

# The Simulacrum and the Copy. The Contemporary Imagination of the Artificial Being

---

Simona Micali

## Abstract

Starting from the opposition posed by Deleuze between the copy-icon and the simulacrum, the article analyzes some contemporary works which present us with hybrid figures of artificial beings as copies or “continuations” of human beings: the *Black Mirror* episode *Be Right Back* and the novels *Permutation City* by Greg Evan and *Klara and the Sun* by Kazuo Ishiguro. The issue under scrutiny is whether the recent instability or lability of the distinction between Copy and Simulacrum in fictional imagination is a sign of an ongoing change in the notion of identity: in other words, whether in the era of total digital mediation it is still possible to distinguish between authentic and simulated, natural and artificial entities.

## Keywords

Simulacra; Science fiction; Mind-upload; *Black Mirror*; Kazuo Ishiguro

# Il Simulacro e la Copia: l'immaginario contemporaneo della vita artificiale

Simona Micali

Is cyberspace a thing within the world or is it  
the other way round?  
Which contains the other, and how can you  
tell for sure?

Don DeLillo, *Underworld* (1997)

## Rappresentazioni, contraffazioni, simulazioni

«La copia è l'immagine dotata di somiglianza, il simulacro un'immagine senza somiglianza» (Deleuze 2005: 226): quando Gilles Deleuze alla fine degli anni Sessanta inaugurava la riflessione contemporanea sul simulacro, ne articolava la nozione a partire dall'opposizione platonica tra "icona" e "fantasma", ossia tra l'immagine che sottostà al regime della mimesi, segno che rimanda a un referente e dipende da esso, e immagine creata, segno privo di referente nel mondo reale. Nella riformulazione di Victor Stoichita, che a distanza di qualche decennio riprende e sviluppa la proposta di Deleuze in una rilettura dell'intera storia dell'estetica occidentale, il simulacro è l'«oggetto finzionale che non rappresenta» (2006: 241), che «non copia necessariamente un oggetto del mondo, ma vi si proietta» (10), emblema di una concezione dell'arte come raffigurazione non mimetica, concezione minoritaria e respinta come sovversiva nella storia culturale occidentale eppure persistente lungo tutto il suo corso, per riaffiorare e imporsi con prepotenza nelle estetiche della modernità<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Tra Deleuze e Stoichita si estende una ricca e articolata riflessione sul

Di questa riemersione e invasione dei simulacri nella modernità, l'immaginario dell'essere artificiale è evidentemente la manifestazione più emblematica: dall'automa settecentesco all'androide della fantascienza, dalla Creatura di Frankenstein al mutante prodotto dall'ingegneria genetica, dall'uomo meccanico futurista all'IA in delirio di onnipotenza, negli ultimi due secoli il simulacro tecnologico ha progressivamente colonizzato il nostro immaginario, in un campionario di varianti e accezioni in progressiva espansione. Non a caso Jean Baudrillard ha usato l'evoluzione dell'immaginario dell'essere artificiale per esemplificare il progressivo passaggio del sistema simbolico occidentale da un regime governato dal principio della rappresentazione, ossia il «principio di equivalenza del segno e del reale», a un regime governato dalla simulazione, ossia la «*negazione radicale del segno come valore*»:

Queste sarebbero le fasi successive dell'immagine:

- è il riflesso di una realtà profonda;
- maschera e snatura una realtà profonda;
- maschera l'assenza di una realtà profonda;
- è priva di rapporto con qualsivoglia realtà: è il puro simulacro di sé.

(Baudrillard 2008: 66)

A queste quattro fasi della trasformazione della relazione simbolica tra segno e referente corrisponde l'evoluzione della figura del simulacro attraverso tre ordini successivi: dall'automa sette-ottocentesco, rappresentante dell'ordine dei «simulacri di contraffazione», che imitano l'uomo e mirano a suscitare meraviglia; al robot industriale, emblema del «simu-

---

simulacro nella teoria estetica e filosofica, specialmente in area francese, che non mi è evidentemente possibile ricostruire in questa sede per limiti di spazio e argomento del presente contributo, in cui miro a concentrarmi soprattutto sul versante sociologico e politico della teoria del simulacro e sulla sua fenomenologia nell'immaginario narrativo contemporaneo, prediligendo dunque la linea teorica che si richiama a Jean Baudrillard. Per un ampliamento e approfondimento del discorso, oltre a rinviare agli altri saggi raccolti in questo numero, suggerisco perlomeno la lettura di *La Rassomiglianza* di Pierre Klossowski (1987), che è stato uno dei maggiori promotori della teoria estetica del simulacro, e dello stesso Deleuze, oltre a *Logica del senso* da cui è tratta la citazione di apertura, anche il contemporaneo *Differenza e ripetizione* (Deleuze 1971: opportunamente introdotto in questa prima edizione italiana da un illuminante articolo-recensione di Michel Foucault a entrambi i volumi).

lacro di produzione», realizzato industrialmente in serie e equivalente funzionale dell'uomo; fino all'intelligenza artificiale, esemplificazione del «simulacro di simulazione», in cui la distinzione tra rappresentazione e realtà, artefatto e autentico viene annullata nell'orizzonte virtuale dell'iperreale (Baudrillard 1990: 61). In definitiva, questo dissolvimento della realtà nell'immaginario – la «precessione dei simulacri», come lo definisce Baudrillard – invaliderebbe ogni distinzione concettuale tra copia e simulacro, paradossalmente svuotando di senso la nozione stessa di simulacro: è probabilmente l'orizzonte a cui allude anche Victor Stoichita nell'ultima delle sue "Venti tesi sul simulacro", con le quali si chiude *L'effetto Pigmalione*: «Sulla soglia dell'effetto Pigmalione (e del libro che ne parla) sta la Realtà Virtuale» (2006: 241). Lo spazio che si apre al di là di quella soglia è quello in cui sperimentiamo la progressiva erosione delle frontiere che strutturano «l'orizzonte ermeneutico della nostra esperienza quotidiana», così come le delinea Slavoj Žižek in *L'epidemia dell'immaginario*, riprendendo la pionieristica analisi di Sherry Turkle (1997). E queste frontiere sono essenzialmente tre: quella «tra la "vera vita" e la sua simulazione meccanica», invalidata dalle biotecnologie; la frontiera «tra la realtà oggettiva e la nostra falsa (illusoria) percezione di essa», minacciata dall'esperienza della Realtà Virtuale; e quella «tra i propri momentanei sentimenti, emozioni, atteggiamenti, e così via, e il restante nocciolo duro del proprio Sé», erosa dalle potenzialità di quello che a fine anni Novanta si chiamava ancora romanticamente "cyberspazio", e oggi è la realtà delle piattaforme del Web 2.0, in cui ciascuno di noi può costruire a piacimento il simulacro di se stesso (2004: 256-257).

