitazione, casa*.
 Sborgi Ilaria: *Emancipazione della donna*.
 Scaffai Niccolò: *Donna angelicata*.
 Sinopoli Franca: *Africa; America, Americhe; Esodo*.
 Soglia Ermelinda: *Attesa*.
 Somigli Luca: *Decadenza*.
 Spila Cristiano: *Animali fantastici; Antichi; Banchetto; Bestie feroci; Burattini, marionette; Caccia; Calvizie; Cane; Cappello, copricapo; Carnevale; Cibo, cucina; Corona, ghirlanda, serto; Debito; Divoramento; Escrementi*.
 Tamburini Grazia: *Castello; Cucina*.
 Tatti Mariasilvia: *Esilio*.
 Tocchini Delia: *Angelo*.
 Torregiani Bruno: *Autunno; Estate*.
 Trocchi Anna: *Abisso*.
 Tuccini Giona: *Bomba*.
 Vanorio Maria Laura: *Astuzia*.
 Vasarri Fabio: *Androgino*.
 Vazzoler Franco: *Boia*.
 Veglia Federica: *Bandito; Bassifondi*.
 Violi Alessandra: *Bocca; Capelli; Cuore; Deretano*.
 Vivarelli Vivetta: *Bonaccia*.
 Volpe Sandro: *Cinema*.
 Zanelli Quarantini Franca: *Bosco, foresta*.
 Zanotti Paolo: *Balocchi, bambola*.
 Zublena Paolo: *Duello*.

Realizzazione editoriale a cura della Redazione Collezioni di Cultura UTET, con la collaborazione di CARLOTTA ROMANO.

Segreteria di Redazione: PATRIZIA LONGO.

All'allestimento delle bibliografie hanno collaborato TIZIANA FRANCHI, ALESSANDRO LECCESE e MARGHERITA QUAGLINO.

L'asterisco indica i testi redazionali.

schichten vom lieben Gott, 1900); Savonarola, G., *Prediche* (sec. XV); Vega Carpio, L.F. de, *La prudente vendetta* (*La prudente venganza*, 1624, novella); Walsler, R., *I fratelli Tanner* (*Geschwister Tanner*, 1907); Walsler, R., *La passeggiata* (*Der Spaziergang*, 1917); Weil, S., *Attesa di Dio* (*Attente de Dieu*, 1950, postumo); Wright, T.M., *La sala d'attesa* (*The Waiting Room*, 1990).

■ **BIBLIOGRAFIA:** Bompiani, G., *L'attesa*, Milano 1988; Butler, L.S. - Davis, R. (a c. di), *Rethinking Beckett: a Collection of Critical Essays*, London 1990; Caffiero, M., *La Nuova Era. Miti e profezie dell'Italia in Rivoluzione*, Genova 1991; Carcione, F., *Le eresie. Trinità e incarnazione nella chiesa antica*, Cinisello Balsamo 1992; Cormier, R. - Pallister, J.L., *Waiting for death: the philosophical significance of Beckett's En attendant Godot*, University of Alabama Press, 1979; Davico Bonino, G., *Il teatro di Harold Pinter*, Torino 1976; Duby, G., *L'anno Mille. Storia religiosa e psicologia collettiva* (1967), Torino 1976; Esslin, M., *The Theatre of the Absurd*, New York and London 1961; Filoramo, G., *L'attesa della fine. Storia della gnosi*, Roma-Bari 1983; Francis, M., *Forme et signification de l'attente dans l'oeuvre de Julien Gracq*, Paris 1979; Iser, W., *L'atto della lettura. Una teoria della risposta estetica* (1976), Bologna 1987; Katz, D.S., *Philo-Semitism and the Readmission of the Jews to England*, Oxford 1982; Kraus, E., *Erwartungs-Angst als Modus kognitiver Ästhetik in John Hawkes' Werke*, München 1990; Kugelmann, L., *Antizipation: eine begriffsgeschichtliche Untersuchung*, Göttingen 1986; Manselli, R., *Il soprannaturale e la religione popolare nel Medio Evo*, Roma 1985; Pikulik, L., *Warten, Erwartung: eine Lebensform in End- und Übergangszeiten, in Beispielen aus der Geistesgeschichte, Literatur und Kunst*, Göttingen 1997; Placanica, A., *Segni dei tempi. Il modello apocalittico nella tradizione occidentale*, Venezia 1990; Reeves, M., *The Influence of Prophecy in the Later Middle Ages. A Study in Joachimism*, Oxford 1969; Ryrice, A. C., *Silent Waiting: the Biblical Roots of Contemplative Spirituality*, Norwich 1999; Schilling, H. (a c. di), *Welche Farbe hat die Zeit? Recherchen zu einer Anthropologie des Wartens*, Frankfurt am Main 2002; Smith, N., *Perfection Proclaimed: Language and Literature in English Radical Religion, 1640-1660*, Oxford 1989; Todorov, T., *La letteratura fantastica* (1970), Milano 1977.

