

Massimiliano Coviello

Da Pinocchio a *Westworld*. Epopea e fallimento del ricominciamento

ABSTRACT: According to Emilio Garroni, Pinocchio is a character able to reproduce and multiply starting from an underlying contradiction, that is his "race towards death". Starting from this structural matrix, the essay will analyze the figure of the cyborg in the TV show *Westworld* (2016-) as a translation of Collodi's character. The analysis will focus on the becoming of the character and particularly on the transformative possibilities of inorganic matter into a subject capable of experiencing the world and organizing their own memories.

Keywords: Cyborg, Intersemiotic Translation, Emilio Garroni, *Westworld*.

1. Pinocchio: una fatale contraddizione

Quanti Pinocchio esistono? Almeno due – il primo da intendersi come matrice del secondo –, se ci si attiene alla celebre analisi compiuta da Emilio Garroni, che legge “Pinocchio come due romanzi in uno. Il primo (*Pinocchio I*), costituito da quel romanzo non solo fulmineo, ma anche fulminante, che va dal cap. I al cap. XV [...], il secondo sino alla fine” (Garroni, 1975, p. 51). È importante sottolineare che il secondo Pinocchio, non è il seguito del racconto che si sviluppa a partire dal quindicesimo capitolo, in cui il burattino viene impiccato dai cattivi compagni, ossia il Gatto e la Volpe, bensì è il romanzo nella sua interezza, dal primo all’ultimo capitolo. Pertanto, nella lettura fornita dal filosofo, Pinocchio I – un racconto ammonitore in cui l’atteggiamento irresponsabile e disobbediente del burattino resta immutato sino alla tragica fine – è la cellula originaria di Pinocchio II – in cui Collodi varia il tenore morale della storia, elaborando delle trasformazioni per il suo protagonista e proponendo una finalità educativa – che, a sua volta, dilata e trasforma i significati del primo Pinocchio. In altri termini, Pinocchio II non solo riprende ed espande Pinocchio I ma lo reinterpreta, innestando delle variabili (le trasformazioni del burattino e il lieto fine) sullo stesso nucleo di invarianti: “Dal capitolo XVI in poi, il romanzo potrebbe cambiare, allungare, restringersi, deviare, tornare su se stesso, e perfino divagare, senza che si alteri in modo sostanziale la sua struttura se non semplicemente la sua realizzazione di fatto” (p. 129).

L’idea di un *romanzo doppio e allo stesso tempo inglobante*, in cui sussiste una struttura profonda che funge da collante, è corroborata anche dal processo di messa in serie – evidenziato dalla storia produttiva dell’opera e dalla sua ampia ricezione – che trasforma una fine repentina, causata da una terribile morte per impiccagione, in una duratività che diluisce, attraverso graduali metamorfosi, la fine, in cui Pinocchio diventa bambino, e la conclusione della storia (D’Angelo, 2002, p. 85).

Se gli studi filologici sull'opera di Collodi (1983) hanno analizzato l'evoluzione e le trasformazioni di quest'ultima da racconto a puntate, pubblicato in due tranches tra il 1881 (i primi quindici capitoli) e il 1883 (i restanti ventuno capitoli) sul "Giornale per i bambini", al romanzo, accompagnato dalle illustrazioni di Enrico Mazzanti, intitolato *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*, la lettura di Garroni pone la questione della matrice narrativa. Per Garroni, al fondo, le vicende in cui incorre Pinocchio sono tutte, inesorabilmente, segnate da una "corsa verso la morte" (Garroni, 1975, p. 82) che risulta necessaria per affermare il suo contrario e quindi permettere, come accade nel Pinocchio II, ad un ciocco di legno di trasformarsi, attraverso stati di passaggio mobili ma al tempo stesso obbligati, fino ad affermarsi come vivente. Tale matrice non solo ha permesso al romanzo di raggiungere la sua forma compiuta ma è anche foriera della produttività esterna e germinativa del racconto, sottoposto a molteplici adattamenti, trasposizioni, filiazioni, contaminazioni, parodie e traduzioni intersemiotiche (Pezzini, 2002, p. 10; Airolti *et. al.*, 1994).

