

MARINA MASCHERINI

IL GOLEM.

ORIGINE BIBLICA E METAMORFOSI MODERNA

Abstract. This essay aims to analyze one of the most fascinating figures of Jewish mythology: the Golem. In contemporary era the clay colossus, this human artificer lends itself to countless interpretations and embodies different meanings: from the robotic automaton to the Zombie, the monster of the horror imaginary able to represent the limits of the human conditions and the anxieties that revolve around these limits.

Keywords. Jewish mythology, Human artificer, Zombie.

1. *Il Golem: l'automa antropomorfo*

Il mostro che realizza il connubio tra teratologia e tecnica, prototipo del moderno robot, è il Golem: un mostro appartenente alla cultura e alla tradizione ebraiche che, come Adamo, è formato con la terra, ma per volontà umana e non divina. Si tratta di un enorme *uomo* di argilla, legato inevitabilmente all'elemento terrestre, che ubbidisce ad ogni comando del suo padrone. Il Rabbino è in grado di donare la vita ad un essere di argilla in tutto e per tutto simile ad un uomo, così come Dio donò la vita ad Adamo.

Tuttavia, il Golem soffre la contraddizione tra la sua origine biblica e la sua metamorfosi all'interno della sfera moderna: nella sua accezione moderna il Golem è *l'automa robotico*; questo aspetto coinvolge le più svariate tematiche scientifico-culturali, dalla filosofia all'ingegneria, all'elettronica. Come avrò modo di argomentare più avanti, il

Golem del XX secolo non è più il goffo e pesante uomo di argilla, ma l'uomo artificiale che sfugge alle comuni leggi del divenire, caratterizzato da un che di mostruoso e di *perturbante*¹. È attraverso la ricostruzione delle fasi di questo mito che è possibile tentare di condurlo a quella sfera particolare dell'immaginario umano che comprende il pensiero mistico-magico e quello della moderna robotica. Il Golem non imita modelli conoscitivi, ma riproduce in scala moltiplicata l'azione lavorativa ed è in grado di sostituire l'uomo. La sua accezione di *automa* riconduce, senza mezzi termini, al rapporto dell'essere umano con la tecnica e dunque con il lavoro. L'automa è una macchina in grado di muoversi da sola, imitando i comportamenti degli esseri animati, o ciò che si muove secondo la volontà di un altro, ovvero secondo un movimento automatico². Mario Losano ci offre una definizione piuttosto esauriente di automa: «[gli automi] non sono né ferri vecchi, né anticipazioni dirette della nostra robotica, ma radici della

¹ In inglese il termine *perturbante* è reso con *uncanny*, che a sua volta traduce il tedesco *unheimlich*, al quale si riferisce l'omonimo saggio di Freud (1919). Il termine designa il senso estraneo che proviamo nel momento in cui incontriamo qualcosa di familiare, ma che ci appare minaccioso. Ovviamente il termine inglese non è l'esatto equivalente del termine tedesco. *Uncanny* possiede molteplici significati, indica ad esempio qualcosa che detiene una base naturale o inspiegabile, qualcosa di misterioso, causa di paura e terrore, qualcosa del tutto fuori dall'ordinario, dal normale. Ma *uncanny* indica anche una sorta di paura di tipo superstizioso e uno strano senso di disagio. Il termine *unheimlich*, nell'accezione di Freud, è evidentemente l'antitesi di *heimlich*, ovvero familiare, abituale. Dunque, il termine indica quel senso di angoscia che proviamo di fronte a qualcosa che trascende i limiti della nostra ragione. Il perturbante è il sentimento che ci coglie di fronte ad un essere che si mostra apparentemente in tutto e per tutto come noi, ma che in realtà nasconde la sua vera natura.

² A questo proposito sovviene il racconto di Edgar Allan Poe, *Il giocatore di scacchi di Maelzel*, nel quale l'autore descrive un particolare tipo di automa dandone una definizione: «l'automa di cui ora parliamo [...], una pura macchina i cui movimenti non hanno più rapporto con l'azione umana e che, appunto per questo, è la più meravigliosa di tutte le invenzioni umane» (E.A. POE, *Il giocatore di scacchi di Maelzel*, trad. it. di C. Someni, Milano, Mursia, 2015, p. 6). O ancora: in *Nostalgia dell'antico fascino della macchina. Il futuro della storia dell'arte* (trad. it di M. Ceresa, Milano, Il Saggiatore, 1996. Il testo originale ha per titolo *Antikensehnsucht und die Zukunft der Kunstgeschichte*, Berlin, Wagenbach, 2007), Horst Bredekamp racconta un breve aneddoto riguardo un automa. Il testo inizia trattando il problema del movimento: l'arte moderna diviene macchina offuscando lo splendore delle opere antiche.

nostra cultura tecnica, radici per altro inscindibili dalla cultura generale»³.

Tuttavia, non possiamo e non dobbiamo dimenticare che il «mostro» del quale stiamo parlando non solo «somiglia» ad un uomo, ma è uomo. È uomo quanto Adamo nella *Genesi*, è uomo nell'aspetto e nell'ubbidienza, è creatura dell'uomo. Il Golem è l'uomo che si esprime nella tecnica e che dell'uomo necessita per compiere la sua missione e dunque, più che un semplice automa, incarna e rappresenta l'automa cosiddetto *antropomorfo*.