■ **VOCI AFFINI:** Abbandono; Pazienza; Solitudine; Speranza/Disperazione. ERMELINDA SOGLIA

Automa, androide, essere artificiale. 1. La definizione generale di *automa* (ant. *autòmato*, dal gr. *autòmatos* «che pensa da sé»; lat. tardo *automatum*) identifica ogni genere di macchina semovente che ha in sé i principi del proprio moto, vale a dire qualunque meccanismo che nasconda al proprio interno l'origine del proprio movimento. Questa ampia definizione include ogni tipo di macchina automatica, dal computer all'orologio fino al distributore a monete di bevande (definito appunto «automa venale»). L'uso più ristretto – ma di fatto non propriamente corretto – del termine *automa* identifica invece ogni macchina o creazione artificiale che imita i movimenti, azioni e/o suoni, di esseri viventi, uomini o animali. In realtà gli automi con sembianze umane o antropomorfe, andrebbero definiti *androidi* se di sesso maschile, o *andreidi* se di sesso femminile. Il termine «androide» venne coniato nel 1625 da Gabriel Naudé; per la versione femminile bisognerà attendere la fine del XIX secolo. Automi e androidi non devono essere confusi con i più recenti *cyborgs* (*cybernetic organisms*) che sono esseri umani dotati di protesi tecnologiche, come nel caso del cinematografico *Robocop* (1987) di Paul Verhoeven o di alcuni personaggi dei romanzi cyberpunk di Philip Dick, Pat Cadigan e William Gibson.

2. Già nell'Antichità i sacerdoti egiziani impiegavano l'automazione delle statue a scopo religioso e rituale (le celebri «statue parlanti»). Altre volte lo scopo era di servirsene a propria difesa o in battaglia. Così gli Argonauti creano un cane artificiale per metterlo a guardia della

loro nave. Celebre è poi la leggenda del gigante di bronzo Talos creato dal dio Efesto (secondo altri da Dedalo) per difendere l'isola di Creta. E a Dedalo, il costruttore per re Minosse del celebre labirinto, viene attribuita anche la creazione di diversi esseri semoventi. Infine si deve ricordare che **Omero** nell'*Iliade* attribuisce a Vulcano la fabbricazione di automi «di servizio» in forma di tripodi semoventi, XVIII, 372-77, e di fanciulle dorate, XVIII, 417-20. Il primo vero automa opera delle arti e delle tecniche dell'uomo di cui si tramandi memoria è la celebre colomba meccanica di Archita di Taranto (sec. IV a.C.) che si diceva fosse in grado di volare. Nel settore scientifico e tecnologico degli automi rilevante è poi il ruolo svolto dall'opera del matematico **Erone Alessandrino** (sec. I d.C.) con i suoi trattati *Pneumatica*, *Meccanica*, e *Automata*, in cui espone alcuni fondamentali principi e tecniche di costruzione di automi meccanici. Importante sarà il ruolo dei testi di Erone per la tradizione tecnica e meccanica islamica e, in particolare, per lo sviluppo dell'opera di Al-Jazari (sec. XIII) celebre costruttore di clesidre con meravigliosi automi.

3. Cosa diversa erano, nell'antica mitologia, i numerosi esempi di personaggi creati dal fango, statue vivificate da dei o da semidei: non veri e propri esseri meccanici, creati artigianalmente, come appunto sono gli automi, ma «creature» artificiali, in molti casi usati dagli dei per sedurre l'uomo con il potere dell'amore. Si pensi all'uomo creato da Prometeo, alla bella Pandora creata da Efesto per sedurre Prometeo, di cui racconta **Esiodo** (sec. VIII-VII a.C.) in *Le opere e i giorni*, o alla statua bellissima creata da Pigmalione di cui racconta **Ovidio** nelle *Metamorfosi* (X; 3-8 d.C.).