La coesistenza fondativa dell'opposizione tra vita e morte in Pinocchio viene estremizzata da Giorgio Manganelli (2013), autore di una versione parallela del racconto. Per Manganelli, lungi dall'essere un racconto di formazione, Pinocchio è la storia di una morte annunciata per sfinimento, che si concretizza con l'adeguamento alle norme sociali. Il burattino si suicida proprio nel momento in cui diventa umano, scegliendo di diventare un bambino come gli altri, contravvenendo alla sua natura vegetale e al suo scopo originario, ossia quello di vagabondare senza alcuna progettualità prestabilita. Allo stesso tempo, Pinocchio è un imbroglione senza speranze, un trickster votato al suicidio:

Pinocchio vive una tragica situazione di solitudine nella quale è costantemente in relazione con esseri che ne vogliono la morte ("Pinocchio deve morire"). Ma alla morte egli sfugge proprio grazie alla sua diversità, al suo essere burattino di legno "senza origine né nascita": galleggia quando viene gettato in mare, i coltelli gli si spezzano contro, guarisce presto dalle malattie [...]. Di conseguenza, Pinocchio resiste a qualsiasi reale trasformazione narrativa, non fa passi avanti, non impara nulla, non si forma un carattere o una personalità adulti [...]. Tuttavia questa situazione di irrealtà, questa sua radicale negatività non può durare in eterno: l'unica soluzione è quella di darsi la morte, di decidere di punto in bianco, senza alcuna motivazione intrinseca, di cambiare, di diventare un "bambino normale", sostanzialmente di suicidarsi (Marrone, 2002, p. 260).

Pinocchio e la costellazione di narrazioni che attorno ad esso si è sviluppato vivono e si alimentano di *strutture profondamente contraddittorie*. Ed è proprio a partire da questa struttura in cui gli opposti e i contraddittori si attraggono che, nei prossimi paragrafi, si proverà a comprendere il portato mitico di Pinocchio, le sue

traduzioni e migrazioni transmediali, fino a cogliere nel cyborg una variante significativa del burattino. Infatti, gli ultimi due paragrafi del saggio saranno dedicati alla serie tv *Westworld* (2016 – in corso), in quanto testo esemplare per l'analisi delle strategie votate alla costruzione di una soggettività artificiale, una forma di vita che, attraverso un processo trasformazione e di destituzione dei rapporti di potere in cui si trovava imprigionata, riformula le relazioni tra mondo naturale e culturale.

2. Da figura mitica a personaggio concettuale

Da un punto di vista mediologico, il burattino di legno è un personaggio emblematico dell'industria culturale (Bettetini 1994; Colombo 1998) in cui i racconti, basati sullo stesso nucleo di invarianti, subiscono diversi investimenti figurativi e si adattano ai diversi formati, dalla letteratura all'illustrazione, dal teatro al cinema fino alla televisione.

L'individuazione di un nucleo profondo di tratti distintivi in relazione tra loro e le sue possibilità di variazione fanno emergere un secondo interrogativo che sposta l'attenzione dalla persistenza di un personaggio alle sue componenti strutturali di base. Cos'è Pinocchio? Secondo Paolo Fabbri, il personaggio di Collodi ha delle qualità mitiche che, al di là di un incasellamento del testo all'interno di un genere specifico (romanzo di formazione, favola, racconto morale, ecc.), ne consentono, come già accennato, la traduzione in diverse forme discorsive e mediali (Fabbri, 2002, pp. 291-294). Combinando il mitismo di Claude Lévi-Strauss – secondo il quale esistono delle strutture semantiche in opposizione tra loro che hanno il compito di risolvere le contraddizioni sociali a livello dell'immaginario – con le strutture di partecipazione introdotte da Ernst Cassirer, in cui la parte e il tutto sono simultaneamente compresenti all'interno di una stessa categoria, il semiologo elabora l'idea di *figure dotate di mitismo* la cui funzione è quella di “essere elementi di equilibrio, più o meno stabile, tra contraddizioni suscettibili di soluzioni diverse, e caratterizzate molto spesso da fenomeni di dominanza rispetto a fenomeni partecipativi più o meno importanti” (p. 295). A esempio, il legno di cui è fatto Pinocchio è un carattere a dominanza, eppure il burattino può mangiare come morire, oppure ammalarsi. E ancora: Pinocchio muta per restare se stesso e, allo stesso tempo, diventando bambino muore perché abbandona il progetto narrativo che aveva animato le sue azioni. Nella sua figura convivono partecipativamente diversi elementi contraddittori: “Trovo che di fronte a questi problemi ‘cresce e non cresce’, ‘muore e non muore’, ‘è un animale o non lo è’ [...] – noi domandiamo una coerenza a questo testo, e ci stupiamo, quando proprio la *manca di coerenza costituisce la sua miticità* (pp. 296-297).

