

Conflitto, confusione e convivenza con l'alterità digitale nei collettivi ibridi distopici

Massimo Roberto Beato

Abstract. In this contribution one shall investigate how, in the contemporary audiovisual scenario, a few dystopian narratives describe the forms of collective living and hybrid worlds inhabited by human beings and cyborg artificial intelligences. Since our bodies qualify the subjectivity of which we can be protagonists, the aim is to understand whether a singularity of the human condition, as opposed to the machine, survives in these dystopian collectives, and whether it is (still) tied to the organic bodily dimension.

The case studies will focus on some examples in which dystopian proposals for hybrid forms of collectives are put forward: the film *The Matrix* (1999), the tv series *Altered Carbon* (2018, 2020), the film *I, Robot* (2004).

Finally, one shall illustrate how the human condition reveals always and for most a “gap” with respect to the machine, a “defect” – be it empathy, creativity or improvisation – an incalculable variable that one might define in terms of *excess* and still relate, to some extent, to the bodily dimension.

1. Introduzione

In questo contributo si intende indagare come, nel panorama audiovisivo contemporaneo, alcune narrazioni distopiche descrivono le forme del vivere insieme all'interno di collettivi e mondi ibridi abitati da essere umani e intelligenze artificiali cyborg. Attraverso i casi studio affrontati, si illustreranno le modalità in cui vengono declinate le interazioni tra soggetti umani e non-umani, sia a parità di “condizione di corpo” – ossia, nel momento in cui anche l'I.A. è dotata di un dispositivo corporeo che la attualizza in una forma umanoide – che a parità di “condizione di dato” – ossia, nel momento in cui anche l'identità umana è scomponibile in bit e dunque virtualizzata in una forma digitale.

Dal momento che sono i nostri corpi a qualificare il tipo di soggettività di cui possiamo essere protagonisti, l'obiettivo è quello di comprendere se in questi collettivi distopici sopravviva (o meno) una singolarità della condizione di essere umano, rispetto alla macchina, e se essa sia (ancora) legata alla dimensione corporea organica. Si è generalmente portati a credere, infatti, che nel confronto con la tecnologia ciò che ci definisce come essere umani sia soprattutto il nostro corpo biologico¹, con tutte le conseguenti ricadute che questo postulato può generare (mortalità, riproduzione, vulnerabilità, percezione, ecc.). Ma nel momento in cui anche l'I.A. riuscisse a dotarsi di un supporto fisico analogo al nostro, non solo nell'aspetto ma anche nelle qualità², sarebbe davvero così indistinguibile dall'alterità umana? E se, viceversa, come essere umani fossimo noi, invece, ad affrancarci dai limiti della carne svincolandoci così dal determinismo biologico per garantirci l'immortalità (sotto forma di bit, di dati disponibili oltre lo spazio e il tempo), cosa ci renderebbe “ancora” umani e distinguibili dall'alterità

¹ Almeno secondo una visione umanista antropocentrica.

² Si pensi, ad esempio, al caso della dimensione corporea nel film *The Terminator* (1984) o nella serie tv *Humans*, nei quali la somiglianza (*sembrare*) dei robot agli esseri umani è tale da generare un discredito epistemico, in quanto diventa *quasi* impossibile – almeno al livello fisico – coglierne la differenza.

digitale? O diventeremmo, forse, noi stessi una forma di I.A. trans-umanista³? Se non si è più umani in quanto in possesso di un corpo in carne ed ossa, emerge, inoltre, un'altra questione che si può studiare anche dal punto di vista semiotico e che ha a che fare con l'*unitarietà* della soggettività, come vedremo nel corso di questa riflessione. La nostra trattazione si articolerà lungo due direttrici: da una parte, si affronteranno le principali discussioni filosofiche sul tema umanità/artificialità e, dall'altra, si analizzeranno le ricadute che tali discussioni hanno nelle forme discorsive culturali che ne trattano, come, ad esempio, gli universi audiovisivi finzionali di cui intendiamo occuparci. Il nostro obiettivo, infatti, è quello di far luce sia su problemi filosofici che concernono la definizione dell'umano e della soggettività che sulle forme che mettono in discorso – visivamente, verbalmente, narrativamente – questi temi, la cui analisi è di pertinenza semiotica.

La crisi della prospettiva umanista antropocentrica ci costringe a un ripensamento dell'umano⁴ che non può non partire proprio da una riflessione sul nostro attuale *mondo della vita* husserliano (*Lebenswelt*), ossia quel mondo che è prodotto da “qualsiasi attività vitale [...], da qualsiasi prassi umana, da qualsiasi vita prescientifica [...] una vita che si agita, tende in avanti e plasma l'umanità intersoggettiva e il suo mondo: un mondo immenso e anonimo” (Husserl 1976, pp. 142-143). Oggi, il nostro mondo della vita è mediato, ossia è un ambiente mediale o semplicemente un medium (Diodato 2019) in cui le tecnologie non sono (più) strumenti, ma il nostro ecoambiente sia *naturale* che sociale. Ciò ci porta a vivere costantemente in bilico tra due realtà: quella virtuale condivisa grazie a internet – spesso attraverso un avatar metaverso che ri-materializza la nostra carne in bit – e quella fattuale condivisa grazie alla dimensione empirico-fenomenologica del nostro corpo. Eppure, il confine tra le due non è sempre così netto, soprattutto nella condizione postumana in cui circolano i fenomeni materiali e discorsivi, il che ci invita a riconfigurare i concetti stessi di Corpo e Soggetto, dato che la corporeità è lo spazio decisivo per i processi di soggettivazione.

Nel panorama attuale, mentre da una parte i processi di digitalizzazione coinvolgono anche i nostri corpi e buona parte delle nostre pratiche sociali avvengono in contesti in cui la nostra identità è (s)materializzata in una nuova espressione – il bit –, dall'altra si tenta di far percorrere alle I.A. un tragitto inverso di materializzazione in supporti capaci di offrire loro un “corpo”⁵ il più possibile analogo a quello umano come nel caso, ad esempio, del robot-umanoide Sophia⁶. Dov'è (se c'è) il confine (corporeo) tra fattuale e virtuale nel momento in cui il nostro corpo umano è profondamente integrato con le due dimensioni? Un corpo in una realtà simulata sarebbe, forse, meno corpo di quello nella realtà fattuale? O si creerebbe, piuttosto, una sorta di relazione mereologica parti-tutto? Se la nostra singolarità di essere umani non è più (o non soltanto) vincolata al nostro corpo organico e se attraverso un corpo sintetico⁷ anche l'I.A. può intraprendere un percorso di singolarizzazione, sempre più frequentemente l'indagine semiotica si troverà di fronte a mondi narrativi in cui si rileva un superamento delle opposizioni naturale/artificiale o organico/non-organico ritenute tradizionalmente costitutive e dirimenti della condizione umana.