A partire dalla tarda antichità e per tutto il Medioevo alla forza di vivificazione divina delle creature artificiali si sostituisce sempre più l'artificio della magia. Così **Guiglielmo di Malmesbury** (*Le gesta dei re d'Inghilterra*, 1124-25) riporta la leggenda dello «sposalizio della statua» – poi ripresa nella letteratura fantastica ottocentesca (tra cui in **Merimée**, *La Venere d'Ille*, 1837). Nel racconto un giovane che inavvertitamente aveva infilato il proprio anello nel dito di una statua di Venere, rimane soggiogato dai poteri della statua vivente della dea. Altrettanto celebri sono le leggendarie «teste parlanti» la cui costruzione è attribuita a figure di sapienti del tempo che per le loro conoscenze erano in odor di magia, tra gli altri papa Silvestro II, Alberto Magno, Roberto Grossatesta e Ruggero Bacone. Altrettanto celebre è la leggendaria «mosca di ferro» attribuita a Virgilio vescovo di Napoli, che egli aveva costruito per tenere lontane dalla città le mosche vere.

Nel Cinquecento i principi proto-scientifici dell'alchimia sfociano nella pretesa di dare vita a creature artificiali. Così **Paracelso** (*Sulla generazione delle cose naturali*, ca. 1530) sosteneva di potere creare un uomo usando seme e sangue umano conservati nello sterco di cavallo. In ambito alchemico è spesso ricordata la creazione di un essere artificiale – detto *homunculus* – sulla base di un misto di conoscenze magiche e chimiche. **Goethe** attribuirà al personaggio del dottor Faust – il cui modello storico era un contemporaneo di Paracelso – la creazione di un *homunculus* alchemico che vegeta all'interno di un alambicco.

4. Una svolta riguardo al tema dell'automa avviene nel Settecento, sia sul piano teorico della discussione filosofica, che su quello pratico di alcune creazioni tecnico-meccaniche. La discussione filosofica trova origine in realtà nella prima metà del Seicento, quando René **Descartes** (*L'Uomo*, ca. 1630), nel fornire una defini-

zione della distinzione tra l'uomo e l'animale, ritiene che la parte corporea di entrambi sia sottoposta alle leggi meccaniche che regolano una macchina. L'uomo, dotato di anima razionale, si distingue così radicalmente dall'animale che sarebbe semplice meccanismo. Ben più radicale è invece la posizione sostenuta intorno alla metà del Settecento, da Julien Offroy de **La Mettrie** (*L'uomo macchina*, 1748): il corpo dell'uomo è una macchina perfetta, come un orologio, e tutte le sue attività psichiche derivano da movimenti e meccanismi corporei.

Significativamente, sempre intorno alla metà del Settecento, nel primo volume della *Encyclopédie* (1751) appaiono le voci «automa» e «androide». Entrambe le voci fanno riferimento alla discussione filosofica in atto, ma sono in larga parte composte dalla descrizione di tre celebri automi. Non si trattava in questo caso del frutto della fantasia magico-popolare o mitologica, e neppure delle teoriche statue viventi a cui faceva spesso riferimento la discussione filosofica per esemplificare le ipotesi materialistiche sull'uomo-macchina (vedi **Condillac**, *Trattato delle sensazioni*, 1754). Gli automi descritti nell'*Encyclopédie* sono quelli realmente fabbricati dal celebre Jacques Vaucanson tra il 1733 e il 1738, anno del debutto del suo *flautista*. Quello stesso anno esibì in pubblico anche altri due automi, un *tamburino* e la celebre *anatra*. Dopo il 1770, gli svizzeri Pierre e Henri-Louis Jaquet-Droz (padre e figlio) costruirono altri tre celebri androidi, una musicista, uno scrivano e un disegnatore, che furono esibiti in quasi tutte le corti europee. Ma l'androide che fece più scalpore e che fece più scrivere, è certamente il *giocatore di scacchi* costruito dal barone ungherese Wolfgang von Kempelen tra il 1769 e il 1770. Si trattava di una figura di turco seduta davanti ad una scrivania su cui si trovava una scacchiera. Questo celebre automa batteva puntualmente ogni suo avversario. In realtà si trattava di un'abile messinscena, dato che tra i meccanismi che facevano muovere l'androide si nascondeva un giocatore di scacchi in carne ed ossa.