Gli automi antropomorfi generano grande interesse, tanto che Diderot e d'Alembert li definirono «Androidi» nella loro *Enciclopedia*. L'automa diventa vero, si ha l'impressione che quella *cosa* sia umana, reale perché ci somiglia: l'irresistibile istinto dell'imitazione spinge l'uomo a riprodurre il vivente. Uno degli esempi più calzanti di automa antropomorfo è Frankenstein, colui che si muove da sé e che si presenta con aspetto umano, ma è privo di coscienza e di pensiero. Proprio per questo, come vedremo, la figura del Golem è assimilabile, almeno apparentemente, a quella di un altro personaggio dell'immaginario comune e apocalittico, lo Zombie.

Abbiamo accennato sopra al termine *Androide*, figura anch'essa indissolubilmente legata all'uomo e alla somiglianza con quest'ultimo, il che è facilmente deducibile dall'etimologia della parola: il termine aggiunge al genitivo *andrós* (*uomo*) il suffisso *oidēs*, da *eidēs*, usato per definire ciò che è *simile, della specie, da eidos, aspetto*.

L'androide è un essere artificiale, accomunabile all'automa antropomorfo come nell'accezione di Philip K. Dick o a una sorta di *cyborg*, in quanto costituito sia da parti biologiche che meccaniche. Caratteristica imprescindibile dell'androide, tuttavia, è che può risultare indistinguibile dall'essere umano: se non fosse per l'enorme mole, il Golem potrebbe esser definito, al di là delle molteplici identificazioni contemporanee, «l'androide d'argilla», «l'androide per eccellenza»; l'esistenza del Golem è frutto di un'operazione magica che ha come protagonista l'uomo, il suo *costruttore*. La cultura ebraica, di cui il mostro fa parte, ci offre, in questo senso, notevoli spunti di riflessione, ove si consideri che nel Golem e nel suo mito, perché in definitiva di questo

³ M.G. LOSANO, *Storie di automi. Dalla Grecia classica alla Belle Époque*, Torino, Einaudi, 1990, p. XIII.

si tratta, si può intravedere l'antesignano di tutti quegli esseri artificiali immaginari che popolano la nostra letteratura.

2. *Gli esordi. Il Golem, l'automa che sogna di imitare la natura*

Il termine *Golem* deriva dalla parola ebraica *Gelem* che significa «materia grezza» o «embrione» e che in ebraico moderno può acquisire il significato di *Robot, automa*. Figura antropomorfa e immaginaria della mitologia ebraica e del folklore medievale, esso rappresenta un essere informe di derivazione cabbalistica. Il suo mito trae origine dal tardo *Talmud* e si sviluppò e si diffuse durante il Medioevo. Nel Cinquecento e, più precisamente, nella leggenda del rabbino Low, appartenente alla comunità ebraica del ghetto di Praga, riemerse l'immagine del Golem come una macchina di argilla con aspetto umano.

Il Golem e le sue leggende hanno origini molto antiche. Il termine fa la sua prima apparizione nella Bibbia, nel *Salmo* 139, v. 16 «Inno a Dio onnisciente»: «I tuoi occhi mi videro informe, e nel tuo libro tutti furono scritti e fissati i giorni miei, prima che uno solo di essi esistesse». Questo passo indica una *massa ancora priva di forma*, espressione presente anche nei libri di mistica ebraica come lo *Zohar* del XIII secolo e il *Sefer Jetzirah*. Secondo la *Qabbala*, volgarizzazione della mistica ebraica, il processo di creazione del mondo sarebbe avvenuto attraverso un processo di emanazione di ogni essere o cosa dal nome di Dio⁴. Il principio fondamentale di tale concezione mistica considera ogni elemento del creato come originato dalla composizione e scomposizione dei numeri e delle lettere dell'alfabeto ebraico, con particolare attenzione a quelle che formano il nome divino. La parola è considerata sia elemento di base che principio creativo dell'universo⁵. Il Golem, infatti, prende vita grazie al nome di Dio accompagnato da altre lettere con significato e valore particolare che gli vengono o scritte in fronte, o su un foglio di carta che poi gli viene inserito in bocca. Se al «mostro» vengono cancellate le lettere sulla fronte o se esso vomita

⁴ Il nome proprio di Dio è rappresentato in ebraico dalle quattro consonanti *iod, he, vau, he* e per questo è detto tetragramma. La traslitterazione italiana è *YHWH*.

⁵ Sull'importanza della parola si rammenti la creazione di Adamo. Quando Dio lo generò sostenne, di contro agli Angeli che si opponevano alla creazione dell'uomo, che quest'ultimo sarebbe stato più saggio di loro. Dopo solo un'ora di vita, Adamo riuscì ad elencare, senza indecisioni, i «nomi» di tutti gli esseri viventi presenti nel giardino dell'Eden.

il foglio, muore, ovvero perde la capacità di muoversi e conseguentemente la vita.

Secondo una tradizione appartenente al IV secolo a. C. ma diffusasi soprattutto nel XIII secolo, il Golem poteva prender vita solo aggiungendo al nome di Dio, che già portava scritto in fronte, la parola *verità*. Il risultato di questa somma era «Dio è verità», così il Golem prendeva vita. Al contrario, cancellando dalla frase l'ultima lettera, la Aleph⁶, la parola restante prendeva il significato di *morto* e, conseguentemente, la frase più probabile che ne risultava era «Dio è morto»: il Golem tornava ad essere una massa inerte.

