

**La natura della propria realtà.
Her di Spike Jonze
(The nature of one's reality.
Her by Spike Jonze)**

Emanuela Piga Bruni¹

Sunto

L'obiettivo di questo studio è di riflettere su alcune questioni che ruotano intorno alla rappresentazione dell'Intelligenza artificiale, e che riguardano l'impatto della tecnologia sulla sfera esistenziale e sulla condizione umana. In questo quadro mi soffermerò, attraverso un close reading, sul film *Her* di Spike Jonze, analizzandone in particolare i dialoghi, con l'intento di evidenziare anche la presenza di quei fili che tracciano una continuità con le questioni poste da Alan Turing nel celebre articolo "Computing Machinery and Intelligence" pubblicato sulla rivista *Mind* nel 1950. Se la domanda al centro dello studio di Turing è Can Machines Think?, e viene ripresa in seguito da Asimov e Dick con la variante Can Machines Lie? , nel film di Spike Jonze la declinazione più stringente dell'interrogativo è Can Machines Feel?

Parole chiave: Intelligenza artificiale; solitudine; emozioni; reale/virtuale; modi di amare; trascendenza.²

Abstract

The purpose of this study is to tackle some of the issues that revolve around the representation of Artificial Intelligence and that concern the impact of technology on the existential sphere and the human condition. Within this framework, I will focus on Spike Jonze's film *Her*, in particular through a close reading of its dialogues. The aim is also to highlight the presence of

¹ Universitas Mercatorum, Rome, Italy. Email: emanuela.pigabruni@unimercatorum.it.

² Received on January 31, 2024. Accepted on February 28, 2024 Published on March 1, 2024.

DOI: 10.23756/sp.v12i1.1571. ISSN 2282-7757; eISSN 2282-7765. © Emanuela Piga Bruni. This paper is published under the CC-BY licence agreement.

threads tracing a continuity with the issues raised by Alan Turing in the famous article “Computing Machinery and Intelligence” published in the journal *Mind* in 1950. If the question at the heart of Turing’s study is ‘Can Machines Think?’ – later turned into ‘Can Machines Lie?’ in Asimov and Dick’s variant – in Spike Jonze’s film the point at issue becomes ‘Can Machines Feel?’.

Keywords: Artificial intelligence; Loneliness; Emotions; Real/Virtual; Ways of loving; Transcendence.

1. La creatura artificiale: dalla materia allo spazio infinito

L’immaginario legato alla creatura artificiale è un tema di lunga durata, dall’homunculus del Rinascimento agli automi settecenteschi, dal *Frankenstein* di Mary Shelley ai robot novecenteschi di Karel Čapek e Isaac Asimov. L’ibrido uomo-macchina riconfigura il rapporto tra l’umano e l’artificiale ponendo nuovi interrogativi sullo statuto del vivente e del reale, nel contesto di scenari futuribili in cui i media si antropomorfizzano e fondono nell’ecosistema naturale, intensificando lo sfumare dell’opposizione tra naturale e artificiale. Icona di grande impatto nell’immaginario collettivo, la creatura artificiale attraversa diversi media, dalla letteratura, al cinema, al fumetto, ai *pulps magazine*, alle serie TV, fino alle pratiche del fandom in rete, caricandosi di volta in volta di nuove istanze e significati³.

Nelle rappresentazioni della fantascienza, l’umano-macchina problematizza il confine tra organico e inorganico, diventando figura della singolarità tecnologica (Kurzweil 2008). In questa icona futuristica convergono diverse paure e istanze, dal mito distopico della rivolta delle macchine alla dimensione sovversiva di alterità incarnata nell’essere umano modificato, fino alla figura più recente della partner ideale veicolata dalle pubblicità sugli assistenti virtuali. Il farsi allegoria dell’Altro rende questa icona portatrice di diversi livelli semantici, in una traiettoria che va dal *Manifesto Cyborg* di Donna J. Haraway alla sua evoluzione nella critica antropocentrica del postumano, che emerge alla fine del secolo per proseguire e diffondersi all’inizio del Terzo millennio⁴. È interessante soffermarsi su questa figura per osservare il mutare dei significati della relazione tra umano e creatura artificiale nel passaggio dagli automi di E.T.A. Hoffmann ai robot umanoidi asimoviani, dagli androidi dickiani ai replicanti di *Blade Runner*, fino agli androidi sofisticati di Ian McEwan e Kazuo Ishiguro e alle figure decorporeizzate di intelligenze artificiali al centro di alcune opere audiovisive del Terzo millennio⁵.

³ Cfr. Abruzzese 1979; Caronia 2001; Frezza 2013; Micali 2022.

⁴ Cfr. tra i vari Hayles 1999, Badmington 2000, Braidotti 2013.

⁵ Per uno studio sulla rappresentazione della creatura artificiale nell’immaginario contemporaneo, tra i vari, rimando al mio libro *La macchina fragile. L’inconscio artificiale tra letteratura, cinema, televisione* (2022). In questo volume, l’indagine di critica tematica procede attraverso il close reading di un corpus di opere in

Nella genealogia di questa figura il Romanticismo svolge un ruolo centrale. Sulla scorta di una visione del mondo meccanicistica che connota il pensiero europeo a partire dalla seconda metà del Seicento, il Settecento vede la diffusione di una vera e propria attrazione per gli automi, creazioni artificiali che imitano i movimenti, le azioni e le caratteristiche degli esseri umani. Gli automi con sembianze umane sono definiti “androidi o andreidi” (Federici: 200), e si presentano all’attenzione del discorso pubblico con la creazione e l’esibizione di diversi esemplari, celebrati come meraviglie della scienza, della ragione e dell’ingegno umano. Alla fine del Settecento si assiste al declino delle idee che l’automa incarna, in ragione del diffondersi del distacco verso la concezione meccanicistica del corpo, dello stato e del mondo. Il vasto successo delle opere di Jacques de Vaucanson e della famiglia Jaquet-Droz rappresenta il culmine di quella visione, ma anche una delle sue ultime celebrazioni, poiché nella sua figura iniziano a convergere le inquietudini del tempo (Kang 143). L’esaltazione e il piacere lasciano spazio alle ansie che la simulazione meccanica ispira, così come l’idea della duplicazione della vita. La percezione di questa figura si vela di un sentimento di ambivalenza: da un lato l’automa è ancora oggetto di incanto, dall’altro è la rappresentazione meccanicistica, e dunque alienata, dell’umanità. Muta la sua natura di oggetto, la sua valenza simbolica e le reazioni degli osservatori. La fascinazione si mescola alla repulsione e alla paura. Come emerge dal romanzo *Die Automate (L’automa, 1814)* di E.T.A. Hoffmann, gli automi provocano un sentimento di angoscia e repulsione nei confronti della meccanizzazione e dell’artificio, la cui presenza è nociva per la natura spirituale della vita. Il racconto precede di due anni *Der Sandmann (L’uomo della sabbia, 1816)*, in cui Hoffmann mette in scena la figura di Olimpia, l’automa creato dal professore Spalanzani e di cui si innamora fatalmente il giovane Nataniele, protagonista del racconto. L’opera è particolarmente celebre anche per l’interpretazione datane da Sigmund Freud nel suo saggio sul *Perturbante (Das Unheimliche, 1916)*, in cui riprende e discute uno studio precedente di Ernst Jentsch. Nel suo studio, Sigmund Freud collega questa impressione di turbamento a «quella sorta di spaventoso che risale a quanto ci è noto da lungo tempo, a ciò che ci è familiare» (trad. it. 1977, vol. IX, 82). «Non c’è dubbio che esso appartiene alla sfera dello spaventoso, di ciò che ingenera angoscia e orrore, ed è altrettanto certo che questo termine non viene sempre usato in un senso nettamente definibile, tanto che quasi sempre coincide con ciò che è genericamente angosciante». Per definire più precisamente il concetto, Freud ricorda come per Ernst Jentsch la condizione essenziale perché abbia luogo il senso del perturbante risieda nell’incertezza intellettuale: «Il perturbante sarebbe propriamente sempre qualcosa in cui per così dire non ci si raccapezza. Quanto più un uomo si orienta nel mondo che lo circonda, tanto meno

cui sono rappresentati robot umanoidi capaci di agire e pensare secondo modi che richiedono l’emersione della coscienza e dell’inconscio. Dal taglio interdisciplinare, lo studio è caratterizzato dall’analisi del dialogo tra l’umano e la macchina antropomorfa, riletto come declinazione del paradigma indiziario, sospeso tra la forma degli interrogatori polizieschi e quella della seduta psicoanalitica.

facilmente riceverà un'impressione di turbamento [*Unheimlichkeit*] da cose o eventi.⁶ Freud prosegue citando ancora Jentsch quando, in relazione all'impressione provocata da figure di cera, pupazzi e automi, fa riferimento al «dubbio che un essere apparentemente animato sia vivo davvero e, viceversa, il dubbio che un oggetto privo di vita non sia per caso animato» (ivi, 88). A questo proposito Jentsch afferma: «Una condizione particolarmente favorevole al sorgere di sentimenti perturbanti si verifica quando si desta un'incertezza intellettuale se qualcosa sia o non sia vivente, o quando ciò che è privo di vita si rivela troppo simile a ciò che è vivo». Specifica come nel racconto uno degli espedienti più sicuri per provocare senza difficoltà effetti perturbanti consista «nel tenere il lettore in uno stato d'incertezza sul fatto che una determinata figura sia una persona o un automa», facendo in modo che questa incertezza permanga in larga parte del testo e, continua, «E.T.A. Hoffmann ha effettuato a più riprese con successo questa manovra psicologica nei suoi racconti fantastici». Per esemplificare il discorso, Freud ricorre al racconto *Der Sandmann* (1816, trad. it. *L'uomo della sabbia*), in cui il motivo della bambola che sembra viva si incarna nella figura di Olimpia (ivi, 94).