Le analisi dei casi studio riguarderanno in particolare alcuni esempi tratti dall'immaginario cinematografico e televisivo contemporaneo in cui vengono avanzate delle proposte di carattere distopico in merito a forme ibride di collettività: il film *The Matrix* (1999), la serie televisiva *Altered Carbon* (2018, 2020), il film *I, Robot* (2004). Si partirà dall'esplorazione, nel corpus indicato, di un'*aspettualizzazione terminativa* riguardo alla costituzione del corpo-soggetto umano tradizionalmente inteso. In maniera concomitante, si vedrà come alcuni processi, apparentemente in fase virtuale, finiscano invece per avere effetti irreversibili sul piano fattuale. Nei collettivi ibridi che si illustreranno appariranno inoltre risemantizzate categorie come Mortalità/Immortalità o Umanità/Inumanità.

³ Il termine *transhuman* – *transitional human* – è stato coniato nel 1966 dal futurologo Fereidoun M. Esfandiary (conosciuto come FM-2030). Per un approfondimento si rimanda in particolare a Bostrom (2005), Negri (2020) e Rignani (2022).

⁴ Per un approfondimento si rimanda in particolare a Braidotti (2013, 2017, 2019) e Marchesini (2018b, 2019).

⁵ Cfr. Stano 2023.

⁶ <https://www.hansonrobotics.com/sophia/>

⁷ Col termine “sintetico” si intende far riferimento alla biologia sintetica, disciplina che si fonda sulla contaminazione tra scienze biologiche e discipline ingegneristiche (Marini, Carlino, a cura di, 2012, p. 91).

2. *Matrix* e la visione antropocentrica novecentesca⁸

Neo | *Credevo che non fosse reale.*

Morpheus | *La tua mente lo rende reale.*

Neo | *Se vieni ucciso in *Matrix*, muori qui?*

Morpheus | *Il corpo non sopravvive senza mente.*

Di fronte all'ingenua osservazione del personaggio di Neo nel film *The Matrix* – “credevo che non fosse reale” – Morpheus, capitano della Nabucodonosor, risponderà che un corpo (inteso come *Körper*, è lecito supporre, ossia come oggetto fisico di una conoscenza fattuale) non sopravvive senza mente (intesa, forse, come *res cogitans?*), quindi se vieni ucciso in *Matrix* muori anche nel mondo reale.

Questo macrotema della serie evoca una discussione filosofica legata all'interconnessione biologica tra virtualità e fattualità che è tornata recentemente a far discutere quando, nel 2022, Palmer Luckey – fondatore di Oculus – ha affermato di aver realizzato un visore VR personalizzato in grado di uccidere un giocatore nella vita reale, qualora morisse nel videogioco. Questo nuovo visore VR – NerveGear – era inizialmente presente nella serie anime *Sword Art Online* (SOA) dove era capace di ricreare la realtà utilizzando un'interfaccia neurale diretta capace anche di uccidere l'utente. In SOA, infatti, i giocatori che non riescono a sfuggire alla trappola di uno scienziato pazzo soffrono per lo scioglimento del cervello indotto dalle microonde. Nella versione ideata da Luckey, invece, tre cariche esplosive sarebbero installate su un visore Meta Quest 2. In caso di lampeggiamento in rosso dello schermo a una determinata frequenza, un fotosensore innescherebbe i tre ordigni facendo così *letteralmente* esplodere il cervello del giocatore.

Secondo il suo inventore, si tratterebbe di un tipo di esperienza ancora inesplorata per la realtà virtuale, ovvero quella di influenzare la vita reale anche in maniera irreversibile; attraverso un visore di questo genere si alzerebbe immediatamente la posta in gioco al massimo livello, costringendo i soggetti giocatori coinvolti a ripensare radicalmente il modo in cui il mondo virtuale e gli utenti al suo interno potrebbero interagire⁹. Possiamo azzardare, perciò, che dietro questa invenzione – chiaramente provocatoria – si celi una strategia discorsiva volta allo scopo di creare nei suoi potenziali utilizzatori un effetto di senso finalizzato a produrre una illusione di “rischio” che aumenterebbe così la connessione col videogioco, in quanto “simulare significa dare l'apparenza di qualcos'altro [...] ottenere l'effetto di qualcos'altro” (Gramigna 2023, p. 53). Il fattore rischio sarebbe rappresentato, perciò, dalla possibilità di *morire*, eventualità che nei videogiochi si ridurrebbe al massimo a un *game over* che offrirebbe, tuttavia, l'occasione di ricominciare il gioco dotati, stavolta, di un saper fare acquisito dall'esperienza del fallimento vissuto. Evenienza negata, invece, nel caso di morte biologica, ragion per cui l'utente sarebbe costretto a una maggiore attenzione e concentrazione (con conseguente euforia ludica[?]) causate dalla posta in gioco. L'ipotesi dell'irreversibilità, del non poter tornare indietro, favorirebbe così una esperienza di gioco unica, “aumentata”, basata sulla simulazione, ossia su un effetto di realtà. Ciò che a noi interessa maggiormente, in quest'esempio, è più semplicemente sottolineare come circoli in più ambiti della attuale *Semiosfera* il tema della fine della dimensione corporea come definitoria dell'essere umano, e come questa cessazione sia legata a qualcosa avvenuto nella realtà virtuale¹⁰.

Tornando all'universo narrativo di *Matrix*, vediamo come anche in esso la sopravvivenza del corpo appaia garantita soltanto dalla sopravvivenza della mente. Ogni azione compiuta da un soggetto umano in *Matrix* è valutata ed eseguita tenendo conto di quel fattore rischio che obbliga gli utenti umani al suo

⁸ Ci riferiremo, qui, soprattutto al primo capitolo della saga, ma vale la pena sottolineare come nel quarto e ultimo capitolo (*Resurrections*) la visione antropocentrica verrà abbandonata per mostrare, invece, una transizione cooperativa che trova la sua forza e definizione nella relazione/interazione uomo-macchina.