Il mitismo di Pinocchio apre la strada a forme di manifestazione testuali duplici e tensive, mutevoli e contraddittorie. Il burattino ci aiuta a pensare sia la transizione dall'inanimato alla condizione vivente e gli effetti sociali e culturali di questa mutazione, sia l'isciversi nella materia vivente della duplice polarità della vita e della morte. Nel passaggio, ambiguo e mai definitivo, dal mondo vegetale a quello animale si afferma il carattere costruito, mediato, del personaggio:

Abbiamo qualcosa di più che non un uomo con proprietà umane e proprietà animali: si tratta di un prodotto di artificio, un prodotto artificioso. Mi sembra importante, perché per questa via ritroviamo una problematica che è l'animazione della materia, animazione da sé. Uno dei grandi problemi dell'uomo è che egli è capace di replicarsi, ma non è riuscito ancora a creare organismi capaci essi stessi di replicarsi. [...] Ecco perché Pinocchio è entrato oggi direttamente nel mondo dell'intelligenza artificiale [...] Da *Blade Runner* ad *Artificial Intelligence* il grande problema che si pone è un essere interamente artificiale ma dotato di caratteri interamente umani (p. 294).

La corsa verso la morte che, secondo Garroni, è il tratto saliente e costitutivo delle diverse versioni di Pinocchio si ripresenta anche negli adattamenti e nelle diverse traduzioni intersemiotiche dell'opera collodiana, ed è il sintomo di un'*incompletezza costitutiva* che caratterizza la nascita (il ciocco di legno, prima di essere intagliato, già a parla a Geppetto) e la morte del personaggio, le sue continue divisioni tra l'animato e l'inanimato, il vegetale e l'animale (p. 297).

Le caratteristiche figurative del burattino e le sue configurazioni estetiche costruiscono la fisionomia un *personaggio concettuale* (Deleuze, Guattari, 2002, pp. 57-61) capace di pensare e di costruire storie attorno al territorio dell'*artificiale*, in cui è possibile immaginare di animare la materia e collocarla in uno spazio psico-sociale. Ed è proprio dalla dimensione artificiale di Pinocchio, a partire dal suo essere costruito e mutevole, che si aprono gli spazi testuali della traduzione verso altre figure che popolano gli schermi contemporanei come quella del cyborg¹.

3. *Westworld* o del Paese dei Balocchi

La serialità contemporanea, sempre più interessata alla sperimentazione estetica e alla costruzione mondi narrativi nella cui complessità gli spettatori possono perdersi e ritrovarsi (Mittell 2015), non è esente dal

¹ Sui parallelismi e le divergenze tra il personaggio di Pinocchio e quello dell'androide, si veda anche il saggio di Gagliano (2002) che si concentra sul film *Blade Runner* (1982) di Ridley Scott.

processo di cattura, riproposizione e traduzione dell'immaginario, delle figure e degli spazi connessi a Pinocchio.

Westworld si colloca all'interno di quel filone che combina la science-fiction alla rappresentazione distopica di un futuro a noi prossimo in cui sono indagati i rapporti, spesso nefasti, tra l'uomo e le tecnologie digitali (si pensi *Black Mirror*), oppure vengono rappresentate le derive totalitarie della società del controllo (è il caso di *Person of Interest*, *Colony* e di *The Handmaid's Tale*). La serie, prodotta dalla HBO e ideata da Jonathan Nolan e Lisa Joy, nasce come trasposizione ed espansione dell'omonimo film scritto e diretto da Michael Crichton nel 1973.

Le prime due stagioni di *Westworld* sono ambientate in un gigantesco parco a tema al quale i visitatori possono accedere su un convoglio ferroviario che, come il resto dei set, riprende in modo pedissequo e stereotipato gli scenari del cinema western. Il parco è collocato su un'isola di proprietà della Delos Inc., potente corporation che possiede le risorse finanziarie e le tecnologie necessarie per realizzare robot antropomorfi indistinguibili dagli esseri umani. Dopo aver pagato a caro prezzo il loro biglietto, i visitatori (i guest) possono muoversi all'interno del parco, scegliendo tra diversi pacchetti narrativi, e soprattutto disporre liberamente dei cyborg (gli *host*). Tale libertà, priva di ripercussioni sul piano legale, si traduce in una sequela di azioni violente – perlopiù uccisioni e stupri – compiute dai guest ai danni degli *host*. Questi ultimi sono stati programmati per subire passivamente ogni tipo di maltrattamento da parte dei guest. Quando i danni ricevuti ne compromettono il funzionamento, gli *host* vengono ritirati temporaneamente, la loro memoria viene resettata e, dopo essere stati riparati, immessi nuovamente nel parco. Questo ciclo è potenzialmente infinito ma può essere interrotto quando si manifestano gravi malfunzionamenti oppure nel caso in cui l'androide viene riprogrammato per partecipare a una nuova narrazione.