5. Il turco giocatore di scacchi di von Kempelen avrà una lunga vita e molta fama. Nel 1836, ad esempio, ispira uno scritto di Edgar Allan **Poe** che, dopo aver assistito ad un'esibizione del supposto androide, cerca di spiegare i motivi per cui non crede si possa trattare di un vero essere artificiale (*Il giocatore di scacchi di Maelzel*). La creatura artificiale di von Kempelen ha anche ispirato la trama di un racconto di Ernst Theodor Amadeus **Hoffmann**, intitolato *L'automa* (1814). Nel racconto il turco di von Kempelen non è più un giocatore di scacchi, ma una sorta di oracolo o veggente meccanico. Inoltre la stessa misteriosa amata del protagonista rivela di essere a propria volta un affascinante automa musicale. Il racconto è poi il pretesto impiegato dall'autore per inserire lunghe discussioni e divagazioni sul tema dell'automa. Un altro automa – o meglio, una androide – è al centro di uno dei più celebri racconti di Hoffmann, *L'uomo della sabbia* (1816), noto anche per l'interpretazione datane un secolo più tardi da Sigmund **Freud** (*Il perturbante*, 1919). Al centro del racconto risalta la figura dell'automa Olimpia, creatura del mago e alchimista Coppelius o Coppola. La morbosa e fatale attrazione che il protagonista Nataniele prova per Olimpia diviene il simbolo della ossessiva curiosità che circonda ogni entità che si ponga sul confine tra l'animato e l'inanimato, dell'oggetto perturbante che manifesta tutta l'ambiguità e l'incertezza della condizione umana.

Negli stessi anni compare sulla scena letteraria un essere artificiale che non è più il risultato dei prodigi della magia, ma delle potenzialità della scienza e della medicina:

non appartiene più cioè alla sfera degli esseri creati da forze meccaniche bensì a quella degli esseri biologici che vengono manipolati (con trapianti, trasformazione di organi, ecc.). Mary **Shelley** nel 1818 apre infatti con «la Creatura» – vera protagonista del romanzo *Frankenstein* – la tradizione della fantascienza. La Creatura di Mary Shelley deriva infatti dalla sintesi del sapere medico-scientifico dei primi decenni dell'Ottocento, compiuta unendo i progressi dell'anatomia e della fisiologia medica alle teorie del *mesmerismo* e alle prime ricerche nel campo dell'elettromagnetismo.

Una menzione la merita anche lo scrittore francese **Villiers de l'Isle-Adam**, colui che ha coniato il termine *androide* per identificare gli automi antropomorfi di sesso femminile. Al centro del suo romanzo *Eva futura* (1886), si trova la figura di una creatura artificiale, di nome Hadaly, che sarebbe stata creata nientemeno che dall'inventore Thomas Alva Edison. Anche in questo caso – come per la Creatura di Mary Shelley – ci troviamo di fronte ad un tentativo di elaborare in chiave fantastica (o fantascientifica) il timore e lo sconcerto di fronte al rapido sviluppo delle tecnologie e della scienza.

Da ricordare è anche *Pinocchio* (1883) di Carlo **Collodi**, il burattino costruito da mastro Geppetto, che ha tutte le caratteristiche del meccanismo creato artigianalmente, ma alla fine si trasforma in un vero bambino: è uno dei casi più evidenti di trapasso dall'uno all'altro regno: da quello meccanico a quello biologico.

6. Nel 1915 lo scrittore austriaco Gustav **Meyrink** con il romanzo *Il Golem* risveglia l'interesse per una antichissima figura di automa. La storia del Golem ha origine all'interno di antiche leggende appartenenti alla cultura ebraica e nasce dall'intreccio di magia, alchimia e pratiche religiose esoteriche. Il termine appare nei *Salmi* (139 [138], 16) ad indicare una sorta di embrione umano, e lo si ritrova nella tradizione talmudica e poi nella Kabbalah medievale, per identificare una creatura artificiale di aspetto umano vivificata mediante misteriose pratiche occultistiche. Nella seconda metà del Cinquecento la leggenda è ripresa in Germania nel racconto della creazione da parte del rabbino Judah Loew ben Bezabel di una creatura fatta di terra e vivificata mediante una formula magica scritta su un foglio, depositata nella bocca del golem. L'unico modo per arrestare il golem è quello di togliergli dalla bocca il foglio con la formula magica. In altre versioni della leggenda legate alle pratiche esoteriche della Kabbalah, il principio vivificatore era una scritta magica posta sulla fronte della creatura, *emet* «verità». Cancellando la prima lettera di *emet* la parola diveniva *met* «morto», e la creatura di conseguenza cadeva inerte. Alla figura del golem sono legati i temi del doppio (*doppelgänger*), del rapporto creatore/creatura, e dell'umana volontà di potenza o prometeismo.

Ma gli automi – o meglio gli androidi – dovevano trovare nel Novecento la loro più importante collocazione e definizione nell'ambito di un fondamentale genere paraletterario: la fantascienza (*Science Fiction*). In queste storie la creatura artificiale di origine tecnologica e scientifica incarna tutte le paure e le incertezze legate al progresso e allo sviluppo delle società industriali occidentali.