⁹ www.hwupgrade.it/news/periferiche/un-visore-vr-che-uccide-davvero-l-idea-di-palmer-luckey_111702.html, consultato il 22 marzo 2024.

¹⁰ Per certi versi, anche oggi il mondo digitale offre diverse forme di cessazione dell'esistenza. All'interno del metaverso, infatti, si può anche essere vittime di morte “relazionale”: se un soggetto viene “fatto fuori” dal circuito delle proprie relazioni sui social network, ad esempio, avrà negata la possibilità di accedere da una realtà all'altra, morendo così relazionalmente.

interno ad agire “come se”, al fine di preservare la propria incolumità. Tra corpo e mente, dunque, si creerebbe una coimplicazione reciproca. Alle I.A., invece, è concesso (sopra)vivere anche senza “corpo”, in quanto soli software, pur non essendo comunque garantita loro l’immortalità, poiché soggette ad altre forme di estinzione (formattazione, riprogrammazione, sovrascrittura, obsolescenza, ecc.), come dimostrato peraltro nel caso dell’Oracolo o dell’agente Smith¹¹. Nel cyber-universo delineato in *Matrix*, la mente umana è considerata il *link*, il ponte, in grado di connettere fattualità e virtualità, ed è profondamente interconnessa al concetto di simulazione¹². È ciò che da un lato rende superiore l’essere umano, in quanto gli consente di poter vivere in due dimensioni, ma dall’altro è anche ciò che lo rende vulnerabile, rispetto all’I.A. Nella mente risiede la singolarità dell’essere umano, la cui morte cerebrale ha ripercussioni anche sul suo involucro di carne ed ossa¹³. Siamo all’interno di uno scenario dominato da una visione apertamente antropocentrica, sussunta dal primato della dimensione coscienziale che suppone una purezza ontologica dell’*humanum*, in quanto *unicum*, da cui deriva la sua fondazione disgiuntiva articolata secondo coppie dicotomiche quali, ad esempio, */res extensa/ vs /res cogitans/*. Non è un caso, infatti, se nel secondo e terzo capitolo della saga – *Reloaded* e *Revolutions* – l’agente Smith, sconfitto più volte all’interno di *Matrix*, tenterà la strada dell’incarnazione in un corpo organico, quello di Bane, membro dell’equipaggio della Caduceus ed esponente della Resistenza, a cui “infetterà” la mente, proprio come un virus informatico, per controllarlo e battersi – stavolta letteralmente “corpo a corpo” – con Neo.

Di nuovo troviamo espressi nella saga di *Matrix* temi che sono stati ampiamente dibattuti in ambito filosofico. Helmuth Plessner (2006) offre, ad esempio, una riflessione molto articolata in rottura con lo schema gnoseologico cartesiano-kantiano (Negri 2020). Secondo il filosofo, non c’è differenza ontologica tra dimensione psichica e dimensione fisica, bensì esse sarebbero due espressioni dell’entità vivente in quanto corpo organico.

Ne deriva anzitutto un «primato» della corporeità: l’essere umano è corpo, un ente in carne e ossa capace di sentire e di agire, legato a un’esistenza concreta le cui specificità dipendono precisamente dalla sua costituzione fisica. Lo studio della configurazione organica diviene essenziale e prioritaria, fondante per ogni indagine antropologica; qualunque ne sia la direzione (Plessner 2006, p. XIV).

Dunque, se applicassimo il pensiero di Plessner all’indagine sulla differenza tra condizione umana e I.A., potremmo affermare che rispetto a un corpo inorganico, la cui pura estensione finisce là dove inizia, il corpo organico non occupa semplicemente uno spazio ma è capace di mantenerlo, confinando con l’altro da sé tramite un limite: “i corpi viventi si distinguono da quelli inanimati in quanto mantengono uno spazio, anziché limitarsi a riempirlo” (*ivi*, p. 158). Tale *posizionalità*, come la definisce Plessner, determina la condizione eccentrica dell’essere umano, ossia la sua capacità di “essere in posizione” che si riassume in una duplicità tra dentro e fuori: cioè, sapere di *avere* un corpo e di *essere* un corpo. Perciò, solo in relazione all’umano la distinzione tra *Leib* e *Körper* assume piena rilevanza, anzi è proprio nel gioco tra le due posizioni che la condizione umana trova la sua singolarità. Come sottolinea Simona Stano, invece, anche qualora l’I.A. fosse in grado di dotarsi di un corpo questo sarebbe tutt’al più un corpo che “si può *avere*, non *essere*, in base a una netta contrapposizione tra sensi e senso, oggettualità e soggettività” (2023, p. 227).

Da un certo punto di vista, l’articolazione dei valori semantici che troviamo in *Matrix* è stata però superata dagli apporti più recenti della riflessione sulla I.A. Per esempio, sull’opposizione reale/virtuale nell’universo di *Matrix* sembrerebbero articolarsi anche altre opposizioni, come organico/inorganico o materiale/immateriale. Eppure, oggi molti studiosi non sono più così d’accordo nell’associare il virtuale all’immateriale e, dunque, all’inorganico (Montani 2020; Chalmers 2022), o a considerare la

¹¹ È interessante notare come in *Resurrection*, quarto capitolo della saga, si assista a un cambio di paradigma in favore di una visione più ibrida e trans-umanista dell’essere umano. Il corpo di Neo, infatti, è sopravvissuto nell’universo digitale di *Matrix* dal quale è stato resuscitato attraverso la biotecnologia, per poi essere immerso in una vasca e trasferito nuovamente in *Matrix*.

¹² Per un approfondimento sul concetto di simulazione si rimanda a David Chalmers (2022).

¹³ Sulla differenza tra uomini e macchine, e i limiti biologici, si veda Santangelo (2023).

demarcazione tra organico, non-organico e inorganico fondante nella relazione tra umano e non-umano. Maggiormente in linea con la riflessione contemporanea appare, invece, la serie *Altered Carbon* che offre uno scenario del tutto diverso, rispetto a *Matrix*, e in cui la condizione umana non è più vincolata alla carne.

3. Morte distopica e vita utopica nell'universo cyberpunk di *Altered Carbon*

“Il tuo corpo non è ciò che sei. Lo si getta come la pelle di un serpente”.

Altered Carbon è una serie televisiva statunitense creata da Laeta Kalogridis, tratta dal romanzo cyberpunk *Bay City (Altered Carbon)* di Richard K. Morgan, giunta a due stagioni, una nel 2018 e l'altra nel 2020.