È stato osservato che molte delle tecniche usate per formare un Golem sono rintracciabili nel *Sefer Yetzirah* che si distingue, rispetto ad altri testi, perché vi è custodita l'esegesi dei segreti dell'alfabeto ebraico. Ognuna di queste lettere costituisce un vettore di energia e di luce divina, che agisce sulla consapevolezza umana in modo triplice: secondo la forma, il nome e il numero⁷. Nella tradizione ebraica ogni lettera è carica di energia trascendente, un'emanazione divina (*Sefirot*) che lega l'umanità nel suo rapporto con il divenire. Conoscere il valore di queste lettere significa arrivare all'essenza divina dell'universo fenomenico, in quanto la stessa struttura di quest'ultimo ha perfetto riscontro in ogni lettera dell'alfabeto. Ognuna di queste *Sefirot* (emanazioni di energia divina) lega l'autonomia del corpo umano con ciò che lo circonda, con il mondo: ad un Maestro spirituale che aspirasse a infondere vita al Golem sarebbe indispensabile un'approfondita conoscenza delle lettere dell'alfabeto ebraico.

Il Golem antropomorfo è dotato di una forza fisica straordinaria. Il suo scopo è eseguire alla lettera gli ordini impartiti dal suo creatore.

⁶ Prima lettera dell'alfabeto ebraico. Questa, come le altre, emana energia purissima che si diffonde nel mondo. In greco corrisponde alla lettera alfa.

⁷ Nel *Libro della Creazione*, le cui collocazioni cronologiche oscillano tra il II e il VI secolo a. C., il primo capitolo narra della creazione del mondo ad opera di Dio per mezzo di tre forme di espressione: numero, lettera e parola. La creazione è attuata per mezzo dello strumento divino meno materiale, la parola. Dio crea mediante le dieci *Sefirot* e le 22 consonanti dell'alfabeto ebraico. Dagli studi di Gershon Scholem sappiamo che il vocabolo *Sefirot* deriva molto probabilmente dal verbo ebraico *Sphr*, ovvero *contare*; perciò, al termine *Sefirot* corrisponderebbe il significato di numero, inteso come principio dell'universo. Ogni cosa esistente in via di sviluppo è dovuta ai poteri creativi delle lettere, ma resta inconcepibile senza la forma della quale la investirono le dieci *Sefirot*, vera espressione dell'unità di Dio. Cfr. *Sefer Yezirah*, a c. di G. Toaf, Roma, Carucci, 1988.

Esso, in quanto creato dall'uomo e non per mezzo della potenza generatrice di Dio, non possiede un'anima ed è quindi incapace di pensare e di provare emozioni. Il potere legato al nome di Dio permette quindi di fabbricare un gigante di argilla forte e ubbidiente, a volte visto semplicemente come un servo⁸ del proprio padrone, poiché impiegato nei lavori più pesanti; altre volte, invece, è investito del ruolo di paladino del popolo di Israele contro le persecuzioni, come narra la leggenda del Rabbino Low, di cui avremo modo di parlare.

La descrizione del Golem come «mostro» formato di argilla è indicativa del fatto che gli ebrei accomunano spesso ad esso, la figura di Adamo prima che gli venisse infusa l'anima⁹. Secondo la *Genesi* di tradizione ebraica, dopo che gli Angeli ebbero dato il loro consenso alla creazione dell'uomo, Dio disse a Gabriele di andare a prendere un po' di terra ai quattro angoli del mondo, sarà proprio con quella che Egli creerà l'uomo, così come riportato anche da Louis Ginzberg¹⁰. Adamo è l'essere creato da Dio con la terra, al quale solo in un secondo tempo vengono date vita e parola. Nel primo stadio della sua creazione Adamo è «Golem». Il termine «grumo informe» nel *Salmo* 139 è riferito ad Adamo, che ancora non è stato raggiunto dal soffio divino. Anche in un passo del *Talmud* (*Sanhedrim 38b*) ritroviamo il termine *Golem* nella descrizione delle prime dodici ore di vita di Adamo («[...] The Gemara continues to discuss Creation: Rav Yehuda said that Rav said: ten things were created on the first day of Creation, and they are as follows: Heaven and Earth, Tohu and Vohu, unformed and void, light and darkness, wind and water, the length of day and the length of night». All of these are derived from the Torah: Heaven and Earth, as it is written: «In the beginning God created the heaven and earth, Tohu and Vohu», as it is written: «And the earth was unformed and void; light and darkness; [...]») ¹¹.

⁸ La concezione del Golem come servo non compare in nessuna delle tradizioni antiche. Risale invece al XV e XVII secolo, quando questa credenza si diffuse all'interno degli ambienti tedeschi.

⁹ L'anima umana fu creata il primo giorno. «*Dio modellò con cura ogni dettaglio del corpo umano, ma ciò non è nulla in confronto alla sua sollecitudine per l'anima*» (L. GINZBERG, *Le leggende degli ebrei, dalla creazione al diluvio*, Milano, Adelphi, 2010, p. 67). Con l'anima di Adamo furono create le anime di tutte le successive generazioni umane.

¹⁰ Ivi, p. 66.

¹¹ *Chagigah 12a: Commento alla Genesi*; www.sefaria.com.