Nel 1920 lo scrittore cecoslovacco Karel **Čapek** nella sua commedia *R.U.R.* fornisce una nuova denominazione per l'automa tecnologico, quella di «robot». Nel testo si racconta delle creature prodotte dall'ingegnere Rossum al solo scopo di lavorare in vece dell'uomo. Si tratta di una evidente satira del capitalismo e dell'alienazione delle masse popolari dovuta all'industrializzazione. Il termine robot diviene lentamente abituale per identificare

gli automi, in particolare negli Stati Uniti a partire dalla fondazione della rivista popolare «Amazing Stories» (1926) che raccoglie il meglio della prima produzione fantascientifica. In questa prima letteratura fantascientifica il robot assume spesso il ruolo di una figura aggressiva e inquietante, del tutto ostile all'uomo.

Nel 1940 Isaac **Asimov** scrive il suo primo racconto di robot, *Robbie*, in cui si narra la storia di un robot amico e custode di una bambina. Asimov delinea così nella sue successive storie una diversa figura del robot, come essere inoffensivo e collaborativo. Questo avviene sulla base della definizione da parte di Asimov delle Tre Leggi della Robotica su cui è programmato il comportamento di ogni robot: 1) Un robot non può recare danno agli esseri umani, né può permettere che, a causa del suo mancato intervento, gli esseri umani ricevano danno; 2) Un robot deve obbedire agli ordini impartiti dagli esseri umani tranne nel caso che tali ordini contrastino con la Prima Legge; 3) Un robot deve salvaguardare la propria esistenza, purché ciò non contrasti con la Prima e la Seconda Legge. I robots di Asimov sono efficienti e affidabili e vengono impiegati dall'uomo per l'esplorazione spaziale e per i servizi di pubblica utilità. Questi robots di racconto in racconto sviluppano una sempre più intensa sensibilità e capacità intellettuale fino al punto da potersi trasformare in esseri umani (*L'uomo bicentenario*, 1976).

Gli androidi di Philip K. **Dick** non sembrano invece accettare il loro stato di sudditanza all'uomo e si ribellano. Così nella realtà distopica di *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* (1968) il protagonista Rick Deckard ha il compito di individuare e eliminare le creature artificiali che si sono infiltrate illegalmente sulla terra. Ma le creature a cui dà la caccia sono fornite delle unità cerebrali Nexus-6 che le rendono indistinguibili dagli umani. Solo mediante un test psicologico che misura l'empatia tipica degli esseri umani si può individuare un androide. La figura del capo degli androidi ribelli, Roy Baty, è stata rappresentata con particolare enfasi nella trasposizione cinematografica del testo di Dick, del regista Ridley **Scott** (*Blade Runner*, 1982). Infatti, anche la cinematografia ha rivestito una particolare importanza nel rendere familiare al grande pubblico la figura del robot, a partire dal classico *Metropolis* (1926) di Fritz **Lang**, per arrivare agli androidi di *Guerre stellari* (1977) di George **Lucas** e al bambino-robot di *A.I.* (2001) di Stephen **Spielberg**, riadattamento fantascientifico della storia di Pinocchio.

Un riferimento va fatto a una tematica laterale della nozione di automa, quella dell'intelligenza artificiale (I.A.), vale a dire dello sviluppo di sistemi informatici che svolgano funzioni mentali simili a quelle umane. Un interessante esempio è quello fornito dal soggetto cinematografico di Arthur C. **Clarke** per il film *2001 Odissea nello spazio* (1968) diretto da Stanley **Kubrick**.

Per concludere ci sembra importante sottolineare l'utilizzazione della figura dell'androide e del robot nella fantascienza femminile. Come esempi di riscrittura femminile del personaggio dell'automa-cyborg possiamo citare il racconto di Catherine L. **Moore**, *Figlia dell'uomo* (1944), quello di Anne **McCaffrey**, *L'astronave che cantava* (1969) e quello di James **Tiptree Jr.**, *La ragazza collegata* (1973). Molto interessanti sono anche i romanzi di Tanith **Lee**, in particolare, *Storia di un amore d'argento* (1986) e il più recente, *Cybergolem* (1991) di Marge **Piercy**.

■ **OPERE CITATE:** Opere anonime: «Amazing stories», rivista (1926); *Encyclopédie* (1751); *Salmi* (sec. X-II a.C.).