La serie è ambientata nell'anno 2384, in cui l'identità umana può essere codificata come I.D.U. (Immagazzinamento Digitale Umano) e caricata su un supporto detto “pila corticale” inserito chirurgicamente nella colonna vertebrale e trasferibile da un corpo all'altro¹⁴. Ciò consentirebbe agli esseri umani di sopravvivere alla morte fisica innestando ricordi e coscienza in nuovi corpi sintetici, clonati o naturali, che vengono considerati soltanto mere custodie (*sleeves*) della mente. Siamo in un universo distopico cyberpunk che dichiara, sin dall'apertura del primo episodio, la sua vicinanza ai mondi possibili cinematografici di film come *The 6th Day* diretto da Roger Spottiswoode, con Arnold Schwarzenegger, o *Alien: Resurrection* diretto da Jean-Pierre Jeunet, con Sigourney Weaver. In questi scenari la clonazione è, infatti, l'espedito che permette il superamento della morte, intesa come fine, e garantisce l'eternità. Non soltanto i corpi fisici sopravvivono in nuove copie¹⁵, ma la stessa mente, nella quale sono immagazzinati ricordi, emozioni e sensazioni, supera i confini della mortalità una volta ri-materializzata in bit, in dati digitali. Superando il determinismo biologico, il *Körper*-custodia ha la sola funzione di preservare la pila corticale, che figurativizza così la *vera* vita e, dunque, è la sola che può essere soggetta a *vera* morte. Il corpo non è più ciò che rende gli esseri umani vulnerabili e per questo mortali. È la potenziale vulnerabilità dell'I.D.U. e la conseguente perdita della coscienza nella quale risiedono i nostri ricordi, le nostre emozioni (la nostra identità), a rendere l'essere umano *mortale*. In altre parole, l'estinzione del corpo non coincide più con la mortalità umana e l'esistenza è un processo per lo più aspettualizzato iterativamente. Inoltre, la morte non è più legata (esclusivamente) al concetto di “fine”. Eppure, non per tutti la mortalità della pila corticale costituisce un pericolo. In *Altered Carbon*, infatti, le persone più ricche e potenti del mondo, i Meth (in riferimento a “Methuselah”, Matusalemme), sono gli unici a potersi permettere infinite custodie, cloni di sé stessi, e backup dei propri I.D.U., cosa che li rende *virtualmente* immortali, paragonabili a degli Dei con tanto di seguito di credenti. I Meth, perciò, sono doppiamente immortali, nelle carni e nello “spirito”, dal momento che anche le loro pile corticali sono riproducibili all'infinito.

Siamo in un clima trans-umanistico, in cui la tecnologia – seppur letta ancora in chiave disforica – offre all'essere umano la possibilità di un *enhancement* consentendogli di superare i limiti della mortalità e del deterioramento della carne. La mente, tuttavia, costituisce sempre quel *ponte* capace di connettere due dimensioni ma in un'altra prospettiva rispetto a *Matrix*, poiché può essere digitalizzata e custodita a sua volta in un supporto fisico materiale, una sorta di hardware in grado di offrirle un “corpo (im)possibile”¹⁶ tecnologico. Proprio come accade a un programma informatico che può essere caricato in rete e superare, così, i limiti di spazio e tempo, in *Altered Carbon* la coscienza può inoltre essere trasferita da una custodia su un pianeta ad una su un altro. Dunque, assistiamo a una quasi sovrapposizione tra la condizione umana e quella dell'I.A., se non fosse per un dettaglio: ciò che rende i soggetti ancora “umani” è la loro storia, le esperienze e le emozioni che determinano la singolarità di ogni individuo. In una sola parola, è la “memoria” a definirci come umani e a distinguerci.

¹⁴ Si tratta, tuttavia, di una tecnologia molto costosa, non alla portata di tutti, e inoltre rinnegata da alcuni per convinzione religiosa (Neo-Cattolici).

¹⁵ Se un corpo si deteriora o viene ferito “a morte” può essere sostituito con un altro corpo, proprio come si cambierebbe un paio di scarpe vecchie (non-vita/non-morte).

¹⁶ Cfr. Stano 2023.

In questo caso, l'assiologizzazione euforica della tecnologia rappresenta un'inversione valoriale inedita rispetto a quanto accade, invece, in *Matrix*. In *Altered Carbon*, assistiamo, infatti, a un cambiamento di polarizzazione nell'opposizione semantica /bios/ vs /téchne/. Alla morte, sebbene legata ancora alla distruzione di un oggetto fisico /*Körper* – la pila corticale – è oltretutto possibile sopravvivere nella realtà virtuale. Tanto che, in questo scenario distopico, provocare la morte del soggetto nella realtà virtuale è addirittura uno strumento di tortura utilizzato negli interrogatori di polizia, una sorta di metafora tecnologica del waterboarding per gli effetti (di senso) provocati sulla mente¹⁷. Come in *Matrix*, la percezione del dolore (fisico) è (ancora) connessa alla mente, ma con conseguenze (mortalità) differenti sulla dimensione fenomenologica del corpo. Ed è proprio qui che si manifesta dichiaratamente l'euforizzazione tecnologica. La *téchne*, anzi, può avere persino effetti rigenerativi sul *bios*: imparando ad “allenare” la mente nella realtà virtuale, e ad andare oltre il dolore, è possibile anche rigenerare il corpo fisico¹⁸. È quanto accadrà, ad esempio, al personaggio di Lizzie che ritroverà fiducia in sé stessa attraverso una terapia di addestramento virtuale alla fine della quale riuscirà addirittura a modificare la propria custodia recuperando il suo aspetto fisico originale. Così, anche se in forme diverse, torna il tema dell'interconnessione biologica tra l'universo del virtuale e quello fattuale, ed essa è ancora una volta associata alla mediazione della mente-coscienza di cui soltanto l'essere umano è dotato.