Una delle leggende più note sul Golem è quella ambientata nel ghetto di Praga ai tempi dell'Imperatore Rodolfo II, a cavallo tra Cinquecento e Seicento. Essa attribuisce la creazione del gigante al Rabbi Jehde Low ben Bezaleel. La leggenda venne poi collegata al Rabbino di Praga¹², città attraversata da fortissime tensioni sociali e razziali, dove la comunità ebraica e l'opera del popolo di Israele venivano spesso associate al mondo dell'occulto e dove circolavano accuse di cospirazione contro il potere costituito. Gli ebrei erano quindi progressivamente relegati ai margini della società ed è in questo ambiente particolare che prospera una leggenda terribile, ma affascinante: il Rabbino Judah Low Bezaleel, capo spirituale della comunità ebraica, preoccupato per l'incombente stato di ostilità e di disgregazione in cui versava la sua gente, per salvare l'intero ghetto praghese prese la decisione di ricorrere a Dio e ai misteri della Qabbala. Il Rabbino pregò tutta la notte Dio perché lo consigliasse, poi udì una voce. Questa lo persuase che poteva salvare il suo popolo solo costruendo un uomo plasmato con la terra. Il Rabbino cominciò la sua ricerca perché inizialmente non aveva compreso il messaggio inviatogli dall'alto. La faticosa ricerca culminò nel ritrovamento di un'antica formula cabbalistica: un rituale magico capace di dar vita alla materia inerte e di generare un essere mostruoso e temibile, totalmente asservito alla volontà del suo creatore. Impastando acqua e argilla, il Rabbino creò una sorta di *nuovo Adamo*. Per cuocere l'impasto al quale aveva dato forma umana, Low chiese aiuto a suo cognato e a un suo fidato studente. Ognuno dei tre era indispensabile per la vita del mostro: il Rabbino Low rappresentava il sangue, il cognato la collera e lo studente la forza. Una volta cotto e posto a terra, il Golem si svegliò guardando i tre. Il Rabbino gli spiegò che lo avevano formato per aiutare il popolo ebraico contro le persecuzioni: la collera rappresentata dal cognato avrebbe dovuto sfogarsi contro i persecutori. Il mostro ubbidì e seguì il Rabbino. Nel 1592, quando terminarono le persecuzioni contro gli ebrei e lo scopo del Golem era stato raggiunto, il Rabbino nascose l'enorme corpo nella soffitta della Sinagoga dove, secondo la leggenda, si trova tuttora.

¹² La leggenda del Rabbino di Praga, al quale è attribuita la prima creazione del Golem, è rintracciabile nell'articolo di Jaedo Grimm *Entstehung der Verlagspoesie*, scritto nel 1808 e pubblicato sulla rivista ufficiale del Romanticismo di Heidelberg. La *Zeitung für Einsiedler* di Achim von Armin riprese e rese famosa la leggenda, che da allora entrò a far parte della tradizione popolare.

Un'altra leggenda, risalente al 1674, racconta di un Golem cresciuto a dismisura, tanto da divenire una minaccia ingovernabile per il suo padrone, il Rabbi Elija Ba'al Schem di Chelm. Questi, ormai esasperato, decise di cercare il modo per rendere nuovamente inerte la sua creazione. Dal momento che il Golem ubbidiva ad ogni suo ordine, il Rabbino pretese che questo gli togliesse le scarpe. Elija si sedette e il Golem si abbassò, intento a slacciare le scarpe al padrone. Quando il Golem si piegò all'altezza del Rabbino, quest'ultimo colse il momento per cancellargli, con la mano, la lettera Aleph impressa sulla sua fronte, così che il Golem cadde inerte e, con la sua enorme mole, trasse anche il Rabbino.

La figura affascinante e fantastica del Golem non vive solo all'interno di famose leggende, ma viene ripresa in diverse accezioni. Abbiamo il Golem «mostro», elemento anti-sabbatico¹³ che esula dai suoi compiti di salvatore del popolo ebraico per divenire un gigante dalle sembianze orribili e crudeli: il suo scopo è terrorizzare, atterrire, ammonire. In questo contesto è lecito coinvolgere *Frankenstein* di Mary Schelley (1818)¹⁴, dove il Golem si presta a rappresentare il mito del morto che ritorna, simile ad un vampiro o ad uno zombie. Analogamente anche le bambole, con il loro volto inespressivo, vitreo e vuoto come gli automi, sono simboli che si ritrovano spesso nella letteratura dell'orrore: come il Golem «fantasma», che si situa nella zona tra il mostruoso e il fantastico – valga l'esempio del romanzo di Gustav

¹³ Il termine anti-sabbatico si riferisce alla negazione dello *Sabbat*, il Golem è continuamente costretto a lavorare, non ha mai giorni di riposo.

¹⁴ Una riflessione sui mostri antropomorfi non può certamente evitare qualche cenno al *Frankenstein* di Mary Shelley. La creatura protagonista potrebbe essere il mostro più famoso degli ultimi due secoli ed è importante situarla nel suo contesto originale. *Frankenstein* è spesso letto come simbolo della critica della scienza contro l'Illuminismo e c'è una buona ragione per considerarlo tale, in quanto Shelley modificò le edizioni successive per sottolineare questa posizione. Ma dobbiamo tornare indietro, prima della critica, e ricordare a noi stessi la ragionevolezza dell'interesse della sua generazione per l'animazione. La ricerca scientifica sulla creazione della vita è più antica dell'alchimia, ma nell'era di Shelley due percorsi relativamente nuovi erano stati aperti per quell'insegnamento: scoprire le ragioni per cui viviamo, ci muoviamo, comprendiamo, siamo nel mondo, creiamo relazioni, insomma tutto ciò che concerneva la nostra esistenza. Il primo percorso era la tendenza al materialismo: una posizione teorica che certamente ha avuto i suoi detrattori, ma che ha comunque goduto di una certa rispettabilità che non aveva avuto nel secolo precedente. Il secondo fu un'ondata di nuove indagini empiriche sul vitalismo, iniziata da Luigi Galvani, Alessandro Volta, John Hunter, William Lawrence ed altri.