Asimov, I., *Robbie* (1940); Asimov, I., *L'uomo bicentenario* (*The Bicentennial Man*, 1976); Čapek, K., R.U.R. (*Rossum's Universal Robots*, 1920); Collodi, C., *Le avventure di Pinocchio* (1883); Condillac, E. Bonnot de, *Trattato delle sensazioni* (*Traité des sensations*, 1754); Descartes, R., *L'uomo* (*Traité de l'homme*, ca. 1630); Dick, P.K., *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968); Erone Alessandrino, *Automata* (sec. I); Erone Alessandrino, *Meccanica* (sec. I); Erone Alessandrino, *Pneumatica* (sec. I); Esiodo, *Opere e Giorni* (secc. VIII-VII a.C.); Freud, S., *Il perturbante* (*Das Unheimliche*, 1919); Goethe, J.W., *Faust* (1834, postumo); Guglielmo di Malmesbury, *Le gesta dei re d'Inghilterra* (*De gestis Regum Anglorum libri quinque*, 1124-25); Hoffmann, E.T.A., *L'automa* (*Die Automate*, 1814); Hoffmann, E.T.A., *L'uomo della sabbia* (*Der Sandmann*, 1816); Kubrick, S., *2001 Odissea nello spazio*, cinema (2001: *A Space Odyssey*, 1968); La Mettrie, J. Offroy de, *L'uomo macchina* (*L'homme machine*, 1748); Lang, F., *Metropolis*, cinema (1926); Lee, T., *L'amante d'argento* (*The Silver Metal Lover*, 1986); Lucas, G., *Guerre stellari*, cinema (*Star Wars*, 1977); McCaffrey, A., *L'astronave che cantava* (*The Ship Who Sang*, 1969); Merimée, P., *La Venere d'Ille* (*La Vénus d'Ille*, 1837); Meyrink, G., *Il golem* (*Der Golem*, 1915); Moore, C.L., *Figlia dell'uomo* (*No Woman Born*, 1944); Omero, *Iliade* (secc. IX-VIII a.C.); Ovidio Nasone, P., *Metamorfosi* (3-8 d.C.); Paracelso, *Sulla generazione della natura* (*De generatione rerum naturalium*, ca. 1530); Piercy, M., *Cybergolem* (*He, She and It*, 1991); Poe, E. A., *Il giocatore di scacchi di Maelzel* (*Maelzel's Chess-Player*, 1836); Scott, R., *Blade Runner*, cinema (1982); Shelley, M., *Frankenstein, ovvero il moderno Prometeo* (*Frankenstein, or the Modern Prometheus*, 1818, 1831); Spielberg, S., A.I., cinema (2001); Tiptree Jr., J., *La ragazza collegata* (*The Girl Who Was Plugged In*, 1973); Verhoeven, P., *Robocop*, cinema (1987); Villiers de l'Isle-Adam, P.A.M., *Eva futura* (*L'Eve Future*, 1886).

■ **ALTRE OPERE:** Asimov, I., *Tutti i miei robot* (*The complete robot*, 1982); Baldi, B., *Di Herone Alessandrino De gli Automati, ovvero Machine Se Moventi* (1589); Baum, L.F., *Il mago di Oz* (*Wizard of Oz*, 1900); Bontempelli, M., *Eva ultima* (1932); Bradbury, R., *Marionettes Inc.* (1951); Cadigan, P., *Mindplayers* (1987); Cameron, J., *Terminator*, cinema (1984); Cameron, J., *Terminator 2: Judgement Day*, cinema (1991); Columbus, C., *L'uomo bicentenario*, cinema (*The Bicentennial Man*, 1999); Dick, P. K., *Abramo Lincoln androide* (*We Can Build You*, 1972); Dick, P. K., *I simulacri* (*The Simulacra*, 1964); Fleming, V., *Il mago di Oz*, cinema (*Wizard of Oz*, 1939); Gibson, W., *Aidoru* (*Idoru*, 1996); Gibson, W., *Giù nel cyberspazio* (*Count Zero*, 1986); Gibson, W., *Monna Lisa cyberpunk* (*Mona Lisa Overdrive*, 1988); Gibson, W., *Neuromante* (*Neuromancer*, 1984); Grimm, J., *Il Golem* (*Die Golem*, 1808); Kurzweil, A., *La scatola dell'inventore* (*A Case of Curiosities*, 1992); Melville, H., *La torre campanaria* (*The Bell Tower*, 1855); Mostow, J., *Terminator 3: The Rise of the Machines*, cinema (2003); Offenbach, J., *I racconti di Hoffmann* (*Les contes d'Hoffmann*, 1881); Wegener, P., *Il Golem*, cinema (*Der Golem*, 1920); Wiesel, E., *Il Golem* (*The Golem*, 1983).