Tuttavia, in *Altered Carbon* la mente – memoria e ricordo, dunque – una volta digitalizzata in bit non è del tutto (potenziata e per questo) preservata, perché può essere anche alterata o falsificata, proprio come accade nella manipolazione dei dati informatici. Tutto questo pone allora un ulteriore problema: la menzogna. Come riuscire a capire se qualcuno sta mentendo e sta semplicemente usando le emozioni e i ricordi immagazzinati nell'I.D.U. di qualcun altro, rubati, ad esempio, da un back up segreto? E nel momento in cui anche alcune I.A. manifestano la capacità di (*poter simulare*¹⁹ di) provare emozioni, apprendendo dall'esperienza, cosa le distinguerebbe più da un I.D.U.? Come nel caso del personaggio di Poe, il concierge olografico ironico e malinconico del Raven Hotel, che enfatizza proprio il valore della memoria nella definizione dell'individuo. I suoi sentimenti sono percepiti come più *umani* di quelli umani, la sua prospettiva sulla mortalità più realistica degli altri personaggi, le sue meditazioni più significative e illuminanti. Ma, soprattutto, si tratta di una I.A. che valorizza e rievoca proprio il ruolo della memoria stessa nel definire l'identità (e, dunque, la soggettività), concetto assai mutevole in un futuro dove la morte è stata ormai sconfitta.

4. *I, Robot*: l'I.A. con una quasi-coscienza

Spooner | *Non c'è niente di normale in qualcuno come te.*

Sonny | *Grazie. Ha detto qualcuno, non qualcosa.*

I, Robot è un film, ispirato all'omonima antologia dello scrittore di fantascienza Isaac Asimov, nel cui mondo possibile le tre leggi della robotica regolano la pratica del vivere insieme tra esseri umani e I.A. androidi. Siamo nell'anno 2035, a Chicago, dove i robot possiedono un “cervello positronico” che li rende *esseri pensanti* (ossia, una I.A. forte) e sono ormai diventati un *oggetto* domestico tra i tanti, alla portata di tutti. Mentre il mondo aspetta l'immissione sul mercato degli ultimissimi NS-5 – una nuova generazione di robot prodotta dalla U.S. Robotics, azienda leader nel settore – viene rinvenuto il cadavere del loro creatore, il dottor Lanning, morto in circostanze misteriose. Lo scienziato lascia un dispositivo olografico contenente alcune riflessioni che spingeranno l'agente Spooner, incaricato di

¹⁷ In merito a questo aspetto, il personaggio di Quellcrist Falconer affermerà: “Solo una cosa è certa: tornare dalla morte fa schifo. Ogni singola volta”.

¹⁸ In altre parole, la *téchne* può esercitare controllo sul *bios*, rispetto ad altri scenari distopici come, ad esempio, quello descritto nel film *RoboCop* (2014) dove è, invece, la carne ad avere controllo sulla macchina. È, cioè, la componente organica a prevalere sulla componente robotica, a controllarla, poiché dentro il cyborg Robocop c'è pur sempre un uomo, ossia un bios.

¹⁹ Secondo John R. Searle (2023), ad esempio, un programma può essere in grado di “simulare” il funzionamento del cervello umano, ma non di duplicarlo.

risolvere il caso, a considerare la morte di Lanning un omicidio. I sospetti ricadranno sin da subito su Sonny, un NS-5 *difettoso* rispetto ai suoi simili, perché apparentemente in grado di infrangere le tre leggi della robotica. Sonny, infatti, dimostra di avere una sorta di “coscienza” capace di dialogare con il suo cervello positronico consentendogli, così, di prendere decisioni autonome (esercitando il libero arbitrio) proprio come un essere umano e, soprattutto, di poter conservare ricordi, provare emozioni e, di conseguenza, empatia²⁰.

L’anomalia di questo androide, dunque, lo renderebbe di fatto un *unicum*, una singolarità. Seguendo allora la prospettiva di Plessner a cui si è già accennato (§ 2), potremmo affermare che in un certo senso questa condizione modalizza Sonny secondo una posizionalità eccentrica tipica dell’essere umano, in quanto lo rende un “soggetto” (*io*) poiché capace, prima di tutto, di oggettivare il proprio corpo secondo una opposizione partecipativa del tipo /A (*io-tu*)/ vs /A+non-A (*egli*)/²¹. Tale singolarità lo avvicina alla condizione umana, tanto che – nella scena in cui la dottoressa Susan Calvin, psicologa esperta di intelligenze artificiali, dovrebbe resettargli il cervello per riportarlo allo stato di fabbrica – Sonny manifesta paura di morire, ossia di perdere ricordi ed emozioni, in una sola parola la propria “identità”. Come in *Altered Carbon*, la morte non è più legata alla estinzione corporea bensì a quella della coscienza (seppur informatizzata in una serie di bit) che viene associata così al concetto di mortalità.

Sonny, dunque, ha un corpo artificiale e una “quasi-coscienza”²² che lo rende simile a un essere umano, il che fa di lui un ibrido a tutti gli effetti. In maniera analoga, anche l’agente Spooner è un soggetto ibridato poiché ha una protesi robotica al posto del braccio biologico. Entrambi, perciò, condividono la stessa condizione di soggetti-Cyborg (Haraway 1990, 1991). Sonny è ibridato nella mente, nella coscienza, in quanto si percepisce come singolarità; Spooner è ibridato nella carne, in quanto possiede un arto artificiale perfettamente integrato al proprio corpo organico. Il corpo di Sonny, in questo modo, diventa una forma trans-umana di *Leib*, ossia un corpo-contenitore “vissuto”. Seppur in forma diversa²³, rispetto a quanto accade in *Altered Carbon*, la tecnologia mostra proprietà antropopoietiche.

Tuttavia, solo quando Sonny riuscirà a esercitare incondizionatamente il libero arbitrio – smarcandosi definitivamente da quel determinismo ingegneristico²⁴ che secondo Spooner caratterizzerebbe il comportamento dell’I.A. – potrà finalmente sviluppare un’*autocoscienza* proprio come gli esseri umani²⁵. In questo modo, l’NS-5 difettoso si rivelerà umano poiché capace di scegliere al di là di calcoli matematici e statistici (diventando così un “soggetto” a tutti gli effetti). In ciò, consiste il suo *difetto*. La valorizzazione euforica del libero arbitrio non fa che esaltare una *modalità del fare* umana. Il libero arbitrio, infatti, non sempre spinge l’essere umano a scegliere la cosa più razionale – come farebbe una macchina – bensì la cosa che ritiene più giusta. Verso la fine del film, Sonny imparerà a (simulare il modo di) agire “umanamente” e ad affidarsi alle logiche decisionali umane, contravvenendo ai freddi e irresponsabili calcoli delle macchine²⁶. E sarà proprio questa modalizzazione secondo un *saper-poter scegliere* che lo renderà più “umano” agli occhi dell’agente Spooner. *I, Robot* valorizza, perciò, la modalità di pensiero (e azione) dell’essere umano che, in quanto tale, è caratterizzata da un *surplus* di senso (Vulli 2005). Citando Isabella Pezzini, inoltre, possiamo notare come, anche nel caso di questo universo narrativo, la definizione di “essere umano” non dipenda più dalle opposizioni naturale/artificiale, organico/inorganico, ma si basi piuttosto sulla categoria autentico/inautentico riguardo al *sentire*: è umano chi prova sentimenti, emozioni, empatia per gli altri esseri in un senso molto più radicale (2020, p. 40).