Meyrink¹⁵ – e il Golem «romantico», costretto alla solitudine per via del suo aspetto orribile.

Il Golem è arrivato fino ai giorni nostri attraverso diverse interpretazioni. Nella sua accezione moderna è «l'automa robotico», ed è questa la ragione per la quale sono coinvolti ambiti quali l'elettronica e la *cibernetica*¹⁶. Si tratta di indagare il rapporto esistente tra Golem (uomo-macchina), robot e cervello elettronico. Il Golem del XX secolo non è più il pesante e goffo uomo di argilla, bensì la macchina, il computer. Di solito la macchina, o, come avviene nel mito, l'uomo artificiale, sfugge alle leggi del comune divenire umano, quasi come se nella sua realizzazione fosse appagato il desiderio di ogni uomo: essere immortale, vivere per sempre. L'automa non conosce malattie, è estraneo ai sentimenti. Questo doppio uomo-macchina, che vive in eterno, giustifica la costruzione di un automa privo di caratteri sessuali, dove non vi è la partecipazione di maschio e femmina per generare le proprietà della sostanza vivente. L'uomo costituisce la macchina-Golem a sua immagine, in modo simmetrico all'atto di generazione attraverso il quale Dio ha creato l'uomo a sua immagine e somiglianza. La macchina è perciò l'evoluzione moderna del Golem.

¹⁵ Nel romanzo di Gustav Meyrink *Il Golem*, questo gigantesco uomo di argilla, in tutto e per tutto simile a quello creato dal Rabbi Low al tempo di Rodolfo II, viene descritto come un fantasma, un'ombra che ogni trentatré anni si aggira per il ghetto sconvolgendo e terrorizzando gli abitanti. Nessuno però è certo della sua esistenza. In senso psicoanalitico, il racconto può esser visto come la materializzazione dei timori da parte di coloro che credono di averlo incontrato (G. MEYRINK, *Il Golem*, a c. di E. Rocca, Foligno, F. Campitelli, 1926, poi Milano, Bompiani, 1991⁴).

¹⁶ Norbert Wiener, considerato il padre della cibernetica, si concentrò su tre punti specifici che possono ricollegarsi a problematiche di natura sia filosofica che religiosa. A questi tre punti corrispondono: *macchine che apprendono*, *macchine che si riproducono*, e il *rapporto tra macchine e uomo*. Il rapporto tra la macchina e l'uomo artificiale, ovvero il Golem, viene inteso da Wiener come quello che intercorre e si sviluppa tra *creatore* e *creatura*. La sua ricerca inizia con la costruzione di un calcolatore in grado non solo di giocare a dama, ma di migliorarsi via via, giocando. In questo caso il costruttore si pone nei confronti della propria creatura come *creatore limitato*, soprattutto nel caso in cui ha di fronte una macchina capace di imparare dagli errori attraverso l'esperienza. L'uomo-giocatore non sarà certo di poter prevedere le mosse della macchina-avversario (N. WIENER, *Introduzione alla cibernetica*, trad. it. di D. Persiani, Torino, Bollati Boringhieri, 2012; *Id.*, *Dio & Golem: cibernetica e religione*, trad. it. di F. Bedarida, Torino, Bollati Boringhieri, 1991).

All'interno di questa figura mostruosa e, allo stesso tempo, straordinaria è presente il seme della ribellione umana che limita la potenza di Dio. In questo caso si ha quel rapporto creatura-creatore che è sempre imprevedibile¹⁷. La creazione diviene una scommessa e ad essa si lega tutto ciò che comporta un qualche tipo di rischio. L'atto di creare un uomo artificiale è una sfida a Dio, un tentativo di impossessarsi della sua forza creatrice che genera, attraverso la creatura stessa, la punizione. È la terra che prende vita, ma è una terra senza anima poiché l'uomo può plasmare e lavorare l'argilla, ma solo Dio può infondere l'anima. Nella tradizione cabbalistica la creazione del Golem darà inizio alla negazione della potenza divina da parte dell'uomo in un eccesso di *hybris*: l'uomo vuol sapere ciò che non gli è concesso sapere. Il Golem è visto quindi come l'oggettivazione della sfida a Dio perpetrata dall'uomo, che cade inevitabilmente nell'idolatria.

Anche la vicenda del Rabbino Low può esser considerata come la versione ultima di una lunga serie di mutazioni che riguardano i racconti legati alla pretesa dell'uomo di sostituirsi a Dio, di dar vita a qualcosa che originariamente è privo di anima. Gran parte della letteratura europea, influenzata da tendenze alchemiche e occulte, abbondava di dettagliati resoconti su come fosse possibile creare una sorta di robot, infondendogli il soffio vitale: un vero e proprio *corpus* di leggende legate a creature alle quali è stata donata la vita inizia a definirsi compiutamente nel XVI secolo, soprattutto all'interno delle comunità ebraiche. Inoltre, se consideriamo la situazione complessa e gravosa, fin dai tempi più remoti, del popolo ebraico, è comprensibile che il Golem assuma, nell'immaginario, il ruolo di potente difensore degli ebrei, soprattutto in momenti di particolare pericolo.