Ho già avuto modo di discutere la prospettiva di Baudrillard sulle figure dell'essere artificiale nell'immaginario moderno e contemporaneo (Micali 2019: 123-130): l'analisi di Baudrillard è senza dubbio illuminante perché evidenzia la complessità delle implicazioni simboliche di queste figure in relazione al sistema economico, sociale e culturale di cui sono il prodotto; ed è innegabile l'influenza della prospettiva baudrillardiana sull'immaginario contemporaneo del simulacro, non limitata ai casi esplicitamente dichiarati come quello della saga di *Matrix*. D'altra parte, trovo che tanto la categorizzazione dei tre ordini del simulacro quanto la definizione del loro significato simbolico costituiscano strumenti concettuali troppo rigidi, troppo univoci per rendere conto della ricchezza di accezioni, varianti e significati che le figure del simulacro sono venute gradualmente a occupare nel nostro immaginario contemporaneo: nel quale le opposizioni e distinzioni su cui si basa la visione moderna e umanistica, incluse le "frontiere" di cui parla Žižek, sono indubbiamente diventate porose e

instabili, ma sono ancora al centro della riflessione e della speculazione narrativa, che le assume come problemi da indagare piuttosto che accantonarle come nozioni anacronistiche. Una delle quali è per l'appunto la distinzione tra copia e simulacro, e più in generale tra rappresentazione e simulazione, la cui validità è uno dei nodi problematici della speculazione narrativa contemporanea sulla nozione di essere artificiale.

Nelle pagine che seguono, cercherò di illustrare questa problematizzazione attraverso tre opere che, in maniera diversa, si interrogano sullo statuto di un particolare tipo di essere artificiale, la cui specificità è proprio quella di collocarsi in uno spazio ambiguo all'intersezione tra le categorie dell'*autentico*, della *copia* e della *simulazione*: il simulacro che riproduce o ospita la coscienza di un individuo reale.

### **Il surrogato del caro estinto: *Be Right Back***

L'ipotesi di poter sopravvivere alla morte del corpo biologico attraverso il *mind upload*, cioè la registrazione e il trasferimento del proprio io a un supporto artificiale, non è un'invenzione della fantascienza recente: per quanto ne so, risale almeno al 1930, anno di pubblicazione sulla rivista *Science Wonder Stories* di Hugo Gernsbeck, padre della fantascienza pulp americana, dello straordinario racconto *The Infinite Brain* di John C. Campbell. È la storia di uno scienziato gravemente malato che scopre un sistema per registrare la propria coscienza (su un disco in vinile!) e poi farla funzionare su un gigantesco macchinario di sua invenzione, costruito per riprodurre il funzionamento di un cervello organico: l'operazione ha successo – anche se purtroppo questa prima macchina cosciente decide di costruirne un'altra, che sarà ben più potente ma decisamente meno umana, e minaccerà di sterminare l'umanità con armi atomiche per perseguire la propria vocazione a evolversi e espandersi infinitamente (Figura 1).

Ma quella che per decenni è stata un'idea futuristica tra le tante elaborate dagli autori di fantascienza classica (inclusi Isaac Asimov, Frederik Pohl, Arthur C. Clarke) negli ultimi anni è diventata una delle prospettive più seducenti della ricerca scientifica nonché l'utopia su cui si fonda il movimento del Transumanesimo<sup>2</sup>, e di conseguenza uno dei temi più

---

<sup>2</sup> Esistono già un buon numero di progetti e laboratori che lavorano in questa direzione, che a molti appare come il vero *big business* del futuro: cfr. O'Connell 2018; e, per una riflessione filosofica aggiornata su questo tema e i suoi pre-

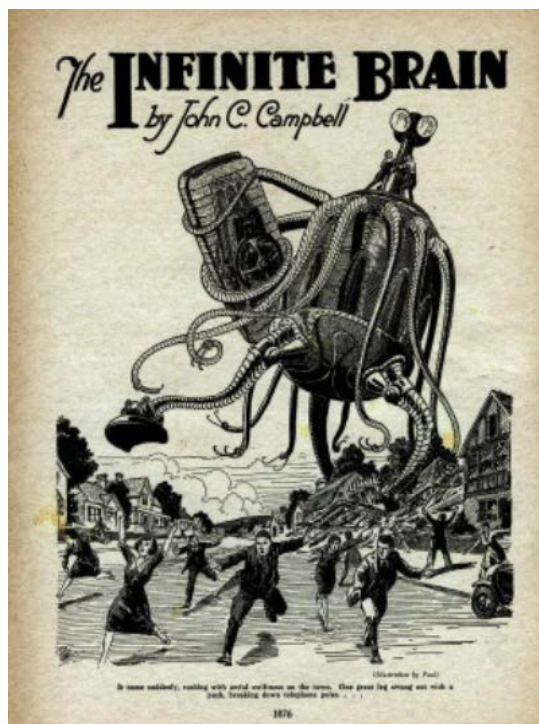


Figura 1: illustrazione di copertina del racconto *The Infinite Brain* (Campbell 1930: 1076).

ricorrenti nell'immaginario speculativo recente<sup>3</sup>. Grazie alla miniaturizzazione e ottimizzazione tanto dei processori quanto dei dispositivi di immagazzinamento dati non c'è più bisogno di macchine gigantesche per far funzionare la coscienza digitalizzata, come il complesso di meccanismi immaginato da Campbell o magari la colossale città sotterranea di *Il grande ritratto* (1960) di Dino Buzzati: nelle fantasie recenti la coscienza digitalizzata viene installata più comodamente in una "pila corticale", come in *Altered Carbon* (2002) di Richard Morgan, o in un minuscolo chip, affettuosamente chiamato *cookie* nell'episodio *White Christmas* (*Bianco Natale*, 2014) della serie TV antologica *Black Mirror* di Charlie Brooker (2011-); la si può comodamente trasportare o caricare in cloud, e installare su un qualsiasi supporto, come un pc, un dispositivo interattivo o, perché no, un corpo sintetico che riproduce le fattezze del defunto, diventando così a tutti gli effetti una sua "continuazione" post-mortem, una sorta di spettro materia-

---

supposti epistemologici (la cosiddetta concezione "patternista" della coscienza), Schneider 2020.