²⁰ Sull’empatia come tratto distintivo dell’umano si veda anche Pezzini (2020).

²¹ Cfr. Paolucci 2020.

²² “Quasi” in quanto è ancora condizionato da una modalità di pensiero basata sul calcolo delle probabilità che influenza il suo agire e non gli consente, all’inizio, di esercitare fino in fondo un libero arbitrio.

²³ *Li*, infatti, è la pila corticale a trasformare il *Körp*-custodia in *Leib*.

²⁴ Cfr. Frischmann-Selinger 2019.

²⁵ L’autocoscienza è legata anche al concetto di responsabilità e alla soggettività in quanto comporta l’emersione di un “io”. Il soggetto dell’autocoscienza, infatti, è concepito come ente a sé. In qualche modo, questo aspetto sembrerebbe riportare in primo piano proprio quella dimensione coscienziale a cui si è già accennato prima (§ 2) che costituirebbe il supposto *unicum* dell’umano, e il riferimento, dunque, a precisi *modelli culturali* (cfr. Santangelo 2023).

²⁶ Questo tratto esperienziale accomuna tematicamente Sonny al personaggio dell’I.A. Poe in *Altered Carbon* (§ 3).

5. Corporeità ibride e metacorpi post-anatomici

Avviandoci verso le conclusioni, dall'analisi dei casi studio affrontati emergono almeno tre diverse forme del vivere insieme nei collettivi ibridi distopici all'interno del corpus prescelto:

- (Con)flitto con l'alterità digitale a favore di una polarizzazione dell'umano (*Matrix*)
- (Con)fusione con l'alterità digitale a favore di una (apparente) neutralizzazione dell'opposizione /umano/ vs /non-umano/ (*Altered Carbon*)
- (Con)vivenza con l'alterità digitale in cui l'umano e il non-umano sono due forme differenti di *Leib* (*I, Robot*)

Dal momento che il corpo è uno spazio di mediazione tra me e il mondo, ed è impossibile conoscere il mondo al di fuori della mediazione del corpo, nei "mondi della vita" mediatizzati illustrati nei precedenti paragrafi quale sarebbe il "corpo" attraverso cui i soggetti coinvolti attuano questa mediazione?

L'idea di vita, di esistenza, racchiude sempre in maniera implicita il concetto di presenza/assenza, poiché se posso asserire la realtà dell'altro è perché ho l'esperienza di un corpo altro da me. Negli ultimi due casi affrontati, però, l'umano si avvia verso un processo di smaterializzazione/devalorizzazione biologica in favore di una attraente virtualizzazione/informatizzazione, che è analoga a quella che si rende sempre più necessaria oggi per poter vivere le molteplici vite offerte dalle esistenze in rete. Nei mondi virtuali interconnessi della rete, anche se non si percepisce la presenza dell'altro, è possibile affermarne comunque l'esistenza (o perché dialoga con noi in un social network, ad esempio, o perché si possiedono diverse tracce che rimandano alla sua "essenza"). Questi universi distopici, in linea con le più recenti riflessioni sulla I.A., suggeriscono, dunque, di superare una concezione dualistica della corporeità e di spostare l'attenzione dal Bios all'Essere.

Nei casi studio illustrati, infatti, il soggetto ibrido/ibridato non è sempre vincolato a processi di incarnazione in una forma (idealmente immutabile), bensì ri-definito dalla rete di relazioni nella quale è inserito. Si delinea, così, una concezione di corpo post-anatomico che potremmo definire in termini di *metacorpo*, in linea con un pensiero Metaumano²⁷. Secondo tale concezione, il metacorpo è un "corpo-network" relazionale²⁸ che può comprendere l'*anthropos*, la tecnologia, l'ambiente (e anche le altre specie). Nei collettivi distopici che abbiamo analizzato, però, il "corpo" dell'I.A. non riesce sempre del tutto a simulare le proprietà di un metacorpo, per due ragioni principali: (i) perché l'I.A. è vincolata – ogni volta per ragioni differenti – a un comportamento binario, a un determinismo ingegneristico che non ammette variabili non processabili attraverso il calcolo (secondo una modalità di pensiero convergente); (ii) perché, anche quando dotata di un dispositivo corporeo, non sempre riesce a operare una sintesi tra oggettualità (*avere*) e soggettività (*essere*).

Quest'ultimo tema si adombra, per esempio, in *Matrix*: nonostante Smith si doti di un corpo biologico in cui incarnarsi – quello di Bane – non riuscirà tuttavia a garantirsi uno scontro ad armi pari con Neo. La sua sicumera macchinica, appunto, non "calcolerà" fino in fondo, da una parte, i rischi a cui è soggetta la (sua nuova) carne, dall'altra, la creatività umana²⁹. Tanto è vero che Neo, anche dopo essere stato accecato da Smith-Bane, riuscirà a ucciderlo lo stesso poiché in grado di "vedere mentalmente" l'energia intrinseca emessa dalle macchine nella realtà esterna a Matrix. Neo mostra, così, una creatività adattiva (secondo una modalità di pensiero divergente) del (meta)corpo umano, dove la mente gioca – ancora una volta – un ruolo cruciale. In *Altered Carbon*, invece, nonostante l'I.D.U. di Lizzie sia stato danneggiato e lei sia tenuta in vita in un ambiente di realtà virtuale, saranno i ricordi che affiorano dalla sua memoria umana a incoraggiarla ed equipaggiarla secondo un *poter fare*, permettendole così di ricomporre la propria identità deframmentata. Sarà, in altre parole, l'intelligenza emotiva ed empatica (e non quella artificiale) a guidarla verso la riconquista della sua Essenza. In *I, Robot*, infine, soltanto nel momento in cui Sonny non si affiderà

²⁷ Un'etica metaumana si propone di realizzare forme di interazione che evitano la superiorità di una forza sull'altra (Ferrando 2017; Del Val-Sorgner 2011).