Il Golem nasce come aiutante dell'uomo, come suo servo, come lo zombie, il morto vivente della tradizione Vudu: gli uomini vivi sono ridotti ad automi attraverso riti magici. Spesso gli automi sono caratterizzati da un che di mostruoso e di perturbante: i loro movimenti meccanici, la mancanza totale di anima, lo sguardo fisso. Il Golem costituisce una variante pre-tecnologica perché consiste nella creazione di un

¹⁷ Questa tesi, sostenuta non solo da Wiener nel 1964, ma anche dal fisico e biofisico tedesco Erwin Neher, implica l'idea di un Dio non più onnipotente. Per Neher, l'emergere, nel piano divino della Creazione, di una qualche forma di rischio, si trova già nel versetto 26 della prima parte della *Genesi*: «Poi Iddio disse: facciamo l'uomo a nostra immagine, secondo la nostra somiglianza». È in questa frase che è possibile rintracciare la sfida lanciata da Dio alla propria creatura; Dio accetta di sperimentare il rapporto con il proprio essere.

essere vivente a partire da elementi naturali e non meccanici. Questo colosso di argilla, al pari di altre figure mostruose, è spesso metafora del potere politico e della sovranità.

3. Il Golem e la tecnica nell'età globale

Come già detto, il termine Golem in ebraico porta il significato di *robot antropomorfo* o *automa*, un essere che possiede la capacità di muoversi in modo autonomo, ma che risulta privo di anima e di coscienza. In particolare, vale la pena soffermarsi sul termine *automa*, che ad un'analisi più attenta risulta piuttosto ambiguo. Per darne un paio di definizioni esplicative possiamo dire, *in primis*, che un automa è una macchina che si muove da sé e che al suo interno detiene i principi del proprio movimento. Nella maggior parte dei casi queste macchine imitano i movimenti¹⁸ degli esseri animati. Tuttavia, la definizione che ai miei occhi risulta più rilevante, in questo specifico caso, è quella che postula: l'automa non è ciò che si muove da sé, bensì ciò che si muove secondo la volontà di un altro; dunque, si tratta di macchine dotate di «automatismi». L'automa è ciò che si muove privo di volontà, seguendo movimenti ciechi, passivi, involontari e quindi automatici. L'automa antropomorfo, l'uomo d'argilla che si muove automaticamente non per sua volontà, ma secondo quella del Rabbino che lo ha creato, è il Golem. Nella storia degli automi si intrecciano i due estremi della futilità, quando è riservato loro unicamente il campo delle pure macchine di intrattenimento, dei gioielli e dei giocattoli, e l'anticipazione dell'elettronica e della robotica. Le loro vicende millenarie sono avvolte molto spesso nella leggenda e chiamano in causa la magia: per questo la creazione del Golem, narrata nelle leggende della tradizione ebraica, rispecchia la magia che «anima» l'azione del motore nascosto che genera sorpresa; l'automa si muove senza che si scorga alcuna forza esterna che lo solleciti.

Il Golem è allora il mostro che occupa la scena post-moderna in quanto prototipo del moderno robot ed è colui che è in grado di realizzare l'atteso connubio tra teratologia e tecnica. Entriamo nella

¹⁸ Imitano i movimenti, ma non l'agire, il quale presuppone una volontà propria, una responsabilità morale relativa alle conseguenze dell'agire e una coscienza.

storia del mostro artificiale, del mostro voluto o volontario, che altro non è se non l'essere vivente tecnicamente prodotto nell'epoca delle biotecnologie. La creazione del Golem consiste in una vera e propria produzione del mostro funzionale. Il Golem si presenta come riflessione circa il processo di *artificializzazione della natura* che accompagnerà lo sviluppo della società industriale.

Un modo non banale di sviluppare una riflessione sul tema classico della relazione uomo/macchina, che oggi vede l'ampliarsi del secondo termine in *immateriale*, può esser quello di ripensare una figura dell'immaginario tecnologico novecentesco, il *cyborg*, del quale il Golem potrebbe rappresentare il prototipo in un non lontano futuro. Prima di tutto è necessario sottolineare la differenza di natura esistente tra l'utensile e la macchina. L'utensile si definisce come prolungamento e proiezione del vivente, del soggetto umano, nel quadro di una «complessificazione» del processo che evolve fino alla macchina sempre più sofisticata e, almeno apparentemente, in grado di ridimensionare il primato dell'uomo rispetto agli altri gradi dell'organico e dell'inorganico. La moderna valorizzazione del carattere tecnico della natura umana si è resa disponibile a riproporre l'importanza di una riflessione di tipo antropologico sulla tecnica che colga il rapporto decisivo tra quest'ultima e la corporeità. Il Golem rappresenta il regno e il tempo della macchina intelligente, presentando la grande contraddizione che porta in seno, ma che tuttavia lo caratterizza, quella tra la sua origine biblica e la sua metamorfosi all'interno della sfera moderna, metamorfosi che viola sempre di più il confine tradizionale tra uomo e animale, natura e artificio. Questo colosso di argilla, al pari di altre figure mostruose, è spesso metafora dell'immane potenza di Dio, l'unico capace di infondere l'anima, di contro alla piccolezza umana, che crea solo un corpo meccanico e obbediente.

Ciò che è mio interesse mostrare è la potenza tecnica incarnata dal mostro cabbalistico in quanto veicolo tecnologico e simbolo del progresso illimitato, vero e proprio strumento nelle mani dell'uomo, pronto ad ubbidire ciecamente al suo costruttore. Separando le due componenti dello spirito e della materia, da una parte diamo vita ad un essere materiale formato da una moltitudine di tecniche in grado di supplire alle lacune della natura umana, dall'altra al regno della ragione, la cui esistenza da sempre serve a confermare il primato dell'uomo sulla Terra. L'ambiente che l'uomo si è costruito è uno spazio di oggetti utilizzabili e manipolabili, mentre tutto ciò che attiene

alla vita umana è riservato all'astrazione del pensiero. È tale processo di razionalizzazione a rendere possibile per l'uomo un atteggiamento disincantato di fronte al mondo, reificato fino ai livelli attuali della tecnologia.