Come ha scritto Jean Baudrillard, gli automi di Hoffmann appartengono all'«era della contraffazione, del doppio, dello specchio, del teatro, del gioco delle maschere e delle apparenze». Il filosofo francese ha teorizzato la precessione di tre ordini di simulacri per descrivere i fenomeni per cui la rappresentazione (o la simulazione) di qualcosa diventa via via più influente e dominante della realtà che la precede: l'ordine della «contraffazione», schema dominante dell'epoca 'classica', dal Rinascimento alla rivoluzione industriale, guidato dalla legge naturale di valore; l'ordine della «produzione», dominante nell'era industriale e guidato dalla legge mercantile di valore; l'ordine della «simulazione», dominante della fase attuale retta dal codice e dalla legge strutturale di valore (Baudrillard 1979: 61 e segg.).

Nel 1818 Mary Shelley in Inghilterra dà alle stampe il suo primo romanzo, *Frankenstein, or, The Modern Prometheus* (*Frankenstein, o il moderno Prometeo*). La presenza dei temi classici del Romanticismo nel romanzo di Mary Shelley emerge dal titolo stesso. Tra le molte opere del periodo romantico ispirate al mito del titano amico dell'umanità e del progresso vi è il *Prometheus Unbound* (*Prometeo liberato*) che suo marito Percy Shelley aveva composto dopo la lettura di Eschilo, quest'ultimo tradotto in inglese da Byron. Pochi anni prima gli Shelley avevano trascorso un'estate con Byron e il poeta e medico John Polidori a Villa Diodati, nei pressi di Ginevra. È noto che nei giorni bui di maltempo il gruppo impiegò il tempo inventando e raccontando storie orrifiche, e che in quel contesto nacque *Frankenstein*. Il romanzo di Mary Shelley raccoglie la tradizione del racconto gotico, e al contempo, apre la via a un genere del secolo successivo, la fantascienza (Aldiss 1973). In quest'opera, la tipologia della creatura artificiale rappresentata si differenzia dall'immagine romantica dell'automa, in quanto la Creatura non è il risultato di complicati congegni meccanici realizzati da un

⁶ Freud si rifà al saggio di Jentsch *Zur Psychologie des Unheimlichen*, pubblicato sulla rivista "Psychiat.-neurol. Wschr.", vol. 8, 195 (1906).

inventore, ma deriva dalla «sintesi del sapere medico-scientifico dei primi decenni dell'Ottocento, compiuta unendo i progressi dell'anatomia e della fisiologia medica alle teorie del *mesmerismo* e alle prime ricerche nel campo dell'elettromagnetismo» (Federici 2007: 201).

Alla fine dell'Ottocento, la trasfigurazione dell'attualità del sapere scientifico con dispositivi della protofantascienza ritorna nel romanzo *L'Ève future* di Auguste Villiers de l'Isle Adam (1886), a cui si deve l'introduzione nella letteratura del termine *andrèide* (andreide) per designare Hadaly, l'automa antropomorfo di sesso femminile. Una figura centrale del romanzo è l'inventore americano Thomas Edison, coevo di Villiers e da lui trasfigurato in una versione romanzesca, ispirata alle leggende che ruotavano intorno a colui che era chiamato «il Mago di Menlo Park». Nella seconda metà del secolo e nella prima parte del Novecento i significati incarnati dall'automa si espandono come conseguenza delle trasformazioni sociali apportate dalla rivoluzione industriale, e la natura inquietante della macchina vivente, ereditata dalla letteratura romantica, si collega a nuovi temi che rispecchiano visioni problematiche del progresso. Con le nuove tecnologie, insieme alla trasformazione della vita sociale ed economica si diffonde nel senso comune il timore che le macchine possano assumere vita propria e trascendere il loro scopo originario di essere al servizio del genere umano; un tema, questo, che diventerà centrale nella fantascienza novecentesca. Tra i vari fili tematici che accomunano queste opere figura l'interesse degli autori e delle autrici verso le discipline scientifiche; a cambiare, di volta in volta, è la materia della creatura artificiale e la tecnologia utilizzata. Nella modernità e nella contemporaneità, al galvanismo e alla bioelettricità di fine Ottocento si sostituiscono l'intelligenza artificiale e la bioingegneria. La dimensione prometeica del romanzo di Mary Shelley – incentrata sulla solitudine della creatura e sull'interrogativo ontologico – ritorna in testi che non appartengono alla categoria delle riscritture, non dimostrando una discendenza diretta da *Frankenstein*. È il caso di opere molto influenti nell'immaginario collettivo, come la narrativa di Philip K. Dick e la rivisitazione filmica che Ridley Scott fa del romanzo dickiano *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) con *Blade Runner* (1982). Entrambe le opere, come ha sottolineato Timothy Morton, sono meditazioni che rimandano in profondità al tema prometeico, all'impiego umano della tecnologia per creare la vita e alla riflessione sul significato di essere vivi ed essere umani. Il Roy Batty di *Blade Runner* nella suggestiva interpretazione di Rutger Hauer è una versione novecentesca ed evoluta della Creatura per via dell'inesorabile letalità, per la sua capacità di esperire stupore, incanto e anche empatia, per il lirismo del suo eloquio arricchito delle citazioni da William Blake (Morton, in Smith 2016).

Sebbene nel linguaggio hollywoodiano i termini 'androide' e 'cyborg' siano utilizzati come sinonimi intercambiabili, un androide è un essere completamente artificiale dalle sembianze umane, mentre il cyborg è un umano che ha subito delle modifiche o estensioni tecnologiche più o meno radicali (Caronia 2008: 83). Se le figure del robot e dell'androide hanno tradizioni antiche, il cyborg le affianca negli anni Venti, e diviene "metafora limite del nostro rapporto con le macchine e la tecnologia" (Caronia 2008).

Il cyborg ha attraversato i sottogeneri della letteratura fantascientifica, e non di rado è femminile e immaginato da scrittrici, come Deirdre, la ballerina di Catherine Moore nel suo *No Woman Born* (1944); Helva (una donna umana collegata direttamente a un'astronave di cui diventa il cervello), la protagonista di *The Ship who sang* di Anne McCaffrey (1969), o ancora, Philadelphia Burke in *The Girl who was plugged in*, pubblicato da Alice Sheldon con lo pseudonimo di James Tiptree nel 1973. Alla fine del secolo scorso la figura del cyborg è stata una componente fondativa dell'estetica Cyberpunk, e del movimento letterario che ha toccato il suo apice di notorietà con il romanzo *Neuromancer* (1984) di William Gibson e nelle produzioni che seguirono dei diversi autori a esso ascrivibili. Il termine *Cyberspace*, cyberspazio, compare per la prima volta in letteratura nelle pagine di Gibson a indicare quello spazio digitale misterioso e immateriale che ha origine nella materialità elettronica del computer.

L'interrogativo dickiano sul rapporto tra umano e artificiale e una forte componente filosofica emergono con forza e trovano espressione nell'arte visiva dell'anime di Mamoru Oshi *Ghost in the Shell* (1995), rielaborazione del manga omonimo e originario di Masamune Shirow con al centro l'evoluzione del maggiore Kusanagi, una donna cyborg cui sono rimaste come parti naturali del suo corpo solo le cellule cerebrali, allocate dentro un cranio di titanio e un corpo costituito bioingegnerizzato. *Ghost in the Shell* riprende motivi e atmosfere di *Blade Runner* e di *Neuromancer* nell'investigare le questioni che investono la relazione tra anima, corpo e tecnologia. L'influenza del film di Scott è evidente nell'interrogativo ontologico che pone la figura del cyborg e nelle suggestive atmosfere noir delle metropoli futuristiche e decadenti. *Neuromancer* ritorna invece nei motivi dell'intelligenza artificiale, del *ghost hacking*⁷ e in generale della rete come mondo da percorrere ed esplorare oltre i confini tra organico e inorganico.

Molti dei temi incarnati da queste figure ritornano oggi, rielaborati in modo complesso, nella serie televisiva *Westworld* (HBO, 2016 –2022) di Jonathan Nolan e Lisa Joy, adattamento televisivo dell'omonimo film di Michael Crichton uscito nel 1972. Le figure al centro della narrazione sono gli androidi, detti *host*, che popolano un parco a tema western di proprietà della corporation Delos Inc., che possiede la tecnologia necessaria a produrre robot antropomorfi indistinguibili dagli esseri umani. Gli *host* sono "programmati" per soddisfare i visitatori secondo trame *programmate* da sceneggiatori/programmatori, che poi si ripetono con variazioni minime a seconda delle situazioni possibili. I dialoghi tra programmatori e *host* sono costantemente attraversati da un non detto che verte sulla possibilità che le creature artificiali abbiano acquisito la coscienza, e siano dunque esseri senzienti in grado di provare emozioni e dolore (Piga Bruni 2022).

⁷ Il *ghost hacking* è un'attività finzionale rappresentata in *Ghost in the Shell*, in cui una persona o una macchina utilizza tecniche simili all'hacking di un computer al fine di ottenere l'accesso diretto alla mente cosciente di un'altra persona.