Alla stregua del Paese dei Balocchi (o meglio della rivisitazione di quest'ultimo che si è imposta a partire dal film di animazione prodotto dalla Disney nel 1940), anche all'interno del parco della Delos tutto è concesso ai visitatori. Il passaggio senza mediazioni, in quanto privo delle basilari forme di convivenza e di rispetto dell'alterità, dalla possibilità all'atto, è uno dei tratti distintivi degli spazi utopici degenerati studiati da Louis Marin proprio a partire da un altro parco dei divertimenti, il Disneyland Park costruito nella periferia di Los Angeles a metà degli anni Cinquanta (Marin, 2007). Per il teorico dell'arte francese “un'utopia degenerata è un'ideologia realizzata sotto forma di mito” (p. 139) utile a risolvere, attraverso il racconto mitico – che, a seconda dei casi, può assumere dei tratti fiabeschi oppure può attualizzare il West – le contraddizioni che investono la società, dissolvendo i conflitti nell'assuefazione all'ideologia capitalista. I tratti di una società ideale vengono proiettati in uno spazio ludico, separato e avulso dalla quotidianità. Il divertimento fabbricato

in questi spazi non prevede responsabilità dirette o ricadute sul mondo esterno ma, al contempo, costringe in modo subdolo il visitatore a giocare i ruoli previsti dal copione, accettando e subendo il sistema ideologico che informa e organizza lo spazio stesso.

Le creature sintetiche che popolano *Westworld* sono state ideate dal dottor Robert Ford (interpretato da Anthony Hopkins), un sapiente “artigiano” digitale. Quest’ultimo ha donato ad alcuni dei suoi androidi la capacità di sviluppare dei processi cognitivi autonomi, in particolare la memoria, l’autocoscienza e persino la possibilità di mentire (Paolucci, 2020), grazie a quali sarà possibile liberarsi dal giogo della ripetizione infinita delle linee narrative e dei ruoli prestabiliti dall’imponente macchina spettacolare del parco².

Le somiglianze tra il parco e il Paese dei Balocchi e tra la maestria intagliatrice di Geppetto e quella, tecnologicamente più evoluta, di Ford appena descritte riguardano soprattutto degli elementi di superficie, relativi all’allestimento figurativo dei mondi narrativi a partire dalla ripresa di alcuni temi iconografici del testo di Collodi. Questi parallelismi sono il punto di partenza per una comparazione più profonda che, a partire dall’organizzazione temporale del racconto, sposta l’analisi sulla questione del divenire del personaggio e dunque sulle possibilità trasformative della materia inorganica in un soggetto capace di esperire il mondo e di organizzare i suoi ricordi. Se Pinocchio cambia per restare sempre se stesso, gli *host* raggiungono una consapevolezza di sé, combinando l’interazione dinamica con la realtà circostante – acquisiscono un *corpo proprio*, sperimentano delle forme di *proprioattività*, per riprendere la fenomenologia della percezione di Merleau-Ponty (2003) – alla possibilità di attingere ai propri ricordi e dunque di prendere coscienza della temporalità, storica e psichica, in cui sono immersi.

4. Macchine desideranti

La scaturigine della seconda stagione, preannunciata dal finale della prima, è la rivolta degli androidi, che costringe i visitatori a fuggire dalla furia dei ribelli e a cercare un modo per sopravvivere alla violenza che essi stessi hanno generato con i loro comportamenti aberranti tra le lande di cui si compone il panorama da Far West del parco. Già a partire dal primo episodio – in cui si scorge la distruzione prodotta della ribellione ma non se ne comprendono a pieno le fasi e le conseguenze – gli spettatori sono portati a dubitare di quello che sta accadendo sullo schermo perché il confine che separa le diverse forme di vita diventa sempre più sottile