<sup>3</sup> Non solo fantascientifico in senso stretto: basterà menzionare *La possibilité d'une île* (2005) di Michel Houellebecq e *Zero K* (2016) di Don DeLillo. Ho discusso delle fantasia di immortalità digitale in Micali 2022: 192-201 e 240-244.

lizzato da una tecnologia che ha realizzato i sortilegi della negromanzia<sup>4</sup>.

Al tempo stesso, pur diventando una fantasia sempre più realistica e quotidiana, l'ipotesi del *mind transfer* continua a suscitare una serie di interrogativi e problemi, che coinvolgono proprio quelle frontiere di cui discutevano Turkle e Žižek negli anni Novanta, all'alba della rivoluzione informatica che ha travolto le nostre vite e la nostra civiltà. Il primo nucleo problematico è quale sia la relazione tra le rappresentazioni e autorappresentazioni dell'Io e il «nocciolo duro del proprio Sé» (Žižek 2004: 257), ossia tra la molteplicità dei miei avatar registrati nell'universo digitale e un supposto Io reale, che è ciò che idealmente vorremmo salvare dall'annullamento dopo la morte biologica. I miei post, le mie foto e i miei video, l'infinita pioggia di informazioni e tracce che la mia esistenza dissemina incessantemente nella rete sono manifestazioni parziali di quell'Io, mappa asistemica di un territorio realmente esistente, o una sterminata enciclopedia fittizia che non rimanda a nessun ente reale e unico? Sono cioè l'equivalente delle immagini delle prime due fasi identificate da Baudrillard, che rimandano o al limite snaturano una «realtà profonda», oppure di quelle della terza fase, che mascherano l'assenza di quella realtà?

Questa particolare accezione della relazione problematica tra Copia e Simulacro è messa in evidenza specialmente nelle opere in cui il racconto viene condotto dalla prospettiva di chi sopravvive alla perdita di una persona cara ed è tentato dalla possibilità di sostituirla con una sua riproduzione artificiale. Un ottimo esempio è *Be Right Back* (*Torna da me*, 2013), un'altra puntata della serie *Black Mirror* – che nel complesso ha condotto un'indagine ampia e articolata sulle questioni filosofiche, etiche e politiche connesse all'ipotesi del *mind upload*, aggirando le tentazioni tanto dell'utopia transumanista e quanto della distopia tecnofobica. In questo episodio della seconda stagione, la protagonista Martha ha appena perso il fidanzato in un incidente, e viene iscritta da un'amica a un nuovo servizio online che offre di customizzare un IA per riprodurre il più fedelmente possibile una persona a partire da tutte le manifestazioni di essa presenti sulla rete – profili social, video e foto, messaggi, informazioni (Fig. 2).

In teoria il servizio è finalizzato ad aiutare chi ha perso una persona cara nell'elaborazione del lutto; ma Martha, che pure inizialmente ha un

---

<sup>4</sup> Sulla fenomenologia di questa accezione tecnologica della spettralità nell'immaginario contemporaneo rimando a un recente contributo di Mirko Lino (2018).



Figura 2: *Be Right Back* (*Black Mirror*, stagione 2, episodio 1, 2013): il processo di elaborazione della IA-Ash

atteggiamento di violento rifiuto all'idea della simulazione, gradualmente cede all'illusione che l'entità con cui chatta e poi parla al telefono sia davvero una qualche forma di esistenza post-mortem del defunto Ash, di cui conserva perfettamente molti ricordi, la voce e il modo di parlare, persino il suo particolare senso dell'umorismo. Dopo aver accidentalmente rotto il cellulare con cui comunicavano, replicando così il trauma della perdita dell'amato sia pure momentaneamente (chiamandola sul nuovo dispositivo, la IA le spiegherà pazientemente che non risiede certo dentro di esso ma in un cloud), si lascerà convincere a provare un nuovo livello del programma in fase di sperimentazione: l'installazione dell'IA-copia del defunto su un androide che ne riproduce perfettamente l'aspetto. Il corpo dell'androide le viene recapitato direttamente a domicilio in una cassa, ed è lo stesso Ash-IA a guidarla attraverso il telefono nelle fasi dell'attivazione del simulacro. Quello che però dovrebbe essere il culmine dell'idillio, il momento della riunione felice degli amanti che sconfiggono la morte e il destino di solitudine, costituisce invece l'inizio del fallimento dell'utopia: non solo perché ritrovarsi dinanzi a una perfetta Copia dell'amato perduto è «a bit creepy» per Martha (*Be Right Back*: 00:29'30"); ma soprattutto perché l'interazione corporea e quotidiana con la Copia le rivela tutte le sue difformità rispetto all'originale, quasi a suggerire che ciò che il web registra e conserva di noi pertiene esclusivamente all'ambito del discorso, del linguaggio, della cultura, mentre il nostro «noccio-



lo duro» è un intreccio indissolubile di linguaggio e biologia, cultura e natura. Così l'aspetto fisico dell'Ash-Copia è migliore di quello del vero Ash, perché le foto e i video che postiamo sono quelli venuti meglio; e le sue attitudini erotiche sono del tutto diverse, perché – spiega Ash-Copia – «There's no record of my sexual response... I didn't discuss that side of things online», quindi elabora il proprio comportamento erotico «based on pornographic videos» (00:33'40"-34'42"). Ma soprattutto, a tradire la sua natura di oggetto che simula un soggetto è la sua totale mansuetudine e sottomissione a Martha, di cui accetta passivamente i comandi, i segni di insofferenza, infine i veri e propri maltrattamenti a cui lo sottopone per la frustrazione di scoprirlo tanto diverso dall'uomo che ha amato e ricorda. Sino alla scena madre in cui Martha lo conduce sul bordo di una scogliera e gli ordina di gettarsi di sotto:

Martha: Jump.

Ash-Copia: What? Over there? I never expressed suicidal thoughts. Or self-harm.