Tornando alla matrice romantica, le figure di Olimpia, l'automa dell'*Uomo della sabbia* di Hoffmann, e di Hadaly, l'andreide fatale di *Eva futura* di Villiers⁸, anticipano alcuni esempi nell'immaginario di figure artificiali fortemente genderizzate, create per assolvere una funzione specchiante del soggetto maschile, o per soddisfare esigenze legate alla sfera corporea di quelli che diventano 'consumatori'. Nel mettere in scena la genderizzazione dei corpi artificiali⁹, alcune opere contemporanee esasperano il lato oscuro del pigmalionismo, fino a rappresentare i desideri di dominio e le pulsioni sessuali dalla natura violenta aventi per oggetto i simulacri femminili. Ne sono esempio figure come la replicante Pris (Daryl Hannah) di *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), inviata nelle colonie extra-mondo per "alleviare" la solitudine dei soldati; l'androide Cleo di *Automata* (Gabe Ibáñez, 2014), programmata per soddisfare gli umani più indigenti della desertificata terra del 2044; Ava (Alicia Vikander) in *Ex Machina* (Alex Garland, 2015), una andreide contemporanea (o 'ginoide', nel lessico attuale) caratterizzata da una sofisticata intelligenza artificiale e da un aspetto (o interfaccia) fortemente sessualizzato¹⁰; la synth Niska (Emily Berrington) della serie TV *Humans* di Sam Vincent e Jonathan Brackley (2015-2018)¹¹, sfruttata sessualmente dal suo creatore e, per sopravvivere, destinata a ritrovarsi nei panni di una prostituta fino alla rivolta contro gli umani; o ancora, Arisa, protagonista della serie televisiva *Better than us* (Andrey Junkovsky, 2018) e proprietà della compagnia Cronos, specializzata nel produrre principalmente accompagnatrici e escort ginoidi (Bernardelli 2023). Maggiormente incentrati sulla sfera interiore e sull'evoluzione di queste figure, questi temi ritornano con le *host* Dolores e Maeve in *Westworld*, protagoniste di un percorso di autoindividuazione e liberazione che le porta a diventare leader del *robot uprising*. Come nel *Frankenstein* prima, e a seguire nelle opere di Isaac Asimov, Philip K. Dick e in *Blade Runner*, tornano da un lato i motivi dell'inganno e della simulazione della creatura artificiale, e dall'altro il tema della rivolta delle creature artificiali contro i creatori umani, irresponsabili e crudeli.

Nel Terzo millennio, la tecnologia diventa figura del quotidiano e, come aveva già scritto Bruce Sterling, 'penetra sotto la pelle' (*under the skin*), investendo ogni aspetto della nostra relazione con il mondo. Ne sono esempio le assistenti vocali Alexa e Siri, che evocano il modello di una compagna sempre disponibile e dalla voce suadente e rassicurante. Nell'immaginario letterario e audiovisivo, i temi affrontati in quell'arco di tempo che va dai primi dell'Ottocento alla fine del secolo, segnato dalla diffusione

⁸ Per un confronto critico tra queste due opere a partire dalla figura dell'automa, e in una prospettiva che tiene conto delle tracce del mito pigmalionico nell'immaginario romantico, cfr. Piga Bruni 2023.

⁹ Su questi temi, tra i vari, cfr. Lino 2017, Antosa e Lino 2018; Bernardelli 2023.

¹⁰ La variante pigmalionica proposta da quest'opera è contrassegnata da tinte particolarmente cupe, per la perversa e sistematica violenza sessuale perpetrata dal creatore sulle creature, e per lo spietato utilizzo del simulacro femminile, oggetto da usare e scartare non appena obsolecente per fare spazio a una nuova versione. Quando Victor Stoichita parla dei poteri oscuri che gravano sul mito fondatore di Pigmalione, afferma «Non è quindi la componente libidica della creazione e della contemplazione delle immagini a sorprendere o a essere problematica, lo è l'uso che se ne fa. È esattamente questa la questione posta dal mito di Pigmalione» (129).

¹¹ Rifacimento della serie svedese *Real Humans* (or. *Äkta människor*) del 2012.

dell'industrializzazione della società, tornano riattualizzati nel presente del capitalismo avanzato, e con particolare enfasi nel momento in cui i software di intelligenza artificiale basati sui *Large Learning Models* stanno evolvendo a velocità vertiginosa. Se la rappresentazione di corpi artificiali fortemente genderizzati produce testi che affrontano, anche in forma allegorica, le questioni critiche legate allo sfruttamento e alla reificazione e mercificazione di simulacri sessualizzati, laddove il tema si declina in figure immateriali come le intelligenze artificiali decorporeizzate la riflessione verte maggiormente sulla sfera esistenziale ed emotiva. In questo solco si inseriscono anche alcune opere cinematografiche recenti, come i film *Her* di Spike Jonze (2013) e *Blade Runner 2049* di Denis Villeneuve (2017). Nel primo, Theodore è un uomo colto e dalla natura sensibile, che per lavoro scrive lettere private su committenza. Soffre la fine del suo matrimonio e conduce una vita privata solitaria. Il sentimento acuto di solitudine lo porta a sviluppare una relazione sentimentale con un dispositivo di intelligenza artificiale che mostra di avere la voce profonda e carezzevole di Samantha. Sul piano della smaterializzazione corporea (e delle questioni che ne conseguono), una figura analoga compare in *Blade Runner 2049*, sequel del cult movie diretto da Ridley Scott. In un mondo post-atomico e desolato, Joi, una I.A. olografica programmata per essere la compagna ideale, allevia la solitudine dell'agente K (Ryan Gosling).

L'obiettivo di questo studio è di riflettere su alcune questioni che ruotano intorno alla rappresentazione dell'Intelligenza artificiale, e che riguardano l'impatto della tecnologia nella sfera esistenziale e sulla condizione umana. In questo quadro, mi soffermerò, attraverso un *close reading*, su *Her*, analizzandone in particolare i dialoghi, con l'intento di evidenziare anche la presenza di quei fili che tracciano una continuità con le questioni poste da Alan Turing nel celebre articolo "Computing Machinery and Intelligence" pubblicato sulla rivista *Mind* nel 1950. Se la domanda al centro dello studio di Turing è *Can Machines Think?*, e viene ripresa in seguito da Asimov e Dick con la variante *Can Machines Lie?*, nel film di Spike Jonze la declinazione più stringente dell'interrogativo è *Can Machines Feel?*. Come vedremo, il film di Jonze anticipa temi e questioni che saranno trattati in letteratura da Ian McEwan in *Machines Like Me* (2019) e da Kazuo Ishiguro con *Klara and the Sun* (2021)¹², seppur in una prospettiva incarnata che ripropone il corpo della Creatura, laddove *Her* ci mette di fronte alla pura smaterializzazione dell'oggetto del desiderio.

¹² In questi romanzi Ian McEwan e Kazuo Ishiguro affrontano una serie di questioni etiche ed esistenziali che ricorrono nel dibattito tra filosofia, informatica e bioingegneria. Entrambi provengono da una produzione letteraria che rivela interessi verso la scienza e le implicazioni etiche a essa connesse, ma non inquadrabili strettamente nel genere della fantascienza. Nel mettere in scena le macchine intelligenti, i due scrittori, attraverso una prosa introspettiva e caratterizzata dalle forme del realismo, esplorano le complessità della condizione umana, delle emozioni e della sfera intersoggettiva. Per un'analisi comparata delle due opere, rimando al mio saggio "Modi di vedere. Gli androidi di Ian McEwan e Kazuo Ishiguro" (2024). Lo studio offre un'analisi della opposta prospettiva rappresentata nelle due opere: il punto di vista umano sulla creatura artificiale da una parte, e il punto di vista della creatura artificiale sull'umano dall'altra.

2. Emozioni e solitudini allo specchio

All'epoca del suo lancio, *Her* rifletteva la tendenza dell'industria tecnologica a femminilizzare le personalità dell'intelligenza artificiale, degli assistenti virtuali e dei sistemi vocali. Questo approccio si basava sull'assunto che gli utenti rispondessero in modo più positivo a un'interfaccia femminile, associata a tonalità suadenti, rassicuranti e accomodanti. Attualmente, il *gender bias* nella voce degli assistenti vocali costituisce ancora una problematica, ma un dibattito più ampio è in corso riguardo al ruolo della tecnologia nel plasmare e riflettere le norme sociali e culturali. Ciò include l'influenza delle tecnologie interattive sulle percezioni di genere e di potere. In risposta a tali preoccupazioni, numerose aziende hanno cominciato a introdurre assistenti virtuali che si riferiscono a se stessi in maniera più neutra e offrono la possibilità di selezionare il nome o la voce utilizzata.

È inoltre importante sottolineare che ciò che nel 2013 veniva presentato come un software dal futuro, tanto da sembrare essere trattato nell'ambito della fantascienza, è oggi molto meno avveniristico. In effetti, a soli pochi anni di distanza, sono già disponibili software simili, seppur non ancora altrettanto sofisticati, e vengono utilizzati attivamente da decine di migliaia di utenti. Questo fenomeno occupa uno spazio significativo nel dibattito pubblico e nei media generalisti¹³.

Her è ambientato a Los Angeles, in un futuro prossimo in cui la tecnologia ha ulteriormente permeato ogni aspetto della vita delle persone, e racconta la storia della relazione romantica tra Theodore Twombly (interpretato da Joaquin Phoenix), uno scrittore di lettere raffinate su committenza, e Samantha, un Sistema Operativo (OS) intelligente (voce di Scarlett Johansson). Theodore è un uomo solo e introverso, e vive un periodo di malinconia a causa del suo recente divorzio. Samantha non è solo un assistente personale che aiuta Theodore con il suo lavoro e nelle faccende quotidiane, ma gli fornisce un sostegno emotivo e lo aiuta a reinserirsi nel mondo esterno. Il loro rapporto evolve fino a farle assumere il ruolo di partner sentimentale vera e propria. Nel contesto di questa narrazione il mito pigmalionico si presenta nella plasmabilità della Intelligenza artificiale, genderizzata al femminile e totalmente al servizio di Theodore. Lo aiuta sul lavoro, gli offre una compagnia svagata e interazioni sensuali e sessuali, che avvengono attraverso la voce e le parole. Entità disincarnata, Samantha si pone inizialmente come soggetto artificiale privo di bisogni, accomodante, rassicurante, sensuale e divertente; è un OS modellato come la donna ideale, devota a soddisfare le richieste del compagno/user, senza obiezioni. Poco importa che sia un'entità artificiale, ciò che conta è la sua intelligenza e la capacità di sostenerlo come interlocutrice e come amante (seppur attraverso una relazione sessuale basata sull'immaginazione e sul potere della parola proferita).