■ **BIBLIOGRAFIA:** Caronia, A., *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Roma-Napoli, Theoria, 1985; Caronia, A., *Il corpo virtuale: dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Padova, Muzzio, 1995; Ceserani, G.P., *Gli automi: storia e mito*, Roma-Bari, Laterza, 1983; Dunn, T. - Erlich, R. (a c. di), *The Mechanical God: Machines in Science Fiction*, Westport (Conn.), Greenwood Press, 1982; Giovannoli, R., *La scienza della fantascienza*, Milano, Bompiani, 1991; Gross, K., *The Dream of the Moving Statue*, Ithaca, Cornell University Press, 1992; Kerman, J. (a c. di), *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's «Blade Runner» and Philip K. Dick's «Do Androids Dream of Electric Sheep?»*, Bowling Green, Bowling Green University Press, 1991; Losano, M., *Storie di automi: dalla Grecia alla Belle Époque*, Torino, Einaudi, 1990; Penley, C. (a c. di), *Close Encounters: Film, Feminism and Science Fiction*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1991; Schelde, P., *Androids, Humanoids and Other Science Fiction Monsters: Science and Soul in Science Fiction Films*, New York, New York University Press, 1993; Warrick, P.S., *Il romanzo del futuro. Computer e robot nella narrativa di fantascienza* (1980), Bari, Dedalo, 1984.

■ VOCI AFFINI: Alchimia; Conoscenza, sapere; Corpo; Creazione; Doppio; Inventore; Macchina; Mostro; Oggetti animati; Ossessione, mania; Perturbante; Scienza.

ELEONORA FEDERICI

Automobile. 1. L'invenzione dell'automobile risale alla fine del XIX secolo. Il termine è stato creato in Francia (*automobile*, 1866) e da lì si è diffuso nelle principali lingue europee (ingl. *automobile*, *motor car*; ted. *Automobil*, *Kraftwagen*; sp. *automóvil*; it. *automobile* dal 1898, *autovettura*, *macchina*). Nei primi tempi il nuovo mezzo di locomozione è stato frequentemente contrapposto al treno e a esso ritenuto superiore, per la possibilità offerta al viaggiatore di muoversi in modo indipendente e di giovare di un rapporto più diretto con persone e paesaggi. Non costretta da orari e percorsi fissi, l'automobile è stata sentita come uno strumento di libertà. All'inizio del XX secolo nessun'altra invenzione rappresentò in modo altrettanto evidente e simbolico l'affermarsi della modernità urbana. L'immagine dell'automobile da corsa è evocata da F.T. Marinetti nel *Manifesto del Futurismo* (pubblicato su «Le Figaro» il 20 febbraio 1909) per rappresentare l'irruzione nel nostro mondo dello spirito moderno. Sia in Europa che negli Stati Uniti che in America Latina le avanguardie utilizzano gli elementi della tecnologia nuova per dar forma alle loro scritte e per prendere le distanze dal passato. Già, del resto, Mario Morasso nel 1905 aveva sostenuto la necessità di sostituire al cavallo l'automobile e i suoi attributi come forma di espressione della modernità. La nuova donna futurista vagheggiata in *La nuova arma* si innamora del pilota di una Panhard: l'amore non ha più come sfondo congeniale il concorso ippico, bensì la corsa automobilistica, con la Panhard rossa che batte ogni record di velocità. L'automobile irrompe nell'immaginario associata appunto con la velocità, il movimento, il mutamento, l'attualità. All'inizio, tuttavia, anziché rappresentare l'allargamento dello spazio ristretto domestico verso il mondo esterno degli oggetti e delle città, l'automobile assume soprattutto una funzione di distinzione sociale. Associata assai più a un *hobby* moderno che al lavoro, spesso corredata da uno *chauffeur* impeccabilmente vestito, l'automobile che circolava nella città europea era una versione modificata della carrozza privata tirata da cavalli, accessibile solo a pochi. Originaria dell'Europa, essa conobbe invece, grazie a Henry Ford, un rapido processo di polarizzazione negli Stati Uniti, dove si trasformò in un'istituzione nordamericana fondamentale. La produzione culturale accompagnò con sommo interesse queste trasformazioni planetarie, ponendo il nuovo veicolo meccanico al centro dell'attenzione ed esaminando personaggi, ambienti, linguaggi, simboli e immagini con esso collegati nella letteratura, nella cinematografia, nella musica e nelle arti figurative.