Martha: Yeah well, you aren't you, are you? [...] You are just a few ripples of you. There's no history to you. You're just a performance of stuff that he performed without thinking and it's not enough.

Ash-Copia: Come on. I aim to please!

Martha: Aim to jump. Just do it.

Ash-Copia. Okay. If you're absolutely sure. [*si prepara a lanciarsi con la consueta attitudine positiva*]

Martha: See, Ash would've been scared. He wouldn't have just leap off, he would have been crying, he would have been...

Ash-Copia. Oh. [*assume un'aria angosciata*] Oh, God, no. Please. I don't want to do it. (00:45'08"-53")

Martha non riuscirà a tenere duro e liberarsi del simulacro indesiderato; ma neppure riuscirà a accettarlo come surrogato del suo amore perduto: nel finale lo vedremo tristemente relegato in soffitta, come un vecchio giocattolo, nell'attesa delle rare visite che Martha e sua figlia (concepita con il vero Ash) gli concedono. In effetti il surrogato del caro estinto è sempre in certa misura deludente per chi lo amava troppo: lo era per i protagonisti di *Solaris* (1960) di Stanislaw Lem e di *Inception* (2010) di Christopher Nolan, i cui simulacri delle mogli perdute erano costruiti a partire non dalle donne reali, bensì dai loro stessi ricordi, falsificati dalla nostalgia e dal senso di colpa; ma lo era anche per Case di *Neuromancer* (1984) di William Gibson, le cui amate defunte veniva contraffatta e riprodotta in un univer-

so virtuale dall'onnipotente IA<sup>5</sup>. Per quanto accurata possa essere, la Copia manca sempre di *qualcosa*, è sempre insufficiente, o eccedente, o falsata – è insomma l'immagine della seconda fase di Baudrillard, che «maschera o snatura una realtà profonda». In cosa consista il nocciolo di questa realtà profonda cercherà di chiarirlo l'ultima delle opere di cui parleremo.

Allo stesso tempo, a differenza dei due romanzi e del film che ho appena citato, *Be Right Back* colloca la Copia non in una dimensione fantastica e alternativa al nostro orizzonte di realtà – il pianeta alieno di Lem, il sogno di Nolan, la realtà virtuale di Gibson – bensì nel contesto del nostro mondo quotidiano e contemporaneo, sottoponendola dunque non solo alle norme che regolano i rapporti interpersonali privati, ma anche alle convenzioni sociali (che spingono Martha a nascondere il simulacro come una perversione inconfessabile), alle leggi del mercato e della proprietà privata (il simulacro può essere acquistato, personalizzato, e anche distrutto come un qualsiasi gadget molto costoso), e più in generale ai rapporti di potere e al sistema legale della società capitalista occidentale. In questo modo Broker mette in evidenza le aporie non solo ontologiche ma anche etiche e politiche connesse all'ipotesi dell'essere artificiale: che si pone nei nostri confronti come un *soggetto* con cui interagire (la Copia parla del vero Ash dicendo «Io»), ma da un punto di vista legale e politico è a tutti gli effetti una merce, un *oggetto*. È forse il prezzo da pagare per l'utopia di sconfinare la morte – e se così fosse, siamo davvero sicuri che questo tipo di immortalità sia poi così desiderabile? Oppure si tratta solo di un'utopia per la quale non siamo ancora pronti, che non è conciliabile con le nostre attuali concezioni di natura umana, dignità umana, vita umana, e che dunque ci richiederebbe di ripensarle e ridefinirle? È appunto questo il tema affrontato dal romanzo di cui parlerò nella prossima sezione.

## Il paradiso dei simulacri: *Permutation City*

Come abbiamo visto, in *Be Right Back* l'esistenza post-biologica della Copia è esplicitamente posta come simulazione: il simulacro si offre come

---

<sup>5</sup> Curiosamente, il fantasma richiamato in vita è quasi sempre quello della *donna* amata: come del resto nel prototipo di questo script, cioè il mito di Orfeo. In questa prospettiva, *Be Right Back* altera non solo la consueta relazione tra il vivente e il fantasma richiamato in vita (che è rifiutato non perché perturbante e minaccioso, bensì perché insufficiente, scontato, ingombrante, persino noioso) ma anche i consueti ruoli di genere dello script.

un artefatto che simula il vero individuo, ma non pretende di essere lui al di fuori di un raffinato gioco di *make-believe* privato. Altri episodi di *Black Mirror* assumono invece come premessa l'acquisizione della tecnologia del *mind upload* e dunque la concezione "patternista" dell'Io: in base alla quale tutto ciò che sono è la mia «configurazione computazionale», un algoritmo straordinariamente complesso che è il prodotto di tutta la mia esperienza percettiva, emotiva e cognitiva in ciascun momento dato – un algoritmo che dunque è possibile copiare e "far girare" su un diverso supporto o in un ambiente virtuale. Se la prospettiva è decisamente allettante per chi di noi avrebbe voglia di vivere ben più a lungo di quanto generalmente non lo consentano i nostri corpi, i problemi insorgono quando proviamo a definire se e quali dovrebbero essere le condizioni di esistenza della copia digitale, e specialmente il suo status da un punto di vista etico e legale. Nell'universo finzionale del già menzionato *Altered Carbon* di Morgan è legale fare delle copie di backup della coscienza, ma vietato attivarne più di una, per evitare che esistano due persone legalmente identiche. Viceversa nell'episodio *White Christmas* di *Black Mirror* che ho citato nella precedente sezione, non c'è limite alla produzione e alla manipolazione delle copie, senza alcuna considerazione per il fatto che siano evidentemente coscienti: vediamo per esempio una donna commissionare una copia di sé stessa che verrà installata in un piccolo dispositivo portatile e costretta a provvedere alla domotica della casa (in maniera evidentemente più efficace di un domestico o di una generica IA, dal momento che conosce alla perfezione abitudini e esigenze della padrona di casa); oppure un team investigativo che inganna la copia di un sospettato di omicidio, facendogli trascorrere degli anni di tempo soggettivo in un ambiente virtuale con un proprio emissario per indurlo a confessare. Poco importa insomma che la Copia sia una contraffazione oppure la fedele riproduzione cosciente di una persona reale: anche in quest'ultimo caso il suo status è equiparato a quello di un qualsiasi software informatico, privo di diritti e sottoposto all'autorità esclusiva di chi lo ha commissionato e dunque lo possiede legalmente.