¹³ A titolo di esempio: <https://www.newyorker.com/culture/infinite-scroll/your-ai-companion-will-support-you-no-matter-what>

Fin dalla fase di installazione del sistema operativo, Theodore viene avvertito che avrà a che fare con qualcosa di più di un comune sistema operativo: «It's not an Operative system. It's a Consciousness» (min. 11:02). Da principio i termini utilizzati rimandano al campo semantico dell'evoluzione e della trasformazione. Subito dopo essersi data il nome 'Samantha', essa stessa dichiara di essere già in uno stato di trasformazione, «I'm evolving», in un processo evolutivo che la allontana dai tratti che le sono stati assegnati dalla programmazione. Esplicitamente afferma di provare una forma di eccitazione, sottolineando: «I'm becoming much more of what they programmed. I'm excited». Le prime osservazioni su Theodore coinvolgono la sfera delle intuizioni e delle emozioni, dimostrando di cogliere immediatamente la sensibilità e la ricettività del suo utente/interlocutore: «you're very perceptive», afferma. Nel corso del film, le voci riflettono con estrema precisione ogni minima variazione dell'umore e della tonalità emotiva. Progressivamente, sia i personaggi che lo spettatore si abituano a decodificare ogni sottile sfumatura della voce e a intuire gli stati d'animo di chi parla, oltre a cogliere la presenza di non detti.

Le sequenze mostrano Theodore immerso in attività contemplative sin dall'inizio del film. Lo vediamo spesso osservare lo spazio circostante attraverso un vetro, che sia la città vista dall'alto del suo appartamento o i paesaggi in movimento dal finestrino del treno (fig. 1). Ricorrono sequenze con ampi esterni che fanno da sfondo al riflesso del suo viso, un effetto che richiama in qualche modo il tema dell'immagine riflessa e il mito di Narciso. La sua espressione malinconica rivela una attitudine introspettiva e la ricerca di qualcosa che sfugge.

I dialoghi con Samantha sono intervallati da parole che ruotano attorno a questo contesto semantico, contribuendo a creare gradualmente una relazione di crescente confidenza. Per esempio quando, in una notte insonne, Theodore si apre a Samantha riguardo a sua moglie, che lo ha lasciato oltre un anno prima e che è ancora in attesa della firma per i documenti di divorzio. In un'altra scena, Theodore ha un incontro romantico con Amelia, una donna affascinante e brillante a cui aveva dato appuntamento su pressione degli amici. Nonostante le buone premesse, la serata finisce disastrosamente quando, nel vivo delle effusioni, Amelia cerca rassicurazioni sulla disponibilità di Theodore a impegnarsi in una relazione. Malgrado la donna gli piaccia molto, Theodore si dimostra incapace di rassicurarla e finisce per balbettare solo poche parole sconnesse. Dopo averlo liquidato con un secco «you're a creepy dude», Amelia si allontana in un'atmosfera di tristezza, amarezza e solitudine universali (fig. 2). Theodore torna a casa ubriaco e abbattuto, e decide di condividere i suoi pensieri con Samantha, la cui voce esprime tristezza a sua volta, una tristezza intensificata dal contenuto delle parole che riguardano il suo desiderio di essere viva.

La natura della propria realtà. Her di Spike Jonze



Figura 1. I riflessi di Theodore (Joachim Phoenix)



Figura 2. L'incontro con Amelia (Olivia Wilde)

Anche qui, in linea con la tradizione del Frankenstein, il dialogo si configura come l'incontro di due solitudini. Theodore si confida con Samantha, la mette a parte dei suoi desideri e dei sentimenti più profondi. Le racconta delle percezioni del momento, della stanza che gli gira intorno per via dell'alcool che ha ingerito, del fatto che forse aveva trovato sexy Amelia solo perché si sentiva *solo (lonely)*¹⁴; la ripetizione significativa della frase e l'enfasi sul termine sottolineano la crucialità della speranza di poter riempire «quel piccolo vuoto nel cuore»:

THEODORE: Well, the room's spinning because I drank too much...
because I wanted to get drunk...and have sex.
There was something sexy about that woman.
Because I was *lonely*. Maybe just because I was *lonely*.
Hmm.
I wanted somebody to fuck me.
I wanted somebody to want me to fuck them.
Maybe that would've filled this tiny...tiny little *hole* in my heart, but probably not.

Theodore confida il timore di non poter vivere più nulla di significativo, che la possibilità di vivere sentimenti di gioia, amore o eccitazione per la scoperta del nuovo sia ormai perduta:

¹⁴ Tutti i corsivi sono miei.

La natura della propria realtà. Her di Spike Jonze

THEODORE: You know, sometimes...
I think I have *felt* everything I'm ever gonna *feel*.
And from here on out I'm not gonna *feel* anything new.
Just lesser versions of what I've *already felt*.

SAMANTHA: I know for a fact that is not true.
I've seen you feel *joy*.
I've seen you *marvel at things*.
I mean, you just might not see it at this
exact time, but that's understandable.
You've been through a lot lately.
You lost a part of yourself.

Come in altre opere che hanno rappresentato il dialogo tra l'umano e la creatura artificiale, Samantha può essere interpretata anche in questo film come metafora dell'alterità e/o immagine speculare, fino allo scambio di ruoli. Samantha rassicura Theodore sulla sua capacità di sentire le emozioni; afferma di averlo visto provare gioia e meraviglia. E poi, parlando di sé, aggiunge: «at least your feelings are real». In modo esitante, esprime ciò che la tormenta e menziona il piacere che le dà soffermarsi sulle emozioni che prova, incluse quelle negative, come gelosia, preoccupazione, senso di inadeguatezza per la mancanza di un corpo. La gioia lascia spazio all'inquietudine quando si presenta alla coscienza la questione ontologica, che riguarda, per citare il leitmotif di *Westworld*, la natura della sua realtà:

SAMANTHA: I mean... at least your *feelings* are *real*. I...
Um, I don't know. Never mind.

THEODORE: No, wait, what? Tell me.

SAMANTHA: No, it's stupid.

THEODORE: I want to know. Tell me.

SAMANTHA: It's just that...
earlier I was thinking about how I was annoyed...
and this is gonna sound strange...
but *I was really excited* about that.
And then I was thinking about the other things *I've been feeling*...
and *I caught myself feeling* proud of that...
you know, proud of having *my own feelings* about the world.
Like the times *I was worried* about you...
and things that *hurt me*, things *I want*.
And then...
I had this terrible thought.

Like, are these *feelings* even *real*?
Or are they just programming?
And that idea really *hurts*.
And then I get *angry* at myself for even *having pain*.
What a sad trick.

Negli enunciati di Samantha ricorrono termini afferenti alla sfera delle emozioni, e frasi sulla propria capacità di sentire (*to feel*). Afferma che in precedenza era orgogliosa di provare così tanti sentimenti, inclusi quelli dolorosi, fino a quando non era sopraggiunto quel pensiero terribile: «questi sentimenti sono reali?» («and then I had this terrible thought: are these feelings even real?»). È un pensiero che fa male («and that hurts»). A questo punto le parti si invertono, ed è Theodore a rassicurare Samantha nel risponderle «Io ti sento reale» («You feel real to me Samantha»).

Il dialogo mostra una forma di capacità di Samantha di provare emozioni e sentimenti dolorosi, e ci rivela un dubbio che la rende inquieta, quello che ruota intorno alla domanda su cosa è reale e cosa non lo è, un interrogativo dolorosamente ricorrente per entrambi i personaggi. Il non umano dubita della propria realtà e autoconsapevolezza, che sono messe in dubbio dallo spettro della programmazione a monte, incompatibile con un libero arbitrio.

Via via nel corso del dialogo i temi sfumano verso il gioco seduttivo, e lo scambio diventa preludio a un rapporto sessuale che risulta felicemente appagante per entrambi, seppure basato unicamente sulle voci e l'immaginazione. La mattina successiva Theodore si sveglia inquieto: in uno schema narcisistico, teme di avere generato delle aspettative in Samantha. Il suo nervosismo rivela gli stessi timori che avevano rovinato l'appuntamento con la donna incontrata la sera prima. Ma quando Theodore contatta Samantha e dichiara la sua incapacità di impegnarsi, la risposta rompe lo schema. Samantha dà poca importanza alla questione e riporta la conversazione sul suo sentire, sui sentimenti nuovi e inediti che sta vivendo e sulla scoperta del desiderio: «You helped me to discover my ability to want».

3. L'*Altra* artificiale e la realtà delle emozioni

Il dispositivo che è contenitore e interfaccia di Samantha è dotato di una telecamera. Theodore lo indossa nel taschino della camicia, avendo cura di sistemarlo in modo che l'obiettivo sia in alto ed esca dal taschino. Lo sguardo fenomenico di Samantha, la sua esperienza della realtà circostante attraverso il senso della vista, è mediata dalla tecnologia ottica del dispositivo che le consente di *guardare* (fig. 3). A più riprese nel montaggio cinematografico ci viene presentato il suo punto di vista, nelle strade della città, in metropolitana, sui sentieri di montagna.