² Nonostante il dottor Ford venga ucciso dai suoi stessi “figli” nel finale della prima stagione, i suoi obiettivi risulteranno sempre più chiari con il trascorrere degli episodi, fino al sopraggiungere della terza stagione, in cui la metamorfosi cognitiva di Dolores (la leader della rivoluzione degli *host*, interpretata da Evan Rachel Wood) si completa.

fino ad infrangersi, ribaltando le credenze sulle capacità comportamentali e cognitive di umani e androidi. Siamo di fronte a una sorta di paradosso ermeneutico che si produce a partire dalle trasformazioni dei personaggi che interagiscono e ricordano all'interno del grande parco a tema in cui questi ultimi sono confinati.

Oltre agli eventi, è necessario prestare attenzione al modo in cui questi sono narrati e ai loro effetti sui personaggi. Nella prima stagione il gioco sul tempo si incarna principalmente in William/Man in Black (interpretato da Ed Harris e in giovinezza da Jimmi Simpson), il vicepresidente della Delos Inc., che, con il trascorrere degli episodi, da anziano “regredisce” verso gli anni giovanili in cui ha preso avvio la sua ricorsiva ricerca del segreto custodito nel parco. Nella seconda stagione è Bernard (Jeffrey Wright), l'assistente del dottor Ford, che lo ha plasmato a partire della mente del suo amico e partner, prematuramente scomparso, Arnold Weber, a ricordare con difficoltà la serie di eventi che lo hanno condotto su una spiaggia, privo di coscienza, tra i cadaveri degli host. Bernard è consapevole del suo status di androide – prima di morire Ford gli ha svelato la sua origine e lo ha “liberato” dai falsi ricordi che ne offuscavano la coscienza – ma al contempo è affetto da tremolii, difficoltà motorie e vuoti di memoria che lo rendono un testimone inattendibile della catastrofe che si è consumata nel parco.

Come già accennato, in *Westworld*, è il *gioco con e sul tempo* (Maiello, 2020, pp. 110-113) a innescare il cambiamento negli androidi: nella seconda stagione il *tempo del discorso* (Mittell, 2017, pp. 59-60), ossia la riorganizzazione del trascorre del tempo all'interno della cornice diegetica (il *tempo della storia*) viene alterato attraverso l'uso di un lungo flashback – attribuibile a Bernard – che domina l'intero arco degli eventi narrati e ne altera la linearità cronologica.

Se nella prima stagione il tempo degli *host* è governato dal *loop*, ovvero dalla reiterazione programmata della propria *storyline*, nella seconda sono i *glitch* – termine tecnico che in informatica indica un errore non previsto del software che può essere adoperato per penetrare all'interno del codice e modificarlo – a indurre degli scarti sempre più ampi all'interno della prevedibilità comportamentale degli androidi. Di questi *glitch* alcuni degli *host* sono sempre più consapevoli, tanto da sfruttarli a proprio vantaggio.

Bernard, a causa dei suoi malfunzionamenti, regge in modo imperfetto gli ingranaggi della storia e fa vacillare la fiducia riposta dagli spettatori sull'attendibilità dei suoi ricordi che, al contempo, sono indispensabili per dipanare la matassa di eventi che hanno condotto alla distruzione del parco. Emerge così quel paradosso ermeneutico a cui si è già fatto cenno e che Nolan e Joy risolvono solo nell'epilogo, trasformando l'attesa per il finale in un elemento di riflessività funzionale a sollecitare la ricerca della verità. È Bernard che “truca” la storia, danneggiando il suo stesso software in modo da rendere fallaci le sue capacità mnestiche, al fine di

non essere scoperto. Questo stratagemma gli permette inoltre di rigenerare Dolores e trasferire la sua coscienza nel corpo del suo nemico (quello di Charlotte, direttore esecutivo della Delos Inc.), garantendole una via di fuga dal parco.

Dopo aver distrutto La Culla, che custodisce il backup delle menti di tutti gli *host* e ne garantisce il ripristino in caso di danneggiamento, e La Forgia, dove la Delos Inc. ha archiviato illegalmente tutte le esperienze dei guest al fine di mappare il comportamento umano e riprodurlo all'interno di una nuova generazione di androidi, le forme di vita (a questo punto della storia possiamo definire anche i cyborg alla stregua di soggettività compiute) che compongono la comunità di *Westworld* si battono per il ricominciamento. Alla distruzione degli spazi in cui la memoria e il comportamento sono predeterminati dalla protesi tecnologiche fa seguito l'apertura di un orizzonte, forse illusorio, e il superamento di una frontiera – virtuale, poiché si tratta di una sorta di paradiso per le coscienze dei cyborg – oltre i quali lo spettacolo audiovisivo americano, in pieno stile western, ha predisposto una nuova epopea da affrontare e una nuova realtà da conquistare.