²⁸ Anche Spinoza propone un approccio relazionale: l'individuo non è l'incarnazione di alcuna forma, ma è costantemente ri-definito dalle relazioni che lo "assemblano" (cfr. Negri 2020, p. 197).

²⁹ Sul tema della creatività rispetto alla relazione uomo-macchina si rimanda a Ferraro (2023).

più al mero calcolo statistico per pianificare le proprie azioni, piuttosto tenterà di simulare la capacità di improvvisazione umana, gli verrà riconosciuta una forma di umanità.

Anche se con evidenti variazioni da prodotto a prodotto, emerge perciò in questi esempi uno “scarto³⁰” fra la condizione umana, anche qualora slegata dalla dimensione corporea organica, rispetto alla macchina; un “difetto” – lo si chiami empatia, creatività o improvvisazione – una variabile incalcolabile. Seguendo la terminologia di Michel Serres (2015), potremmo definire questo scarto in termini di *eccesso* e ricollegarlo, in parte, a una persistente rilevanza della dimensione corporea.

6. Verso una amorfogenesi della corporeità

Riteniamo sia interessante, in conclusione, rilevare in vari generi di discorso che circolano nella *Semiosfera* (fra cui i prodotti audiovisivi) delle articolazioni valoriali che circolano anche nei discorsi filosofici coevi. Può essere utile, perciò, far chiarezza su questi aspetti più filosofici per comprendere, poi, come essi emergano nei tre prodotti fin qui analizzati.

Le teorie transumaniste, ad esempio, promuovono una artificializzazione del corpo, una sua riduzione informatica, una disincarnazione (in funzione di una digitalizzazione della mente), secondo una prospettiva post-organica e post-biologica. In queste teorie emerge prepotentemente l’idea che un intervento tecnologico (*human enhancement*) sia capace di agire sui limiti della vita, esaltando così quella tensione umana all’autosuperamento di sé. In questo scenario, il corpo biologico è concepito addirittura come un fardello del quale doversi liberare, ma soprattutto emancipare (filogeneticamente). Esso, in altri termini, è paragonato a una macchina che l’essere umano può/deve continuamente migliorare e aggiornare, fino a quando non riuscirà ad abbandonarla definitivamente³¹. Differente la posizione delle teorie postumaniste, secondo le quali il corpo è in legame dinamico di continuità tra dentro e fuori, poiché *soglia* di passaggio/mediazione/transizione, coestensivo alla mente (e viceversa) e partecipe dei regimi tecnologici. È restituita l’idea di un corpo accogliente, proiettivo, *invaso* dalla tecnologia ed *esteso*, secondo una dinamica interattiva metamorfica che manifesta e plasma sé stesso e l’umano in virtù di sempre nuovi incontri/ibridazione con l’alterità (Marchesini 2019). Queste proprietà sono riassunte da Serres nel concetto di *virtualità*: il corpo – e l’umano – non è, ma *può* (Rignani 2020). Proprio tale connotazione dell’umano come massimizzazione della possibilità/virtualità in e per effetto di un corpo-substrato e supporto di ogni trasformazione costituisce, per Serres, quell’eccesso oltre i limiti di ogni riproducibilità e riducibilità. In altre parole, come illustra Orsola Rignani,

what Serres aims at meaning is therefore an embodied virtual body that is a possible/potential (i.e., awaiting any metamorphosis) “made flesh”, a flesh, which, alone, for its part, is able to distinguish human from the machine [...] an “excess body”, a sort of adherence that resists messaging, an element of discrimination that makes the difference with respect to the machine, to which therefore it is irreducible, as well as it is artificially irreproducible.

In short, involuntary but effectively theoretically converging with posthumanist positions, Serres themes, due to its virtuality, body’s unavoidable, artificial irreproducibility, and technological irreducibility (Rignani 2020, pp. 122-123).

Ne consegue, dunque, una imprescindibilità del corpo (umano), una irriproducibilità artificiale e una irriducibilità tecnologica. Queste proprietà che articolano l’idea serresiana di corporeità riabilitano – in maniera differente rispetto alle logiche antropocentriche – la dimensione corporea. In questo senso è come se si volesse recuperare proprio una dimensione sensibile, “sono infatti i sensi che, per Serres, fanno sì che il corpo ecceda, esca da sé miscelandosi col mondo [...]. Nel(l’inter-)relazionarsi *sensibilmente* col mondo, il corpo si piega, si curva, si adatta, si de-/tras-forma, seguendone le metamorfosi di forme”

³⁰ Anche Searle, in merito alla differenza tra intelligenza artificiale e umana, parla di “scarto” incolmabile e necessario: «incolmabile dal punto di vista della mente artificiale, che nonostante gli avanzamenti tecnologici [...] rimane una simulazione e non una duplicazione di ciò che è autentico [la capacità di pensare umana]; necessario dal punto di vista dell’umano [che] deve proprio insistere su questo scarto e su questa differenza» (Searle 2023, p. 18).

³¹ Il corpo è considerato al pari di una protesi che può essere sostituita.

(Rignani 2022, pp. 62-63). Per compendiare tutti questi tratti dell'umano, Serres conia un neologismo incoativo che è *ominescenza*, concetto attraverso il quale propone una ri-abilitazione dell'umano "nuovo", restituendolo, cioè, a una relazione ibridativa. È una concezione molto simile, ad esempio, a quella di Roberto Marchesini secondo cui il corpo è eco-ontologicamente ³² "un'entità coniugativa per costituzione, la cui fenomenologia non può che essere nella e per-la relazione" (2020, p. 30).

Ora, soprattutto nella serie *Altered Carbon* troviamo ripreso in modo specifico il tema di una ominescenza del corpo umano che può prescindere dalla propria dimensione fenomenologica. Nei protagonisti di questa serie è infatti il ricordo, la memoria (della carne), dei sensi (dolore, emozioni, ecc.), ciò che – secondo un *principio di risonanza*³³, come lo definirebbe sempre Marchesini – permette all'Essere di emergere e all'umano di affermarsi, distinguendosi così dalla macchina. Ma allora il *ponte* capace di connettere la realtà virtuale a quella fattuale non è la mente bensì il corpo stesso, o meglio, un metacorpo concepito come spazio di virtualità, aperto a nuove strategie e movimenti nel presente, in grado di ri-assemblarsi e ri-organizzarsi, in una amorfogenesi senza fine.

³² Con questo termine Marchesini enfatizza come la corporeità sia l'esito incerto e provvisorio di un continuo processo di correlazione con gli agenti umani e gli agenti non-umani (Marchesini 2018a).