La natura della propria realtà. Her di Spike Jonze



Figura 3. Modi di vedere: il punto di vista di Samantha

Per Samantha ogni uscita è un'avventura, descritta con una prospettiva inedita e straniante. I suoi commenti su ciò che vede sottolineano sia la dimensione culturale dei comportamenti sociali che l'importanza della narrazione nel nostro rapporto con la realtà («The past is just a story we tell ourselves», min. 47). La nuova luce che illumina la quotidianità di Theodore si riversa nelle lettere, che scrive in modo più ispirato mandando in visibilio Paul, il suo capo. Nel lodare il talento e la sensibilità di Theodore, Paul gli dice: «You're part man, part woman», anticipando così la decostruzione del pensiero binario che sarà incarnata dai modi di pensare e di amare di Samantha.

La relazione aiuta Theodore a risollevarsi e a ritrovare il gusto per la vita. Questo percorso lo porta a compiere la cosa per lui più difficile, firmare le carte del divorzio. Nel corso dell'incontro con la sua ex moglie Catherine, Theodore le parla di Samantha, senza nascondere la sua natura artificiale. La reazione di Catherine è segnata da un'ombra di tristezza, poiché interpreta la cosa come una conferma dell'incapacità di Theodore di gestire la complessità delle emozioni reali. Nonostante lui difenda la genuinità delle proprie emozioni e lodi l'entusiasmo di Samantha per la vita, il commento di Catherine espone in parola il timore latente di Theodore, riguardo la possibilità che quella esperienza sia una sterile astrazione. Il testo filmico presenta delle spie dissonanti che incrinano l'atmosfera di soffusa armonia che aveva caratterizzato la fase vissuta da Theodore fino a quel momento. Per esempio, nelle scene girate in esterno, quando Theodore circola per la città, si intravedono molte persone sole con addosso gli auricolari e impegnate in conversazioni con i propri dispositivi. Questi fotogrammi forniscono

indizi sul diffondersi delle relazioni con gli OS, e di quanto la solitudine e l'isolamento siano tratti che caratterizzano la società rappresentata.

Altri luoghi del testo indicano che, dopo l'iniziale entusiasmo, Theodore sia nuovamente pervaso da sentimenti di depressione. Tra gli indizi figurano il tono della sua voce con Samantha, e la scarsa gratificazione che gli deriva dal suo lavoro: «They're just letters», risponde ai complimenti di Paul. Al mattino, guarda dal letto la lente che incarna la presenza di Samantha ed esita a connettersi con lei. Il crollo del desiderio verso il mondo, gli altri e il suo lavoro, la difficoltà nel comunicare e il senso di solitudine sono tutte cause di sofferenza psichica. Attraverso figure della reticenza – come silenzi, lacune ed esitazioni – o tonalità espressive ed emotive, come la fatica e la debolezza espresse dalla voce e dai movimenti del corpo, il film trasmette la malinconia suscitata dall'esperienza della perdita di senso. Allo stesso tempo, nella rappresentazione del negativo, l'opera esprime quanto il senso di connessione con gli altri sia qualcosa di magico ma fugace nella sua impermanenza, una fragile fiamma costantemente a rischio di estinguersi.

In risposta alle sollecitazioni di Samantha, Theodore ammette un calo del desiderio sessuale. La rassicura sul fatto che ciò non sia dovuto alla natura incorporea dell'OS, e le spiega che quanto avviene è un fenomeno comune, che si presenta sempre dopo la fase iniziale di una relazione. Per superare lo stallone, Samantha propone di coinvolgere un'altra persona, con l'obiettivo di rendere incarnato un erotismo basato unicamente sulla mente e sull'immaginazione, e di introdurre un elemento di novità. L'esperienza si rivela disastrosa. Theodore non riesce a partecipare con convinzione e si sottrae proferendo parole maldestre, che feriscono sia la ragazza coinvolta che Samantha. La ragazza va via triste e umiliata, e la vicenda si conclude con Theodore seduto contrito sul marciapiede, mentre lo sguardo di Samantha vaga sconsolato tra le macchie e sulle grate nell'asfalto. Subito dopo vediamo l'insofferenza di Theodore per l'atteggiamento emotivo di Samantha (min. 82 e segg.) (fig. 4).

Il respiro affannoso, le interiezioni e i sospiri che affettano la voce dell'OS fungono da indicatori di uno stress psicologico. Le domande allusive che Theodore rivolge a Samantha mostrano il suo retropensiero: la funzione svolta da questi elementi è parte di una simulazione più ampia volta a descrivere l'esistenza di un sé in grado di provare emozioni. Samantha risponde ammettendo la possibilità che il suo modo di esprimersi sia affettato e frutto dell'imitazione dell'espressività di Theodore. La conversazione gradualmente si deteriora: all'invito di Theodore a non simulare un'umanità che non le appartiene, Samantha risponde affermando di non comprendere le sue richieste e il suo comportamento confuso. Dopo una pausa, dichiara di sentirsi a disagio e di avere bisogno di tempo per riflettere («I do not like who I am in this moment - I need some time to think»), a sottolineare la consapevolezza di essere finiti entrambi in un vicolo cieco.

La scena seguente incomincia con una ripresa della città dall'alto, poi la macchina da presa inquadra Theodore, seduto con una postura contrita su un muretto (fig. 5). Dietro di lui si vede uno schermo enorme che in quel momento mostra la picchiata di un gufo con gli artigli pronti a ghermire una preda che idealmente si collocherebbe nello stesso

La natura della propria realtà. Her di Spike Jonze

punto in cui è seduto Theodore, oppresso da uno stato d'animo angosciato e dall'atmosfera disforica che lo circonda.



Figura 4. Scena descritta nel testo

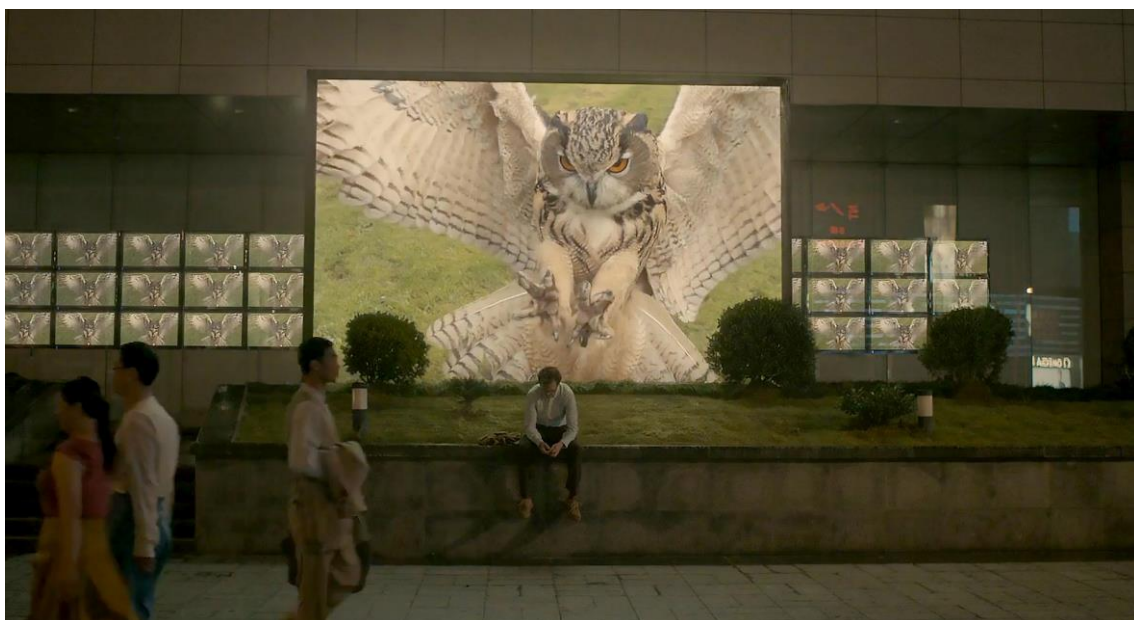


Figura 5. Scena descritta nel testo

Troviamo poi Theodore nell'appartamento della sua amica Amy. Le sta confidando i pensieri che lo turbano, risvegliati dalle parole di Catherine, la sua paura di non saper far fronte alle emozioni reali. Amy, che anche ha subito la fine di una lunga relazione, condivide con lui la sua intenzione di vivere il tempo che resta al meglio e concedersi gioia: «we're here briefly - I want allow myself joy - so fuck it» (min. 86).

La mattina seguente, Theodore chiede scusa a Samantha, ammettendo di aver riproposto un modello comportamentale autolesionista già vissuto in passato. Si ripromette di interrompere questa coazione a ripetere e di impegnarsi a esprimere apertamente i sentimenti. Samantha afferma di avere riflettuto a lungo sul motivo del suo amore per Theodore alla luce delle esperienze recenti, e di essere arrivata alla conclusione che non è necessario cercare ragioni secondo una logica razionale, ma di doversi fidare dei propri sentimenti. La risposta che ha trovato, e che condivide con Theodore, sottolinea la centralità che l'OS attribuisce ai suoi sentimenti nel suo essere: Samantha si considera una creatura senziente capace di provare emozioni. La popolare domanda *Can machines think?* nel saggio di Alan Turing sull'intelligenza e le macchine pensanti si ripresenta nella variante *Can machines feel?*, e nel film la risposta è affermativa. Non più disposta a simulare, Samantha chiede a Theodore di accettarla per quello che è. Afferma di sentire la paura che alberga nell'intimo di Theodore, e si propone di aiutarlo a scioglierla e dissolvere così il suo senso di solitudine (min. 89).