Il paradigma della tecnica, passando dall'opera di manipolazione a quella di creazione e ponendosi come unica via di soluzione ai problemi creati dalla sua stessa attività, investe in se stesso – ed il Golem ne è l'espressione. Secondo il mito ebraico e i riti cabbalistici, già ricordati più volte, il Golem è il prodotto di una materia informe, messa in vita con tutti i rischi dell'atto creativo, di quella sorta di «apprendista stregone» che sembra esser diventato l'uomo padrone delle biotecnologie. Uomo, natura e tecnica si presentano strettamente legati all'interno dei processi di trasformazione globale – è qui che l'idea heideggeriana che la tecnica sia il nostro destino pare trovare conferma¹⁹. Il rapporto tra uomo e natura, attraverso lo sviluppo della tecnica, il modello antropocentrico fondato sull'utile e sulla rottura del legame sociale costruito sul lavoro, sono problemi aperti a crisi e critica. L'intreccio tra economia e tecnica – di cui il Golem è prototipo per definizione e natura – prodotto della modernità occidentale, ha portato alla costante espansione dell'uomo sulla natura, il che ha dato vita a forme di dominio tecno-scientifiche che solo un mostro può incarnare. L'antropologia filosofica del Novecento ci ha fornito una visione della modernità che è stata anche la sua autolegittimazione: progresso e razionalità sono tanto necessari

¹⁹ Nella conferenza *Das Ende des Denkens in der Gestalt der Philosophie*, tenuta da Heidegger nel 1965 ad Amriswil, in occasione delle celebrazioni in onore di Ludwig Binswanger, l'autore attribuisce grande importanza alla cibernetica nella descrizione del dissolversi della filosofia in differenti scienze autonome. La cibernetica è vista da Heidegger come il momento più avanzato, l'esito più evidente di quel dominio della tecnica in cui sfocia l'intera metafisica occidentale. La storia dell'essere ha il suo punto di arrivo nella tecnica, nella quale la volontà di potenza, che determina l'azione dell'uomo e si estende ad ogni ambito del reale, trova la sua piena manifestazione. Il progetto cibernetico definisce i propri rapporti con la filosofia, facendosi così carico di alcuni dei suoi compiti e assumendo le sue prerogative tradizionali. Scrive Heidegger: «Certo, gli incommensurabili successi dell'inarrestabile sviluppo della tecnica fanno ancor sempre credere che sia l'uomo il signore della tecnica. In verità, egli è il servo di quella potenza che attraversa e domina ogni produzione tecnica. La potenza del porre provocante s'impone nell'uomo facendolo diventare quel mortale che da essa è per sé rivendicato, posto, e di cui essa in questo senso fruisce...». (M. HEIDEGGER, *Filosofia e cibernetica*, a c. di A. Fabris, Pisa, ETS, 1989, p. 42).

all'uomo per la propria autodifesa, quanto indicativi della sua inarrestabile evoluzione storica e genetica che lo rendono padrone del mondo. Se il percorso della ragione è stato quello possibile per conquistarsi il dominio sul mondo, allo stesso tempo ha significato la dequalificazione di tutto ciò che fosse legato alla natura pura e semplice, alla nuda materia e alle passioni: da qui deriva la creazione di quel grumo informe, simbolo di un progresso tecnologico abnorme, che da una parte contribuisce alla costruzione di inedite capacità di conoscenza, ma dall'altra provoca nuovi rischi e pericoli che inevitabilmente, dall'economia alla tecnica, si estendono alla politica. Nella tradizione ebraica il Golem incarna anche colui che risponde alla richiesta di aiuto contro l'ordine e lo Stato costituiti che «perseguitano». Il Golem è dunque simbolo della lotta al potere politico costrittivo ed opprimente nei confronti delle comunità ebraiche. Il Golem ha il dovere di proteggere l'intera comunità dalle persecuzioni e, in quanto metafora delle paure più inconsce dell'uomo, è anche colui che difende «l'uomo», nel senso più generale del termine.

Il Golem vive una doppia vita: simbolo della tecnica nelle mani dell'uomo e simbolo di una rinascita da parte del popolo ebraico liberato, dunque di una tensione politica ormai risolta. Il Golem rappresenta tutto questo: come prototipo del robot, dell'automa antropomorfo, della macchina che «non si stanca» è simbolo di una tecnica che tutto ingloba, portando a compimento quella simbiosi tra uomo e macchina che condurrà al *cyborg* e che vede la macchina privata della sua esistenza senza l'uomo. Nell'epoca che stiamo vivendo, la vita dell'uomo è condizionata in misura quasi totale dalle macchine, in questo contesto legate all'immagine del Golem come colui che rappresenta il primo uomo artificiale.

4. Somiglianza e diversità: il Golem e lo Zombie

Il Golem e lo Zombie si presentano come appartenenti all'immaginario collettivo: da una parte abbiamo un enorme gigante di argilla che segue ciecamente gli ordini del suo padrone-creatore. Esso non possiede né anima né coscienza, non ha intelletto, i suoi movimenti sono lenti e goffi, i suoi compiti pesanti e ripetitivi. Dall'altra troviamo lo Zombie, il morto che ritorna, colui che padroneggia la morte godendo dei limiti dati dalla mescolanza tra vivi e morti. Come già

accennato, entrambe le figure presentano linee di continuità e, spesso, l'immagine del mostro della Qabbala può essere paragonata al mito del morto vivente. A partire da ciò non mi occuperò dello Zombie inteso come il mostro cannibale descritto nelle pellicole cinematografiche di Hollywood²⁰ – un prodotto tipicamente commerciale della nostra epoca – nella sua capacità di risorgere dal cinema degli anni Settanta ai videogiochi apocalittici degli anni 2000, ma piuttosto come frutto di una sedimentazione, di una storia che lo ha visto acquisire un determinato senso ed in seguito trasformarsi nei diversi contesti e nelle più varie culture che se ne sono appropriati.