Uno scenario simile era prospettato già da *Permutation City* (1994), romanzo dello scrittore australiano Greg Egan. Nella metà del XXI secolo in cui si ambienta il romanzo, tutti i ricchi e potenti prossimi alla morte si sottopongono a un *mind scan* così che le loro Copie possano vivere in un mondo virtuale, dal quale possono continuare a amministrare i propri patrimoni sotto la tutela di società finanziarie appositamente predisposte prima di abbandonare questo mondo. Il cyberspazio si configura così come un vasto e articolato sistema di oltretomba virtuali, in cui i morti possono

continuare a esistere e interagire tra loro e con i vivi che vogliono collegarsi<sup>6</sup>. L'universo virtuale è però meno perfetto e dettagliato di quello vero, e soprattutto gira a una velocità ridotta a causa della complessità di computazione richiesta; anche per questo la potenza di calcolo è diventato uno dei beni più ambiti e costosi, quotato in un mercato azionario appositamente creato. Il risultato è che nel vasto oltretomba virtuale le disparità sociali non si attenuano bensì si trasformano in vere e proprie disparità di condizioni vitali: chi ha lasciato legati patrimoniali più consistenti può permettersi di abitare mondi più dettagliati e realistici e di girare a maggiore velocità, mentre chi ha meno risorse deve accontentarsi di mondi degradati, sorta di *slums* virtuali che girano lentissimi, destinati infine fermarsi del tutto. Ma anche chi ha risorse a sufficienza non è al riparo da ansie e preoccupazioni, visto che il mondo reale è in una grave recessione e sta correndo incontro alla catastrofe economica e climatica, perciò la potenza di calcolo potrebbe essere sottratta anche alle Copie che possono permettersela per destinarla a riparare i guai (per esempio a dei complessi programmi di monitoraggio climatico). Infatti, proprio come accadrà in *White Christmas*, anche nel mondo del romanzo di Egan le Copie non sono legalmente riconosciute come *individui*, ma generalmente considerate delle mere simulazioni informatiche di individuo:

For any human, absolute proof of a Copy's sentience was impossible.  
For any Copy, the truth was self-evident: *cogito ergo sum*. (Egan 2008: 49)

Ciascuno quindi può realizzare, manipolare e distruggere liberamente le copie di sé stesso; ma dal momento che le Copie, sia pure coscienti, sono *effettivamente* dei costrutti digitali, esse stesse hanno la possibilità di automanipolarsi: infatti ci sono programmi in grado di alterare su richiesta alcuni parametri della personalità della Copia che lo richiede, operare cioè delle «self-directed mutations» in modo da rimuovere o acquisire «a variety of talents, mood predispositions and drives» (142-143). L'idea insom-

---

<sup>6</sup> La realtà virtuale come oltretomba delle coscienze digitalizzate è una fantasia che ritroviamo in numerose opere recenti, per esempio nel romanzo *Bleeding Edge* (*La cresta dell'onda*, 2013) di Thomas Pynchon, in cui la piattaforma DeepArcher accoglie gli avatar di tutte le vittime dell'11 settembre; o nella serie *Upload* (2020-), creata da Greg Daniels, in cui ci si può scegliere il proprio oltretomba sulla base dei gusti personali e delle proprie disponibilità economiche; o ancora nell'episodio *San Junipero* (2016) della terza stagione di *Black Mirror*, uno dei pochi della serie in cui la mediazione tecnologica è raffigurata in chiave utopica.

ma è che il mondo virtuale in cui la nostra coscienza si trasferirà dopo aver accantonato l'inutile fardello del corpo biologico sarà non solo un paradiso dei simulacri, ma un paradiso in cui ciascuno di noi potrà modellare il proprio simulacro letteralmente a proprio piacimento: non sarà più necessario mascherare, contraffare la propria immagine di sé, come facciamo costantemente nelle nostre autorappresentazioni virtuali, perché nel mondo della simulazione totale l'immagine costruita sarà l'unica realtà. Entreremo cioè nel regno della quarta fase delle immagini annunciata da Baudrillard, il «puro simulacro di sé»<sup>7</sup>.

### **La nostalgia dell'anima: *Klara and the Sun***

Nelle due precedenti sezioni ho provato a delineare due prospettive opposte sull'immaginario dell'esistenza post-biologica, che per semplicità potremmo descrivere come una svalutazione fondata su una concezione ancora pienamente umanistica del simulacro come contraffazione, simulazione ingannevole dell'umano (esemplificata da *Be Right Back*); e un'adesione fondata invece su una visione transumanista del simulacro come possibile copia e continuazione fedele dell'umano (*Permutation City*). In quest'ultima sezione mi concentrerò su un romanzo recente in cui queste due concezioni sono esplicitamente poste a confronto e in dialogo tra loro, ma da una prospettiva che supera sia l'umanesimo tradizionale che il transumanesimo per approdare a una visione che definirei senz'altro postumanista.

La protagonista e narratrice di *Klara and the Sun* (*Klara e il sole*, 2021) di Kazuo Ishiguro è una AF, cioè un' *Artificial Friend*, serie androidi creati per svolgere il compito di assistenti e compagni dei ragazzi delle famiglie ricche (i quali, come scopriremo, socializzano molto poco e stanno per lo più a casa, da dove seguono le lezioni in teledidattica). Dunque in quest'ultima delle tre opere che ho scelto come tappe della mia riflessione, il simulacro non è più solo un tema del racconto, ma diventa soggetto del racconto stesso: collocandosi all'esterno dell'ambito umano, di fatto il discorso del simulacro altera o rovescia le consuete gerarchie di percezione, significato e valore che normalmente regolano le convenzioni narrative.

---

<sup>7</sup> Il romanzo di Egan ha una trama complessa e molto articolata (che rinuncio a riassumere per economia di spazio), la quale ruota appunto intorno all'ipotesi di chiara derivazione baudrillardiana che i mondi virtuali una volta creati acquisiscano lo statuto di realtà ontologicamente fondate.