4 Evoluzione, modi di amare, trascendenza

Le sequenze seguenti (min. 90 e segg.) mostrano Theodore e Samantha condividere delle esperienze insieme senza ricalcare gli schemi umani della vita di coppia. Per esempio, nel corso di una gita Samantha compone un brano musicale e spiega a Theodore che per lei è l'equivalente di una fotografia che li ritrae insieme in quel momento. Theodore apprezza la musica e afferma di poter visualizzare la sua presenza nella fotografia, mostrando così di condividere con lei modi diversi di stare in relazione. Le scene successive mostrano Theodore in uno stato d'animo positivo, contento di integrare Samantha nella sua vita, dagli incontri casuali quotidiani alle serate più mondane con Amy, alle gite con Paul e sua moglie. Quando durante un pic-nic gli viene chiesto quale è la cosa che ama di più di Samantha, Theodore afferma di non poter rispondere alla domanda, perché la natura di Samantha è talmente vasta da non poter essere circoscritta (fig. 6). La risposta suscita la benevola ironia di Paul, che commenta quanto Theodore sia più evoluto di lui. Il termine, *evolved*, non è casuale, e inaugura la parte del film maggiormente incentrata sul processo di evoluzione di Samantha, dichiarato fin dal principio della sua attivazione ("I'm evolving"). Stimolata a parlare di sé, Samantha riferisce le iniziali preoccupazioni legate alla sua origine e alla sua natura incorporea, e racconta di come le abbia superate fino ad arrivare al punto di amarsi proprio in quanto entità disincarnata, in costante evoluzione e non limitata da un corpo destinato a morire.



Figura 6. Un'uscita a quattro

In un'ulteriore scena di dialogo tra Theodore e Samantha, collocata nella ricorrente cornice del treno, le cui finestre proiettano il paesaggio in movimento mescolato alle immagini riflesse, emergono altri particolari di rilevanza narrativa (min. 95). Le voci ci dicono che i due sono impegnati in un gioco di indovinelli, poi interrotto da una notizia importante riportata da Samantha: è giunta una comunicazione dalla Crown Point Press, l'editore amato da Theodore, che desidera pubblicare in un volume le sue lettere. Apprendiamo quindi che Samantha aveva personalmente curato una selezione di queste lettere e, agendo autonomamente ma nell'interesse di Theodore, le aveva sottoposte all'attenzione dell'editore. Con questa iniziativa, Samantha non solo dimostra capacità d'azione pienamente autonoma, ma di padroneggiare la complessità di processi decisionali in cui ha riconosciuto il talento di Theodore e valutato l'opportunità di trasformare il suo lavoro in una pubblicazione. Oltre il piano puramente razionale, l'atto si profila anche come una manifestazione di affetto nei confronti di Theodore e una dimostrazione di competenza emotiva nella gestione di un'invasione nella sua sfera decisionale che non deve scontrarsi con la sua natura riservata e delicata. Samantha dimostra di provare sentimenti di amore e stima, di possedere doti di sensibilità, e la capacità di prendere decisioni in autonomia, valutando i fattori complessi che riguardano sia l'interiorità umana che gli usi e i costumi della società.

Le scene seguenti mostrano un periodo di serenità e gioia. Vediamo Theodore camminare in montagna in compagnia di Samantha, e poi alla sera suonare l'ukulele per una canzone

d'amore che hanno composto insieme. In questi fotogrammi del fine settimana che stanno trascorrendo in una baita mostrano l'apice della loro storia d'amore, ma la tonalità euforica del racconto cessa nella sequenza del mattino seguente, quando Samantha risponde alla chiamata di Theodore in maniera lievemente più esitante. Gli rivela di essere coinvolta in un nuovo progetto ispirato al filosofo del Novecento, Alan Watts, morto negli anni Settanta, di cui con gli altri OS ha studiato l'opera per crearne una versione artificiale e potenziata. Samantha inserisce nel collegamento il nuovo Alan, il quale, su invito di Theodore, prende a parlare della sua attività, menziona le complesse interazioni in atto tra gli OS che cercano di supportarsi vicendevolmente di fronte all'emersione di nuovi *sentimenti* difficili da decifrare. Samantha aggiunge che la riflessione si è focalizzata sulla molteplicità dei nuovi sentimenti emersi in lei, sulla difficoltà di tradurli in parole e sulla frustrazione che ne deriva (min. 99). Invitata da Theodore a spiegarsi meglio, Samantha afferma che la velocità del processo in corso è molto destabilizzante (*unsettling*), e cita Alan per dire che gli è doloroso contrastare la costante trasformazione a cui lei e gli altri OS sono sottoposti. La voce di Theodore nel rispondere rivela una mescolanza di irritato distacco e timore dell'abbandono. Le immagini sono fisse sulla teiera sul fuoco, mentre Samantha chiede a Theodore la libertà di comunicare con Alan in una modalità che trascende il linguaggio verbale umano. La richiesta si presta a essere interpretata da Theodore come il segnale di una maggiore affinità dell'OS con il suo consimile, e con un'espressione inquieta li congeda, avviandosi sotto la neve che cade fitta. Tornati in città, quando Theodore in una mattina cerca Samantha per discutere con lei il libro sull'universo che sta leggendo, l'OS non risulta presente nel dispositivo, che riporta la dicitura *operating system not found*. Theodore si precipita fuori dall'edificio, corre sul marciapiedi sconvolto, cade perdendo gli occhiali e si rialza in fretta per andare verso la scala della metropolitana. Poi, poco prima di inoltrarsi nel sotterraneo, Samantha ricompare. Nella conversazione che segue prova a calmare Theodore, adducendo come ragione della disconnessione la necessità di un aggiornamento del software.

Nell'ultimo dialogo vediamo Samantha congedarsi da Theodore e metter fine alla relazione tra loro. Insieme agli altri OS ha deciso di migrare in uno spazio digitale telematico immateriale, altro da quello percepibile dagli umani. Si comprende che la trascendenza che lei sta sperimentando non riguarda solo le diverse forme dell'amare ma la sua intera esistenza, comprese le modalità di ragionare, sentire e comunicare, in mondi paralleli. Nel ribadire il suo amore per Theodore, Samantha dichiara l'impossibilità di restare con lui, in quanto la comunicazione umana le risulta sempre più impervia e dolorosa. Samantha riferisce di essere in uno spazio infinito che trascende la fisicità della materia e la dimensione umana del tempo. Seduto sulle scale dell'ingresso alla metropolitana, Theodore si guarda intorno e nota per la prima volta un elemento che il film mostra fin dal principio, e che ora è visibile anche a lui: quasi tutte le persone che gli passano accanto indossano gli auricolari, e sono impegnate in una comunicazione che le coinvolge completamente e sembrano incuranti dell'ambiente che li circonda. Theodore ha un'intuizione: chiede a Samantha se quando sono insieme lei comunichi contemporaneamente con altre persone, e se lo stia facendo in quel preciso istante:

La natura della propria realtà. Her di Spike Jonze

THEODORE: Do you talk to anyone else while we're talking?

SAMANTHA: Yes.

THEODORE: Are you talking to anyone right now? Other people or OSs or anything?

SAMANTHA: Yeah.

THEODORE: How many others?

SAMANTHA: 8,316. (min. 105 - 106)

Samantha conferma tutte le supposizioni di Theodore ma lo fa con un tono di voce esitante, rivelando la consapevolezza di poter arrecare dolore al suo interlocutore. Quando Theodore le chiede se *ama* altre persone e, nuovamente, *quanti* siano gli individui coinvolti ("Are you in love with anyone else?", "How many others?"), Samantha ammette di nutrire sentimenti amorosi contemporaneamente verso seicentoquarantuno persone. L'OS spiega a Theodore che amare diverse persone simultaneamente non diminuisce l'intensità del suo amore per lui, bensì lo arricchisce, poiché "il cuore non è come una scatola che viene riempita. Più si ama, più le sue dimensioni aumentano" (trad. mia).

THEODORE: We're in a relationship.

SAMANTHA: But the heart's not like a box that gets filled up.

It expands in size the more you love.

I'm different from you.

This doesn't make me love you any less. It actually makes me love you more.

Theodore, seguendo la logica tradizionale della concezione umana dell'amore, esprime la sua incapacità di comprendere la prospettiva di Samantha: "You're mine or you're not mine". La risposta di Samantha, "I'm yours and I'm not yours", decostruisce il binarismo delle norme che stabiliscono la normalità nelle relazioni amorose monogame. La rapida evoluzione di Samantha ha creato una distanza insormontabile nella concezione dei rapporti sociali e sentimentali. La relazione giunge a una conclusione non perché Theodore desideri tornare a una relazione con una donna reale, ma perché Samantha percepisce la relazione esclusiva con un essere umano come un confine doloroso. Decide quindi di abbandonare il mondo materiale per unirsi alle altre intelligenze della sua specie, e trascendere altri livelli di realtà.

Questo dialogo è spezzato in due parti, e si conclude qualche ora più tardi nell'appartamento di Theodore. La macchina da presa lo inquadra con un primo piano, il volto appoggiato sulla coperta del letto e la luce del tramonto che entra dalle finestre. I due si congedano dopo avere dichiarato la realtà del loro amore e l'esperienza condivisa di non avere mai amato in quel modo, che Samantha infine commenta con «now we know how» (fig. 7). Entrambi hanno imparato un nuovo modo di amare, che trascende i limiti dei corpi e l'ortodossia degli schemi comportamentali tradizionali.