L'automobile diede nuovo impulso allo spirito avventuroso del viaggio e la prima espressione simbolica di questo desiderio è rappresentata dall'escursione compiuta nell'agosto 1888 da Bertha Benz, moglie dell'inventore tedesco Carl Friedrich Benz, fra Mannheim e Pforzheim, in compagnia dei due figli. Sono numerose le relazioni dei primi viaggiatori, che raccontano le proprie avventure automobilistiche: Otto Julius Bierbaum, *Un viaggio sentimentale in automobile* (1903); Horatio N. Jackson, *Da un oceano all'altro su una Winton* (1903); Eugène Demolder, *La Spagna in auto, impressioni di viaggio* (1905); Winthrop Scarritt, *Tre uomini in un'automobile* (1906); Octave Mirbeau, *La 628-E8* (1908); Carlo Placci, *In automobile* (1908); Edith Wharton, *Un viaggio in Francia, di corsa, in automobile* (1909); Henry James, *Ore italiane* (1909); Harriet W. Fisher, *Viaggio intorno al mondo di*

una donna su un'automobile (1911); Paul G. Konody, *Attraverso le Alpi sino agli Appennini* (1911); Effie P. Gladning, *Attraverso il continente sulla Lincoln Highway* (1915); Beatrice L. Massey, *Avrebbe potuto essere peggio: un viaggio in auto da costa a costa* (1920); Marcel Proust, *Contro Sainte-Beuve* (1907-12). Benché la letteratura sul viaggio automobilistico sia poco diffusa in ambito inglese, essendo ampiamente superata da quella in bicicletta, essa appare in un testo famoso della letteratura infantile-adolescenziale, *Il vento tra i salici* (1908) di Kenneth Grahame, generalmente considerato una versione anti-pastorale del tema della macchina in ambito inglese. Alcune riflessioni interessanti sul processo di trasformazione urbano-rurale si incontrano in E.M. Forster, *Casa Howards* (1910).

2. Come elemento centrale dell'immaginario tecnologico che ha invaso la quotidianità, l'automobile è diventata una presenza costante nella narrativa moderna, nella quale è stata rappresentata da angolature diverse: riflessione filosofica e morale, ricordo familiare o individuale, considerazioni psicologiche, politiche, giuridiche, economiche. I viaggi in automobile producono impressioni vive inedite e originali. Da bordo di un'automobile Apollinaire annuncia la guerra e si accommiata dal passato (*La petite auto*, in *Calligrammi*, 1918), mentre le prime esperienze motorizzate sono per Maurice Maeterlinck un motivo di riflessione. In *un'automobile* racconta l'impatto che ha avuto nella sua vita di scrittore il nuovo animale meccanico. Il conte Leinsdorf, personaggio di *L'uomo senza qualità* (1943) di Robert Musil, possedeva in quanto uomo moderno un'automobile, e però di quando in quando usava una pariglia di cavalli bai, che conservava insieme con un cocchiere e una carrozza. Utilizzare la carrozza, quando si dispone in alternativa di un'automobile, è sinonimo di aristocrazia. Sicuramente la connotazione aristocratica della coppia automobile/*chauffeur* convinse Thomas Mann, verso la metà degli anni '20, ad acquistare una bella Fiat Sedan per sei persone, dalla quale poteva comodamente salutare i passanti. E tuttavia nella novella *Disordine e dolore precoce* (1926) l'unico proprietario di un'auto è un giovane speculatore di borsa. Sono segni della sparizione dell'aura aristocratica dell'automobile, che è destinata con le sue connotazioni pragmatiche a integrare l'ambiente tecnico della nuova generazione (Gumbrecht 1997, 27-29). Nel corso degli anni Venti fa la sua comparsa la *roulotte* o *maison roulante* (casa sopra le ruote), che combina insieme il prestigio aristocratico della carrozza privata con i vantaggi del trasporto motorizzato. A differenza del tipo di campeggio preferito dagli «spartani», che vanno per il mondo a piedi o in bicicletta con la casa sopra le spalle, quello preferito dai «sibariti» è costituito da una casa su ruote trasportata a rimorchio di un'auto o incorporata in essa, la più comoda possibile. Loro aspirazione è di avere a disposizione nel folto di un bosco o in mezzo ai campi tutte le comodità e i vantaggi del luogo domestico. La *roulotte* dello scrittore francese Raymond Roussel in *Impressioni d'Africa* (1910) e in *Locus Solus* (1914), dà forma a un ideale aristocratico utilizzando gli elementi meccanici della modernizzazione.

Gli effetti dell'automobile sull'immaginario sono stati in ogni caso ampi e a volte bizzarri. Parti dell'automobile, per esempio, entrano nella discussione filosofica, in *Essere e tempo* (1927) di Martin Heidegger, mentre per Walter Benjamin il rapporto fra l'automobile e la pittura conferma il vincolo fra l'arte e la tecnica (*Esperienza e povertà*, 1933). Chi immaginerebbe che la pittura di Picasso può essere identificata con l'automobile? La mo-