

Venerdì 23 febbraio, Palazzo Filomarino, ore 16

ALBERTO FINZI (Dipartimento di Ingegneria Elettrica e Tecnologie dell'Informazione)

BARBARA HENRY (Scuola Superiore di Sant'Anna di Studi Universitari e di Perfezionamento, Pisa - Istituto italiano per gli studi storici)

Le nuove frontiere della robotica cognitiva e l'interazione uomo-robot

Barbara Henry

Etica e robotica: immaginario e *Scientia ficta*

Il contributo ruota intorno ad alcuni 'temi' presenti nella 'letteratura disegnata' fantascientifica e, solo per cenni, della filmografia contemporanea che vi afferisce, allo scopo di ridefinire alcuni dilemmi etici fondamentali, che si configurano del pari come politici e sociali, qualora si legga la dimensione socio-politica in chiave non più antropocentrica, bensì postumana¹; questi dilemmi sono resi viepiù attuali e reciprocamente interconnessi dai recenti sviluppi della robotica e della cibernetica. Con il sintagma 'letteratura disegnata' (espressione coniata da H. Pratt) si intendono i fumetti, i *manga*², gli *anime*³ (film di animazione) nonché ogni modalità della congiunzione co-originaria fra scrittura e immagine (a partire dai fumetti/manga attraverso i video games fino al cinema, e viceversa).

Le tematiche fantascientifiche prescelte sono rilevanti rispetto ai dilemmi etico-politici scaturiti dalla antica, ma sempre rinnovantesi, questione: "Was ist der Mensch?". Queste sono: a1) le tre leggi della robotica, nonché la ben più rivoluzionaria 'legge 0', elaborate e diffuse tutte da Isaac Asimov; b) la riformulazione del confine fra natura e artificio, fra umano e non umano effettuata consapevolmente o meno tanto dagli autori/autrici quanto dai fruitori di *Scientia ficta*; tale *trasposizione* si verifica quando i primi creino, o i secondi rielaborino le multifforme versioni dei 'non natural born of woman' ('non nati/e da donna per vie naturali', gli esseri artificiali e/o ibridi) che dominano vistosamente, in qualità di costrutti composti da segni visivi e da significati, il repertorio simbolico globale⁴.

Testi e bibliografia

Henry, Tripodi, Emerson, *Tecnologia natura futuro*, "La società degli individui", 55, 2016/1 (in particolare: B. Henry, *Post-umano versus trans-umano. Contesti di interlocuzione e potenziamento umano*, pp. 9-23); *Reframing the Debate on Human Enhancement*, "Humana.mente. Journal of Philosophical Studies", n. 26, 2014 (in particolare: B. Henry, *Human Enhancement and the Post-Human; the Converging and Diverging Pathways of Human, Hybrid and Artificial Antropoids*, pp. 59-78); *Pensare la sfida dell'ibridazione bio-tecnologica*, "Nuova corrente. Rivista di letteratura e filosofia", 159, gen.-giu. 2017 (in particolare: B. Henry, *Trame robotiche nella letteratura disegnata*, pp. 15-38).

¹ Per una prima approssimazione, tra i contributi in lingua italiana al concetto di postumano e postumanesimo filosofico (e politico) sono da annoverare: il recente numero monografico della rivista "Nuova Corrente", *Il postumano realizzato. Orizzonti di possibilità e sfide per il nostro tempo*, 159, 2017; il numero 55 della "Società degli individui", *Tecnologia natura futuro*, 2016/1; F. Ferrando, *Il postumanesimo filosofico e le sue alterità*, ETS, Pisa 2014.

² Dal XVIII secolo in avanti, e con origini grafiche ancora precedenti, i *manga* ('immagini stravaganti e/o fluttuanti') hanno prosperato in Giappone (con varianti significative in tutto l'estremo Oriente, l'India, l'Indonesia) come forma espressiva di contenuti mitici preesistenti; i disegni, che corrispondevano a didascalie, si succedevano su carta secondo una impaginazione tipica, ma non anche unica o incomparabile, rispetto ai fumetti occidentali.

³ Si tratta di una parola giapponese, di genere maschile, che indica una produzione cinematografica a cartoni animati. Un *anime*, gli *anime*.

⁴ I tre significati di immaginario più rilevanti per l'argomento sono i seguenti: il significato di 1) repertorio (*thesaurus*) di simboli ed immagini, talora antichissime, e del pari di portata transculturale, contemporanea e globale; 2) di facoltà mentale produttiva di miti e di immagini collettivamente comunicabili, interpretabili e modificabili, l'immaginazione; 3) di 'correlato modale', indicante la coloritura assunta dai costrutti simbolici, scaturiti dalla facoltà dell'immaginazione, di cui si parla al punto 2. In questa sede si farà uso prevalente, ma non esclusivo, del primo dei tre significati.