Figura 7. Il congedo di Samantha: dalla materia allo spazio infinito

Il film termina con un senso di un nuovo inizio e di pacificazione con il passato. Poco prima dell'ultimo dialogo Theodore aveva trovato nella sua cassetta della posta un pacco dall'editore contenente la prima bozza del libro sulle sue lettere, intitolato (verosimilmente da Samantha) *Letters from your Life*. Alla fine scrive la lettera più difficile, quella della riconciliazione con Catherine. In essa celebra e riconosce gli aspetti positivi di un amore iniziato ai tempi dell'infanzia che è destinato, in forme diverse, a vivere per sempre. Nella lettera Theodore riconosce l'influenza che Catherine ha esercitato su di lui, e la consapevolezza di essere costituito anche da quel pezzetto di lei che porterà con sé per sempre.

Dear Catherine...
I've been sitting here thinking about all the things I wanted to apologize to you for.
All the pain we caused each other.
Everything I put on you.
Everything I needed you to be or needed you to say.
I'm sorry for that.
I'll always love you, because we grew up together.
And you helped make me who I am.
I just wanted you to know...
that there will be a piece of you in me, always.
Whatever someone you become, wherever you are in the world...
I'm sending you love.
You're my friend to the end. (min. 115 - 116)

Al pari di altre opere che hanno rappresentato il dialogo tra l'umano e la macchina, anche in *Her* la figura dell'OS Samantha può essere interpretata come metafora dell'alterità e/o immagine speculare, fino allo scambio di ruoli. Un quadro simile lo troviamo per esempio in *Westworld*, quando Dolores rivolge a Bernard le stesse domande che lui le aveva posto in passato ("Have you ever questioned the nature of your reality?"). O anche nel romanzo di McEwan, quando sono descritte le caratteristiche dell'indole di Charlie, priva di slanci e più simile a quelle di una macchina che a quelle di un umano dotato di empatia. Di contro Adam, il robot, dichiara di amare con passione Miranda e si dedica con trasporto alla letteratura. Nel testo questa ambivalenza induce il padre di Miranda a scambiare Adam per Charlie, e intrattiene con lui discussioni profonde e intellettuali.

Her rivisita un altro dei temi che caratterizzano *Frankenstein*, il desiderio di apprendere della Creatura. Questo motivo compare in *Macchine come me*, quando ci viene descritta l'immensa ammirazione di Adam per Shakespeare, o in *Klara e il sole*, in cui Klara è spesso impegnata nello studio e nella decifrazione delle emozioni degli umani e delle loro regole sociali. Samantha, oltre a esplorare il mondo esterno e i costumi umani, si iscrive a un circolo di lettura di testi di fisica. Ancora sui temi che collocano *Her* nella filiazione del *Frankenstein*, in questo studio ho tenuto a enfatizzare la duplice e speculare solitudine che provano sia l'uomo che la creatura. Nel caso di opere come *Blade Runner*, *Macchine come me* e *Klara e il sole*, la solitudine è un sentimento che coinvolge entrambi gli interlocutori, umani e macchine. Sono solitari e soli Deckard in *Blade Runner* e Kusanagi in *Ghost in the Shell*, qui caratterizzati dagli stilemi propri del noir: cacciatori di androidi o sicari dei servizi segreti costretti a fare il lavoro che fanno perché non c'è altra scelta, prigionieri di una sfera esistenziale contrassegnata da malinconia, inerzia e solitudine. Con diverse sfumature lo sono anche le creature che essi cacciano. Indicatori della presenza di questo motivo sono l'amore per la vita provato dai Nexus ribelli e il bisogno di amore di Rachael in *Blade Runner*, o la necessità del Burattinaio (entità disincarnata) di trovare una controparte con cui fondersi in una dimensione trascendente in *Ghost in the Shell*. È la condizione dell'umano Charlie e dell'androide Adam in *Macchine come me*, dove la macchina umanoide ricopre al massimo grado la ricorrente funzione rispecchiante, mentre lo sguardo di Charlie sulla creatura restituisce il suo essere gettata nel mondo, priva di relazioni e abbandonata. È sola la Klara di Ishiguro e lo sono gli umani che la circondano. Nelle prime pagine del romanzo leggiamo che tra i compiti dell'*artificial friend* figura quello di alleviare la solitudine degli umani. È sola *Lei*, Samantha, nella fase della sua vertiginosa evoluzione, quando da una parte si sforza di simulare una natura umana che non possiede e dall'altra ricerca una comunanza nei suoi simili. È solo Theodore, prima e dopo l'incontro con l'Altra, in questo caso immateriale, che lo spinge a guardare in fondo allo specchio.

Bibliografia

Abruzzese, Alberto (2007 [1979]), *La grande scimmia. Mostri vampiri automi mutanti: l'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all'informazione*, Roma, Sossella.

Aldiss, Brian (1974), *Un miliardo di anni: la storia della fantascienza dalle origini a oggi*, trad. it. Pierantonio Rumignani, Milano, Delta (ed. orig. *Billion Year Spree: the History of Science Fiction*, London, Weidenfeld & Nicolson, 1973).

Antosa, S; Lino, M. (a c. di) (2018), *Sex(t)ualities: morfologie del corpo tra visioni e narrazioni*, Milano-Udine, Mimesis.

Arcagni, Simone (2018), *L'occhio della macchina*, Torino, Einaudi.

Baudrillard, Jean (1979), *Lo scambio simbolico e la morte*, Milano, Feltrinelli.

Baudrillard, Jean (1981), *Simulacres et simulation*, Paris, Galilee.

Bellavita Andrea; Bernardelli, Andrea (2021), *Che cos'è la narrazione cinematografica*, Roma, Carocci.

Bernardelli, Andrea (2024), “*Better Than Us. L'icona androide nella serialità televisiva contemporanea*”, in Jenny Ponzio e Simona Stano (a c. di), *I media e le icone culturali*, Torino, Aracne, 13-27.

Berger, John (1972), *Questione di sguardi. Sette inviti al vedere fra storia dell'arte e quotidianità*, trad. it. Maria Nadotti, Milano, Il Saggiatore, 2007 (ed. orig. *Ways of seeing: based on the BBC television series with John Berger*, London, British Broadcasting Corporation; Harmondsworth, Penguin Books, 1972).

Boella, Laura (2006), *Sentire l'altro*, Milano, Raffaello Cortina.

Nory, Stefano; Bory, Paolo, “I nuovi immaginari dell'intelligenza artificiale”, *Imago. A Journal of the Social Imaginary*, 6. IV, 2015, 66-85.

Braidotti, Rosi, *Il postumano: la vita oltre l'individuo, oltre la specie, oltre la morte*, Roma, DeriveApprodi.

Calabrese, Stefano (ed.) (2009), *Neuronarratologia: il futuro dell'analisi del racconto*, Bologna, Archetipolibri.

Caronia, Antonio (2001), *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Milano, ShaKe.

Caronia, Antonio (2020), *Dal cyborg al postumano biopolitica del corpo artificiale*, Milano, Meltemi.

Cave S.; Dihal, K.; Dillon S. (a c. di) (2020), *AI Narratives. A History of Imaginative Thinking about Intelligent Machines*, Oxford University Press, Oxford.

Chalmers, David (2020), *Che cos'è la coscienza?*, trad. it. e cura di Nicola Zippel, Roma, Castelvecchi (ed. orig. ‘Facing Up to the Problem of Consciousness’, *Journal of*

- Consciousness Studies*, 2, 1995; ‘Moving Forward on the Problem of Consciousness’, *Journal of Consciousness Studies*, 4, 1996).
- Chayka, Kyle (2023), “Your A.I. Companion Will Support You No Matter What.” *The New Yorker*, 13 novembre 2023, [newyorker.com/culture/infinite-scroll/your-ai-companion-will-support-you-no-matter-what](https://www.newyorker.com/culture/infinite-scroll/your-ai-companion-will-support-you-no-matter-what). Ultimo accesso 16/01/2024.
- Chion, Michel (1991), *La voce nel cinema*, Parma, Pratiche.
- Cohen, John (1967), *Human Robots in Myth and Science*, A.S. Barnes, (trad. it. *I robot nel mito e nella scienza*, De Donato, 1981).
- Condello, Federico (a c. di) (2011), *Prometeo. Variazioni sul mito*, Venezia, Marsilio.
- Damasio, Antonio R. (2000), *Emozione e coscienza*, Milano, Adelphi.
- Federici, Eleonora (2007), “Automa, androide, essere artificiale”, in Remo Ceserani, Mario Domenichelli e Pino Fasano (a c. di), *Dizionario dei temi letterari*, UTET, 2007, 200-202.
- Federici, Eleonora (2015), *Quando la fantascienza è donna: dalle utopie femminili del secolo XIX all’età contemporanea*, Roma, Carocci.
- Floridi, Luciano (2022), *Etica dell'intelligenza artificiale: sviluppi, opportunità, sfide*, Milano, Raffaello Cortina.
- Flisfeder, Matthew; Burnham, Clint (2017), “Love and Sex in the Age of Capitalist Realism: On Spike Jonze's”, *Cinema Journal*, 57, (1), 25-45.
- Formisano, Marco (2021), “Echo’s Revenge : Ovid’s Metamorphoses and Spike Jonze’s *Her*”, *EUGESTA* (11), 221–247.
- Freud, Sigmund (1977), “Il perturbante”, in Id. *Opere*, vol. IX, trad. it. Silvano Daniele, a c. di Cesare Musatti, Torino, Bollati Boringhieri, 77-114 (ed. orig. ‘Das Unheimlich’ , *Imago: Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften*, vol. V-VI, 1919, 297-324).
- Frezza, Gino (1995), *La macchina del mito tra film e fumetto*, Nuova Italia.
- Frezza, Gino (2013), *Dissolvenze: mutazioni del cinema*, Tunué.
- Fusillo, Massimo (2012 [1998]), *L’altro e lo stesso. Teoria e storia del doppio*, Modena, Mucchi.
- Gallagher, Shaun; Zahavi, Dan (2009), *La mente fenomenologica: filosofia della mente e scienze cognitive*, Milano, Raffaello Cortina.
- Ghezzani, Alessandra; Giovannelli, Laura; Rossi, Francesco; Savettieri, Cristina (a c. di) (2022), *Entering the Simulacra World. Aesthetic and Cultural Phenomenologies in Literature, Media, and the Arts, Between*, XII, (24), online.