³³ Si tratta, comunque, di uscire dalla dicotomia anima/corpo, in quanto l'Esserci-stato "non appartiene a una presunta anima che si incarna, ma a un corpo che sempre riporta ciò che l'ha preceduto" (Marchesini 2020, p. 14).



Bibliografia

- Bostrom, N., 2005, "A History of Transhumanist Thought", in *Journal of Evolution and Technology*, n.1, pp.1-25.
- Braidotti, R., 2013, *Posthuman*, Cambridge, Polity Press; trad. it. *Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie, oltre la morte* (Vol. 1), Roma, Derive Approdi 2014.
- Braidotti, R., 2017, "Posthuman critical theory", in *Journal of Posthuman Studies: Philosophy, Technology, Media*, vol. 1, n.1, pp. 9-25.
- Braidotti, R., 2019, *Posthuman knowledge*, Cambridge, Polity Press; trad. it. *Il postumano. Saperi e soggettività* (Vol. 2), Roma, DeriveApprodi 2022.
- Chalmers, D., 2022, *Reality +: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, London, Allen Lane; trad. it. *Più realtà. I mondi virtuali e i problemi della filosofia*, Milano, Raffaello Cortina Editore 2023.
- Del Val, J., Lorenz Sorgner, S., 2011, "A Metahumanist Manifesto", in *The Agonist: A Nietzsche Circle Journal*, vol. 4, n. 2, www.nietzschecircle.com/AGONIST/2011_08/METAHUMAN_MANIFESTO.html, consultato il 22 marzo 2024.
- Diodato, R., 2019, "Il corpo-ambiente virtuale", in *Perspectiva*, vol. 37, n. 1, pp. 23-38.
- Esfandiary, F.M., 1989, *Are You a Transhuman? Monitoring and Stimulating Your Personal Rate of Growth in a Rapidly Changing World*, New York, Warner Books.
- Ferrando, F., 2017, "Postumanesimo, transumanesimo, antiumanesimo, metaumanesimo e nuovo materialismo. Relazioni e differenze", in *Lo Sguardo*, vol. 2, n. 24, pp. 51-61.
- Ferraro, G., 2023, "Mito e realtà dell'IA: uno sguardo semiotico", in Santangelo, A., Leone, M., a cura di, 2023, pp. 65-89.
- Gramigna, R., 2023, "Some remarks on fakes and deepfakes. A new epistemic challenge", in Santangelo, A., Leone, M., a cura di, 2023, pp. 45-64.
- Haraway, D., 1990, "A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Last Twentieth Century", in Nicholson, L., a cura di, 1990, pp. 149-181.
- Haraway, D., 1991, *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge.
- Husserl, E., 1976, *Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie: Eine Einleitung in die phänomenologische Philosophie*, Berlin, Springer; trad.it. *La crisi delle scienze europee e la fenomenologia trascendentale*, Milano, Il Saggiatore 2015.
- Marchesini, R., 2018a, *Eco-ontologia. L'identità come relazione*, Bologna, Apeiron.
- Marchesini, R., 2018b, *Beyond anthropocentrism: Thoughts for a post-human philosophy*, Milano, Mimesis International.
- Marchesini, R., 2019, *Estetica postumanista*, Milano, Meltemi.
- Marchesini, R., 2020, *Essere un corpo*, Modena, Mucchi Editore.
- Marini, L., Carlino, A., 2012, a cura di, *Il corpo post-umano. Scienze, diritto, società*, Roma, Carocci.
- Montani, P., 2020, "Materialità del 'virtuale'", in *Ágalma*, n. 40, pp. 11-18.
- Negri, C., 2020, *Deleuze e il postumano. Corpo e soggetto nella postmodernità*, Napoli-Salerno, Orthotes.
- Paolucci, C., 2020, *Persona. Soggettività nel linguaggio e semiotica dell'enunciazione*, Milano, Bompiani.
- Pezzini, I., 2020, "Mitologie del divenire fra organico e inorganico", in *Ágalma*, n. 40, pp. 36-45.
- Plessner, H., 1975, *Die Stufen des Organischen und der Mensch. Einleitung in die philosophische Anthropologie*, Berlin-New York, Walter de Gruyter &Co.; trad. it. *I gradi dell'organico e l'uomo. Introduzione all'antropologia filosofica*, Torino, Bollati Boringhieri 2006.
- Rignani, O., 2020, "The Relevance of Michel Serres's Idea of Bodily *Hominescence* for a Convergence of Posthumanism and Transhumanism: A Trans/Posthuman Body ", in *Philosophy Study*, vol. 10, n. 2, pp. 119-126.
- Rignani, O., 2022, *Umani di nuovo con il postumano e Michel Serres*, Milano, Mimesis Edizioni.
- Searle, J., 2023, *Intelligenza artificiale e pensiero umano. Filosofia per un tempo nuovo*, Roma, Castelvecchi.
- Serres, M., 2015, *Le Gaucher boîteux. Puissance de la pensée*, Paris, Le Pommier.
- Santangelo, A., 2023, "Essere umani al tempo dell'intelligenza artificiale. Narrazioni a confronto", in Santangelo, A., Leone, M., a cura di, 2023, pp. 239-266.
- Santangelo, A., Leone, M., 2023, a cura di, *Semiotica e Intelligenza Artificiale*, Roma, Aracne.
- Stano, S., 2023, "I corpi (im)possibili dell'Intelligenza Artificiale", in Santangelo, A., Leone, M., a cura di, 2023, pp. 219-237.
- Volli, U., 2005, *Manuale di Semiotica*, Roma, Laterza.

**Filmografia**

- Alien: Resurrection*, di Jean-Pierre Jeunet, USA 1997.
Altered Carbon, serie televisiva di Laeta Kalogridis, USA 2018-2020.
Humans, serie televisiva di Sam Vincent, Jonathan Brackley, UK 2015-2018.
I, Robot, di Alex Proyas, USA 2004.
RoboCop, di José Padilha, USA 2014.
The Matrix, di Andy e Larry Wachowski, USA-Australia 1999.
The Matrix Reloaded, di Andy e Larry Wachowski, USA 2003.
The Matrix Revolutions, di Andy e Larry Wachowski, USA 2003.
The Matrix Resurrections, di Lana Wachowski, USA 2021.
The 6th Day, di Roger Spottiswoode, USA 2000.
The Terminator, di James Cameron, USA 1984.