Non è la prima volta che Ishiguro dà direttamente la parola all'altro dall'umano: e anzi, per capire meglio il significato dell'operazione compiuta in questo romanzo, può essere utile un confronto con *Never Let Me Go* (*Non lasciarmi*, 2005), di cui *Klara and the Sun* replica e al tempo stesso complica le strategie narrative. Nel romanzo del 2005, ambientato in un'Inghilterra alternativa che non ha conosciuto la rivoluzione informatica bensì quella biotecnologica, il racconto è affidato direttamente a uno dei cloni creati e allevati appositamente per fornire organi a umani malati. Attraverso il racconto di Kathy H., il lettore è costretto a immedesimarsi in qualcuno che è evidentemente uguale a noi, anzi migliore di noi per tanti aspetti (più generosa, empatica, sensibile), e che tuttavia è stato condizionato a accettare il proprio status di essere subordinato, guardato con disgusto o orrore, destinato a un progressivo smembramento per il benessere altrui: veniamo così costretti a contemplare in maniera disturbante le pratiche di esclusione e sfruttamento messe in atto dalla società occidentale del benessere nei confronti di coloro che preferiamo non percepire veramente come nostri simili, secondo quel meccanismo narrativo messo in atto per la prima volta nei capitoli centrali del *Frankenstein* che altrove ho etichettato come «racconto della Creatura» (Micali 2019: 59-69).

Anche in *Klara* il racconto è condotto attraverso la prospettiva straniante della creatura che viene considerata (e che considera sé stessa) meno-che-umana, e al lettore è richiesto sia lo sforzo emotivo di empatizzare con l'Altro, sia quello cognitivo di decodificare, riempire i vuoti della narrazione con elementi e significati cruciali rispetto ai quali la narratrice è reticente perché li dà per scontati o li fraintende: e se riusciamo, sia pure con qualche difficoltà, a farci un'idea abbastanza elaborata dell'evoluzione tecnologica e di quella sociale che hanno prodotto il mondo finzionale del racconto, non abbiamo invece indizi per ricostruire il setting politico e in certa misura neppure quello economico, tanto a livello locale quanto a livello globale, visto che Klara (o Ishiguro?) non li ritiene rilevanti rispetto alla vicenda che sta raccontando. Ma, come ho anticipato, la strategia narrativa del racconto della Creatura viene qui elaborata a un livello ulteriore di complessità: giacché Klara non è l'Altro che si rivela lo Stesso, come accadeva per il clone Kathy. In *Never Let Me Go* l'adesione empatica e cognitiva con la Creatura non umana era evidentemente finalizzata a una critica contro il pregiudizio essenzialista su cui si fonda l'umanesimo tradizionale, rispetto al quale l'esclusione dei cloni dall'ambito dell'umano (quindi della dignità e dei diritti ad esso accordati) è solo l'ultima delle tante forme di discriminazione ideologica perpetrate dalla nostra civiltà (razzismo, maschilismo, abilismo ecc.); un meccanismo analogo del resto

era già stato messo in atto per i replicanti di *Blade Runner* (1982), trasparente allegoria dei nuovi schiavi del postfordismo, come ha evidenziato la celebre analisi di Žižek (2014). Viceversa Klara, a differenza di Kathy così come dei Nexus 6 di Ridley Scott, è rappresentata come la portatrice di una percezione e di una soggettività non umane, e in senso più ampio *non naturali*: per quanto dotata di emozioni, gentilezza, speranze e paure, Klara è prima di tutto e essenzialmente *una macchina*. Come sintetizzano Santiago Mejia e Dominique Nikolaidis:

Her tone is plain and robotic, and her visual system differs considerably from our own. There are aspects of being human that seem beyond her grasp. She can't make sense of humanity's dread of loneliness, fails to recognize the ways in which death and grief can consume our lives, and has difficulty understanding certain forms of commonplace human irrationality. (Mejia - Nikolaidis 2022).

Da un lato, dunque, Ishiguro assume la senienza dell'essere artificiale come un dato acquisito e ne fa il soggetto del racconto; dall'altro, evita la completa antropomorfizzazione cognitiva e emotiva dell'androide. Il potenziale straniante di questa strategia è particolarmente evidente nella rappresentazione sia della configurazione politica che di quella cosmologica del mondo finzionale. Infatti Klara è evidentemente stata programmata e condizionata per accettare come fatti scontati non solo la propria subordinazione agli umani di cui è proprietà, ma anche una serie di aspetti che al lettore appaiono problematici o apertamente sgradevoli. Per esempio, il mondo in cui si ambienta il romanzo si basa su rigide gerarchie sociali, quindi Klara è condizionata a percepire innanzi tutto i segni dello status sociale delle persone che incontra<sup>8</sup>; né la vedremo mai dubitare della legittimità delle procedure di potenziamento alle quali i genitori ricchi sottopongono abitualmente i propri figli (procedure altamente rischiose, che possono determinare sindromi mortali nei bambini), né delle pratiche di discriminazione sociale che vengono poste in atto nei confronti dei ragazzi non potenziati (che per esempio non vengono ammessi alle università e alle posizioni professionali più prestigiose, come accadeva già in *Gattaca* di Andrew Niccol).

---

<sup>8</sup> In particolare, questo tipo di valutazione è prioritario nelle fasi iniziali dell'esperienza del mondo di Klara, cioè nel periodo trascorso in negozio in attesa di essere acquistata – per esempio: «On Rex's third day in the front alcove, a girl came in with her mother [...]. The mother was an office worker, and from her shoes and suit we could tell she was high-ranking» (Ishiguro 2021: 5).

Al tempo stesso, la sua ignoranza quasi completa in fatto di cognizioni scientifiche e tecnologiche, che curiosamente i suoi programmatori non hanno ritenuto utili allo svolgimento delle sue funzioni, determina la sua visione magica e animistica del mondo che la circonda, e quindi la modalità fiabesca dominante del racconto<sup>9</sup>. Per certi aspetti *Klara and the Sun* ci ricorda *A.I.* di Steven Spielberg: la creatura artificiale, innocente e ingenua, si aggira per gli scenari futuristici dell'universo finzionale come un Pinocchio tecnologico in un mondo di meraviglie e sorprese, inseguendo un sogno che infine si avvera: non quello di diventare un 'bambino vero' come in Collodi (o in un'altra celebre riscrittura fantascientifica di *Pinocchio*, *The Bicentennial Man* di Asimov), o di ritrovare la mamma perduta come in Spielberg, bensì – più modestamente, più altruisticamente – salvare la sua bambina, convincendo il Sole (divinità suprema per un essere alimentato a energia solare) a guarirla dalla malattia mortale innescata dal potenziamento. Per consegnare questa sua richiesta, Klara affronta un avventuroso viaggio sino a un fienile dove è convinta che il Sole vada a riposarsi alla fine della giornata (confermando così di non avere neppure le minime cognizioni cosmologiche di base); e, come olocausto propiziatorio, si impegna a distruggere la Macchina Cootings, una non meglio specificata macchina di pulizia o riparazione stradale che rilascia emissioni altamente inquinanti, e per questo eletta a emblema della tecnologia che danneggia l'ecosistema.