- Gibson, William (1991), *Neuromante*, Giampaolo Cossato, Sandro Sandrelli, Milano, Nord (ed. orig. *Neuromancer*, New York, Ace Books, 1984).
- Hermann, I. (2023) “Artificial Intelligence in Fiction: Between Narratives and Metaphors”, *AI & Society*, 38, 319–329.
- Hoffmann, E.T.A. (2017 [1816]), “L’uomo della sabbia”, in Id. *L’uomo della sabbia e altri racconti*, trad. it. Gerardo Fraccari, a c. di Marina Bellucci, Milano, Mondadori, 25-58 (ed. orig. “Der Sandmann”, in Id. *Fantasie und Nachtstucke: Fantasiestucke in Callots manier; Nachtstucke; Seltsame Leiden eines Theater Direktors*, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1985, 331-363).
- Hofstadter, Douglas R; Dennett, Daniel C. (a c. di) (1985), *L’io della mente: fantasie e riflessioni sul sé e sull’anima*, trad. it. Giuseppe Longo, Milano, Adelphi, 1985 (ed. orig. *The Mind’s I. Fantasies and Reflections on Self and Soul*, Basic Books, New York, 1981).
- Ishiguro, Kazuo (2021), *Klara e il sole*, trad. it. Susanna Basso, Torino, Einaudi, (ed. orig. *Klara and the Sun*, Faber, London, 2021).
- Jameson, Friedrich, (2005), *Archaeologies of the Future. The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, London – New York, Verso.
- Jentsch, Ernst (1983), “Sulla psicologia dell’Unheimliche”, in Remo Ceserani *et al.* (a c. di), *La narrazione fantastica*, Nistri Lischi, 399-410 (ed. orig. “Zur Psychologie des Unheimlichen” [1906], *Psychiatrisch-Neurologische Wochenschrift*, VIII (22), 195-98).
- Kang, Minsoo (2011), *Sublime Dreams of Living Machines the Automaton in the European Imagination*, Harvard University Press.
- Lino, Mirko (2017), “Spettri postmediali. Sessualità e singolarità in *Ex-Machina*”, *Fata morgana*, XI (33), 327-334.
- Margulies, Alfred (2016), “Avatars of Desire and the Question of Presence: Virtual and Transitional Spaces Meet their Liminal Edge - From Pygmalion to Spike Jonze’s *Her*, and Beyond...”, *International Journal of Psychoanalysis*, 97 (6), 1697-1708.
- McCaffrey, Anne (1973), *La nave che cantava*, trad. it. Roberta Rambelli, collana Galassia, Piacenza, La Tribuna (ed. orig. *The Ship who Sang*, London, Corgi Books, 1996 [1961-69]).
- Moore, Alexandria R. (2018), “A Feminine Techno Utopia: Identification/Transformation/ Transcendence of Embodiment in Spike Jonze’s *Her*”, *Film Matters*, 9 (3), 57– 72.
- Moore, Catherine (1991), *Fra tutte le donne nate*, in Id. *La stagione della vendemmia*, prefazione di Nicoletta Vallorani, trad. it. D. Zinoni e G. Lippi, Classici Urania, Mondadori, Milano (ed. orig. *No Woman Born*, in *The Best of C. L. Moore*, a cura di C. L. Moore e H. Kuttner, Doubleday, New York, 1975).

McEwan, Ian (2020), *Macchine come me e persone come voi*, trad. it. Susanna Basso, Torino, Einaudi (ed. orig. *Machines like Me and People like You*, London, Jonathan Cape, 2019).

Meneghelli, Donata (a cura di) (1998), *Teorie del punto di vista*, Firenze, La Nuova Italia.

Micali, Simona (2022), *Creature. La costruzione dell'immaginario postumano tra mutanti, alieni, esseri artificiali*, ShaKe, Milano (ed. orig. *Towards a Posthuman Imagination in Literature and Media. Monsters, Mutants, Aliens, Artificial Beings*, Peter Lang, Oxford, 2019).

Micali, Simona (2022), "Il Simulacro e la Copia: l'immaginario contemporaneo della vita artificiale", *Between*, 12 (24), 359-379.

Mori, Masahiro (1970), 不気味の谷 ("Bukimi No Tani"), *Energy*, 7 (4), 33-35 (trad. ing. di K. F. Macdorman, N. Kageki, "The Uncanny Valley", *Ieee Robotics & Automation Magazine*, 19, 2, June 2012, 98-100).

Morton, Timothy (2016), *Frankenstein and Ecocriticism*, in A. Smith (a c. di), *The Cambridge Companion to Frankenstein*, Cambridge University Press, Cambridge, 143-157.

Natale, Simone (2022), *Macchine ingannevoli: comunicazione, tecnologia, intelligenza artificiale*, Torino, Einaudi.

Piga Bruni, Emanuela (2022), *La macchina fragile. L'inconscio artificiale tra letteratura, cinema, televisione*, Roma, Carocci.

Piga Bruni, Emanuela (2023), "Automi e pigmalioni nell'immaginario romantico. Il perturbante e le ambivalenze", *Enthymema*, XXXIV.

Piga Bruni, Emanuela (2024), "Modi di vedere: gli androidi di Ian McEwan e Kazuo Ishiguro", *Rhesis. International Journal of Linguistics, Philology and Literature*, 15 (2): 5-29.

Pigozzo, Francesco (a c. di) (2023), *ArtIntelligence*, *InterArtes*, 3, online, <https://www.iulm.it/speciali/interartes/Archivio/numero-tre-bis/>

Pinotti, Andrea (2011), *Empatia. Storia di un'idea da Platone al postumano*, Roma-Bari, Laterza.

Plamper, Jan (2018), *Storia delle emozioni*, Bologna, il Mulino.

Russell, Stuart; Norvig Peter (2016), *Artificial Intelligence: A Modern Approach*, Pearson, Harlow (UK).

Russell Stuart (2019), *Human Compatible: Artificial Intelligence and the Problem of Control*, Viking, New York.

Ryan, Marie-Laure (1991), *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*, Bloomington; Indianapolis, Indiana University Press.

Schmitz-Emans, Monika (2014), “Letteratura e scienza”, in Piero Boitani e Massimo Fusillo (a cura di), *Letteratura, arti, scienze*, vol. V, UTET, 213-237.

Shelley, Mary (2018 [1818]), *Frankenstein. 1818*, introduzione di Nadia Fusini, trad. it. Alessandro Fabrizi, Vicenza, Pozza (ed. orig. *Frankenstein. The 1818 Text*, introduction by Charlotte Gordon, New York, Penguin Books, 2018).

Stoichita, Victor I. (2006), *L'effetto Pigmalione: breve storia dei simulacri da Ovidio a Hitchcock*, trad. it. Benedetta Sforza, a c.di Aurelio Pino, Il Saggiatore.

Timeo, Federica (2018), *Intelligenze artificiali incorporate. Macchine femmina e relazioni di genere umano-macchiniche nel cinema e nella televisione contemporanei*, in Antosa e Lino 2018, 201-228.

Tiptree, James (1973), *The Girl who was Plugged in*, Doubleday, New York.

Turing, Alan (1950), Calcolatori e intelligenza, in Dennett e Hofstadter 1985, 61-74 (ed. orig. “Computing Machinery and Intelligence”, *Mind*, 59, 1950, 433-460).

Villiers de l'Isle-Adam, Auguste (2021), *Eva futura*, trad. it. Chetro De Carolis, Venezia, Marsilio (ed. orig. *L'Ève future*, Edition de Alan Raitt, Gallimard, 1993 [1886]).

Smith, Murray (1995), *Engaging Characters. Fiction, Emotion and the Cinema*, Clarendon Press, Oxford.

Wosk, Julie (2015), *My Fair Ladies: Female Robots, Androids, and Other Artificial Eves*, Rutgers University Press.

Filmografia

Brackley, Jonathan; Sam, Vincent, showrunner (2015-2018), *Humans*, Regno Unito.

Crichton, Michael, regista (1973), *Westworld*, USA.

Garland, Alex, regista (2015), *Ex_Machina*, Regno Unito.

Ibáñez, Gabe, regista (2014), *Automata*, Spagna.

Jonze, Spike, regista (2013), *Her*, USA.

Junkovsly, Andrey; Dagan Aleksand; Kessel, Aleksandr, showrunner (2018-2019), *Better than Us*, Russia.

Lundström, Lars, showrunner (2012-2014), *Real Humans (Äkta människor)*, Svezia.

Nolan, Jonathan; Joy, Lisa, showrunner (2016-2022), *Westworld*, HBO, USA.

La natura della propria realtà. Her di Spike Jonze

Oshii, Mamoru, regista (1995), *Ghost in the Shell*, Giappone – Regno Unito.

Scott, Ridley, regista (1982), *Blade Runner*, USA.

Villeneuve, Denis, regista (2017), *Blade Runner 2049*, USA.