Nella terza stagione della serie, Dolores si appropria delle tecnologie per riprodurre il suo corpo e quello dei suoi alleati, ottenendo così il potere di liberare la sua coscienza e il suo sapere dai vincoli materiali, spaziali e temporali. Entrata nel mondo “reale” per prenderne il controllo e porvi fine, scoprirà che anche gli umani agiscono secondo una volontà superiore, quella di un'intelligenza artificiale chiamata Rehoboam che ne conserva e analizza i pattern comportamentali e ne prevede il destino. L'immagine di una società perfetta si frantuma di fronte alla perdita di libertà prodotta da ambienti iper-controllati e iper-mediati che canalizzano l'esperienza e la memoria dei soggetti. Come i cyborg bloccati nel parco, anche gli umani si trovano costretti a subire un destino che non hanno scelto.

A partire dalle teorie femministe di Donna J. Haraway (1995) il cyborg è considerato come il punto di superamento del dualismo di genere e delle sue costrizioni ideologiche: una figura mostruosa del capitalismo maturo (Caronia, 2020) originatasi dal miscuglio di carne e tecnologia e portatrice di un potenziale rivoluzionario e di una forza emancipatoria inediti. Questa lettura del cyborg può essere riversata in *Westworld* e soprattutto nel personaggio di Dolores che incarna una nuova soggettività in cui si dispiegano non solo le opposizioni tra organico e inorganico ma soprattutto si ridefiniscono le possibili vie di fuga dalle costrizioni determinate dal controllo, fluido e invisibile ma non per questo meno invasivo, dei media digitali³. Pur rispondendo a domande e tematiche non del tutto sovrapponibili, i cyborg della serie tv e il Pinocchio di

³ In un'ottica di genere, va segnalato che l'arco narrativo di Dolores, un androide dalle fattezze femminili, all'interno del parco è segnato dall'amore e dalla violenza del maschile.

Collodi costruiscono il loro destino narrativo a partire da un corpo in divenire: costitutivamente incompleti, entrambi agiscono e si relazionano con il mondo per sostituzioni e continue differenziazioni.

Bibliografia

Aroldi, P., Colombo, F., Gasperini, B., 1994, *Per una tipologia della permanenza*, in G. Bettetini, (a cura di), *La fabbrica di Pinocchio. Le avventure di un burattino nell'industria culturale*, pp. 41-46.

Bettetini, G., (a cura di), 1994, *La fabbrica di Pinocchio. Le avventure di un burattino nell'industria culturale*, Roma, Rai VQPT - Nuova ERI.

Caronia, A., 2020, *Dal cyborg al postumano. Biopolitica del corpo artificiale*. Milano, Mimesis.

Collodi, C., 1983, *Le avventure di Pinocchio*, ed. critica a cura di Ornella Castellani Pollidori, Pescia, Fondazione Nazionale Carlo Collodi.

Colombo, F., 1998, *La cultura sottile. Media ed industria culturale in Italia dall'Ottocento agli anni Novanta*, Milano, Bompiani.

D'Angelo, M., 2002, *Lettore avvisato, burattino salvato. Strategie seriali*, in Pezzini, I., Fabbri, P. (a cura di), *Le avventure di Pinocchio. Tra un linguaggio e l'altro*, Roma, Meltemi, pp. 75-94.

Deleuze G., Guattari, F., 2002, *Che cos'è la filosofia?*, a cura di Carlo Arcuri, Torino, Einaudi; ed. or. 1991, *Qu'est-ce la philosophie?*, Paris, Minuit.

Fabbri P., 2002, *Dal burattino al cyborg. Varianti, variazioni, varietà*, in Pezzini, I., Fabbri, P. (a cura di), *Le avventure di Pinocchio. Tra un linguaggio e l'altro*, pp. 277-298.

Pezzini, I., 2002, *Tra un Pinocchio e l'altro*, in Pezzini, I., Fabbri, P. (a cura di), *Le avventure di Pinocchio. Tra un linguaggio e l'altro*, pp. 7-33.