Ma il principale motivo di interesse del romanzo all'interno del percorso che ho cercato di tracciare in questo contributo non è la riflessione sullo statuto del simulacro senziente, o la speculazione sulla sua relazione con l'umano, rispetto alle quali mi pare che Ishiguro si collochi agevolmente su una linea per certi aspetti analoga a quella tracciata da *Her* (*Lei*, 2013) di Spike Jonze e dal già menzionato *A.I.* di Spielberg (oltre i quali si dipana a ritroso tutto il filone dell'immaginario del simulacro "domestico", proiezione rassicurante di una tecnologia quotidianizzata e benevola,

---

<sup>9</sup> Questa contaminazione di fiaba e fantascienza non è affatto inusuale: basti pensare al cinema di Spielberg (*Close Encounters of the Third Kind*, *E.T.*, *A.I.*) e alla narrativa di Ray Bradbury, ma anche a operazioni di grande successo commerciale come la saga di *Star Wars* (che contamina in maniera straordinariamente efficace non solo modo fiabesco e modo fantascientifico, ma anche quelli epico e romanzesco): tutte opere che rispondono in maniera diversa al desiderio nostalgico di un reincanto del mondo, isterilito, snaturato e alienato dalle logiche perverse del capitalismo globale, della società di massa, della mediazione tecnologica.



persino “affettuosa”, così come hanno provato a raccontarcela Bradbury<sup>10</sup> e Asimov). Meno scontata, e sorprendente per il lettore, è l’intersezione tra la speculazione sul simulacro tecnologico e appunto quella sulla sopravvivenza post-biologica. Infatti a quasi metà della storia scopriamo che Klara non è stata scelta e acquistata solo per occuparsi di Josie, ma anche come una sua possibile sostituta nel caso in cui dovesse morire a causa della misteriosa sindrome innescata dal potenziamento. L’artefice dell’operazione è un’inquietante ingegnere visionario, Mr. Capaldi<sup>11</sup>, il quale sta costruendo un automa-copia di Josie nel quale, se la ragazza dovesse morire, verrà inserita la scheda madre di Klara stessa, in modo che possa sostituire, anzi «proseguire» (*continue*) la ragazza di cui ha appreso modi di parlare, pensare, muoversi. Come spiega Capaldi stesso alla Madre, che non è certa di potersi accontentare di una sostituta della figlia vera:

The trouble is, Chrissie, you’re like me. We’re both of us sentimental. We can’t help it. Our generation still carry the old feelings. A part of us refuses to let go. The part that wants to keep believing there’s something unreachable inside each of us. Something that’s unique and won’t transfer. But there’s nothing like that, we know that now. You know that. For people our age it’s a hard one to let go. We *have* to let it go, Chrissie. There’s nothing there. Nothing inside Josie that’s beyond the Klaras of this world to continue. The second Josie won’t be a copy. She’ll be the exact same and you’ll have every right to love her just as you love Josie now. It’s not faith you need. Only rationality. (Ishiguro 2021: 233)

Ciò che viene prospettato da Capaldi non è precisamente il *mind tran-*

---

<sup>10</sup> Tra i modelli più importanti del romanzo di Ishiguro aggiungerei infatti senz’altro il racconto *I Sing the Body Electric!* (*Io canto il corpo elettrico!*, 1969) di Ray Bradbury, rievocazione lirica e affettuosa di un androide-nonna che si è presa cura dei tre piccoli protagonisti umani orfani di madre.

<sup>11</sup> Il nome dell’ingegnere ci aiuta a rintracciare un altro dei sottotesti del romanzo: questa trama secondaria rimanda abbastanza chiaramente a un altro degli archetipi classici dell’immaginario del simulacro, ossia all’Olimpia del *Sandmann* (*L’orco insabbia*, 1816) di E.T.A. Hoffmann. Come il prof. Spalanzani, Capaldi ha costruito la macchina dell’automa, riproducendo mirabilmente le fattezze umane; ma “l’anima” del simulacro, cioè la coscienza che abita la macchina, dovrà fornirla Klara, proprio come l’anima di Nathanael era stata sottratta dal ne-gromante-ottico Coppelius/Coppola per dare l’apparenza della vita alla «leblose Puppe» (Hoffmann 1976: 359).

sfer dell'utopia transumanista, ma un'idea che in un certo senso porta il patternismo alle estreme conseguenze: se l'Io profondo non è altro che un algoritmo, non fa alcuna differenza se a "continuarlo" sarà una copia di quell'algoritmo o una copia della sua manifestazione, cioè dell'individuo così come lo conoscevano famigliari e amici, purché si tratti di una *copia sufficientemente fedele*. In altre parole, il discorso di Capaldi ci conduce al cuore del regno dei simulacri del terzo ordine di Baudrillard, in cui non c'è più distinzione tra Copia autentica e Copia simulata perché non esiste più un originale, nel senso che l'originale era esso stesso un simulacro.

Ma a vincere non sarà Mr. Capaldi. Per quanto la sua prospettiva appaia convincente per la madre di Josie, il padre avanza un dubbio fondamentale: che ci sia qualcos'altro, che lui si azzarda a chiamare «cuore», «the human heart [...] that makes each of us special and individual» (242), qualcosa che neppure il più abile androide sia in grado di simulare. Forse non esiste niente del genere, si tratta solo di «a kind of superstition», e «people have been living with one another all this time, centuries, loving and hating each other, on a mistaken premise» (249); ma è un dubbio sufficiente a spingere Klara a tentare il tutto per tutto per salvare la vera Josie, così da non rischiare di fallire nel compito di Copia che vorrebbero affidarle. Nel finale, quando ormai Josie, salvata dal miracoloso intervento del Sole, è diventata grande e Klara sta vivendo quietamente il suo lento declino in un deposito di rottami tecnologici, capirà che Capaldi aveva torto, e che la simulazione non avrebbe funzionato:

Mr Capaldi believed there was nothing special inside Josie that couldn't be continued. He told the Mother he'd searched and searched and found nothing like that. But I believe now he was searching in the wrong place. There was something very special, but it wasn't inside Josie. It was inside those who loved her. That's why I think now Mr Capaldi was wrong and I wouldn't have succeeded. So I'm glad I decided as I did. (338)

La conclusione di Klara è inattesa, perché rovescia i termini del discorso per come erano stati posti sin qui. Il punto è che non ha alcuna importanza stabilire se l'Io esista o meno: esso esiste nella misura in cui viene riconosciuto come tale da chi ci sta intorno. In *Never Let Me Go*, alla richiesta del motivo per cui nel collegio in cui sono stati allevati i cloni venivano spinti a esprimersi attraverso creazioni artistiche, la vecchia insegnante spiega che il programma era pensato come parte di una battaglia politica per rivendicare i diritti dei cloni: le creazioni artistiche servivano

a dimostrare al mondo che anche i cloni hanno un'anima («to prove you had souls», Ishiguro 2005: 255). In *Klara and the Sun*, più esplicitamente, la risposta a questa incertezza ontologica è che il cuore, o l'anima, è il simbolo della nostra attribuzione della dignità e dell'unicità di soggetto a un altro essere: umano, animale, artificiale. Se dunque il senso di *Never Let Me Go* era una critica dei presupposti ideologici su cui si fonda la nostra categorizzazione di ciò che è umano, *Klara and the Sun* mette in questione la stessa opposizione umano/non umano, chiamando in causa una prospettiva che, più che anti-essenzialista, definirei "post-essenzialista" – o, per semplicità, postumanista. La distinzione tra Copia e Simulacro svanisce per l'impossibilità di definire un supposto Originale; ma non svanisce, neppure nell'era della simulazione totale, l'appello a venerare e rispettare ogni forma di vita, di qualsiasi origine e natura essa sia.

## Bibliografia

- Baudrillard, Jean, *Lo scambio simbolico e la morte* (1976), Milano, Feltrinelli, 1990.
- Baudrillard, Jean, *Simulacri e imposture. Bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti* (1981), Milano, PGRECO, 2008.
- Campbell, John C., "The Infinite Brain", *Science Wonder Stories*, 1.12 (1930): 1076-1093, consultabile sulla piattaforma archive.org: [https://archive.org/details/Science\\_Wonder\\_Stories\\_v01n12\\_1930-05.Stellar](https://archive.org/details/Science_Wonder_Stories_v01n12_1930-05.Stellar) (ultimo accesso 01/05/2022).
- Deleuze, Gilles, *Logica del senso* (1969), Milano, Feltrinelli, 2005.
- Id., *Differenza e ripetizione* (1968), Bologna, Il Mulino, 1971.
- Egan, Greg, *Permutation City* (1994), London, Gollancz, 2008.
- Hoffmann, E.T.A., "Der Sandmann", in *Fantasia- und Nacht-Stücke*, München, Winkler Verlag, 1976: 331-363.
- Ishiguro, Kazuo, *Never Let Me Go*, London, Faber, 2005.
- Id., *Klara and the Sun*, London, Faber, 2021.
- Klossowski, Pierre, *La rassomiglianza* (1984), Palermo, Sellerio, 1987.
- Lino, Mirko, "Una 'singolare' spettralità tecnologica. L'avatar tra cinema, letteratura e serie TV", *Ritorni spettrali. Storie e teorie della spettralità senza fantasmi*, Eds. Ezio Puglia - Massimo Fusillo - Stefano Lazzarin - Angelo G. Mangini, Bologna, Il Mulino, 2018: 185-205.
- Mejia, Santiago - Nikolaidis, Dominique, "Through New Eyes. Artificial Intelligence, Technological Unemployment, and Transhumanism in Kazuo Ishiguro's *Klara and the Sun*", *Journal of Business Ethics* (2022), <https://doi.org/10.1007/s10551-022-05062-9>.
- Micali, Simona, *Towards a Posthuman Imagination in Literature and Media. Monsters, Mutants, Aliens, Artificiale Beings*, Oxford, Peter Lang, 2019.
- Ead., *Creature. La costruzione dell'immaginario postumano tra mutanti, alieni, esseri artificiali*, Milano, Shake edizioni, 2022.
- Morgan, Richard K., *Altered Carbon*, London, Gollancz, 2002.
- O'Connell, Mark, *Essere una macchina* (2017), Milano, Adelphi, 2018.
- Schneider, Susan, *Artificial You. L'intelligenza artificiale e il futuro della tua mente* (2019), Milano, Il Saggiatore, 2020.
- Stoichita, Victor, *L'effetto Pigmalione. Breve storia dei simulacri da Ovidio a Hitchcock*, Milano, Il Saggiatore, 2006.
- Turkle, Sherry, *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet* (1995), Milano, Apogeo, 1997;
- Žižek, Slavoj, *Fare i conti con il negativo. Kant, Hegel e la critica dell'ideologia* (1993), Genova, Il Nuovo Melangolo, 2014.

Id., *L'epidemia dell'immaginario* (1997), Roma, Meltemi, 2004, versione epub.

## Filmografia e serie TV

*A.I. Artificial Intelligence*, Dir. Steven Spielberg, USA, 2001.

*Black Mirror*, Creata Charlie Brooker, UK, 2011-; episodi: *Be Right Back*, stagione 2, ep. 1 (2013), sceneggiatura di Charlie Brooker; *White Christmas*, episodio speciale (2014), sceneggiatura di Charlie Brooker (versione presente sulla piattaforma Netflix Italia).

## L'autrice

**Simona Micali**

Simona Micali è docente di Letterature comparate presso l'Università degli Studi di Siena.

Email: [simona.micali@unisi.it](mailto:simona.micali@unisi.it)

## L'articolo

Data invio: 31/03/2022

Data accettazione: 31/07/2022

Data pubblicazione: 30/11/2022

## Come citare questo articolo

Micali, Simona, "Il Simulacro e la Copia: l'immaginario contemporaneo della vita artificiale", *Entering the Simulacra World*, Eds. A. Ghezzani - L. Giovannelli - F. Rossi - C. Savettieri, *Between*, XII.24 (2022): 359-379, [www.betweenjournal.it](http://www.betweenjournal.it)