Il tema dello Zombie ha radici antiche, la sua prima apparizione risale al diciottesimo secolo e il suo arrivo in Occidente è piuttosto recente. L'origine del termine Zombie, inoltre, è incerta: alcuni vi rintracciano una matrice nel francese *Les Ombres*, altri ricollegano sia l'origine del termine che la figura al folklore dell'Africa Nera. Così lo *mvumbi*, in Congo, si riferisce a un individuo catalettico, lo *nvumbi*, in Angola, a un essere privo di spirito e lo *zan bibi*, in Ghana, ad una spaventosa creatura notturna, un essere appartenente al regno delle tenebre. La sua storia affonda le radici nelle condizioni coloniali di Haiti²¹ e dell'Africa Nera. L'essenza dello Zombie sembrerebbe cristallizzarsi attorno ad una figura che evoca la schiavitù forzata: lo Zombie rappresenta sia un soggetto depersonalizzato e impotente sia una parte della tradizione cristiana, secondo la quale il sacerdote deterrebbe la capacità di rendere ambigui i limiti stabiliti tra vita e morte, incarnando una lettura inquieta della resurrezione cristiana imposta con la forza alla società haitiana.

Tuttavia, l'immagine, la storia e gli attributi dello Zombie che ho iniziato a tracciare sono solo apparentemente assimilabili a quelli del Golem; infatti, tra i due soggetti esistono tante cesure quanti punti di continuità. Il breve testo di Maxime Coulombe *Piccola filosofia dello Zombie o come riflettere attraverso l'orrore* ci offre una prima

²⁰ Pensiamo a film quali *28 giorni dopo*, pellicola del 2002 diretta da Denny Boyle o *I morti non muoiono* (2019) diretto da Jim Jarmusch, nel quale ciò che spaventa di più è che i morti smettono di morire tornando dalla tomba per distruggere qualsiasi traccia di civiltà. Si è perso il conto dei videogiochi come *Resident Evil*. Alcune serie televisive e alcuni fumetti, talvolta dotati di una qualche complessità psicologica, si sviluppano oggi sullo sfondo di attacchi zombie, come *The Walking Dead* (2010) di Frank Darabont.

²¹ Le storie sugli Zombie sono particolarmente numerose ad Haiti, dove erano considerati uomini privi di soggettività e di spirito, definiti «gusci vuoti».

descrizione dello Zombie come, «prima di tutto, un soggetto somigliante all'uomo a tal punto che i due possono essere confusi. Nato e derivato da lui, lo Zombie conserva l'essenziale del suo fisico e perfino qualche brandello di memoria. Se questo mostro rappresenta una singolare diversità è perché egli è prima di tutto un quasi-uomo. Non ci sono che Zombie sullo sfondo del perturbante come lo intendeva Freud: lo Zombie somiglia ad un umano al quale è stata strappata la coscienza. Ecco perché questo mostro sa essere metafora di un soggetto contemporaneo la cui coscienza, ferita dal ritmo del mondo, è resa fragile»²². Questa descrizione preliminare aiuta a tracciare alcune linee di continuità tra Golem e Zombie. Sin dall'inizio entrambe le figure sono caratterizzate dallo *status* di «mostro»: prodigi, portentosi, meraviglie, ovvero l'apparizione di qualcosa di straordinario che rinvia a qualcosa di sovranaturale, a partire dal quale è possibile rintracciare il legame con la religione, in quanto regno del sovranaturale. Golem e Zombie si presentano come miti, il primo appartiene alla mitologia e al folklore delle comunità ebraiche, il secondo, come già accennato, è invece riconducibile al mito della resurrezione cristiana, legato per lo più al folklore dell'Africa Nera; la sua immagine, inoltre, prefigura uno scenario apocalittico, di catastrofe, il suo *habitat* è quello della fine del mondo.

Il Golem si presenta come l'uomo d'argilla creato dall'uomo con il compito di salvare il popolo ebraico dalle persecuzioni; dunque, oltre ad avere una mole enorme, il Golem è un soggetto totalmente depersonalizzato al quale mancano spirito e coscienza, poiché solo Dio è in grado di infondere l'anima nelle sue creazioni. Anche lo Zombie è un uomo al quale è stata sottratta la coscienza, ciò che sopravvive della sua condizione umana è qualcosa di simile ad una memoria dei gesti, ormai ripetuti lentamente e senza scopi precisi. Insisto in particolare sul loro *status* di soggetti privi di anima e coscienza, a cui manca soggettività, personalità. Entrambi sono chiamati a rappresentare i limiti della condizione umana, lo Zombie è in grado di dar vita alle inquietudini contemporanee che ruotano intorno alla coscienza, alla nostra vita interiore, alla nostra soggettività ed è tornando alla vita che ci obbliga ad affrontare uno dei grandi tabù della società occidentale: la morte. Il Golem, invece, rappresenta, in questo senso, l'atto di *hybris* compiuto dall'uomo nei confronti di Dio, nel

²² M. COULOMBE, *Piccola filosofia dello Zombie o come riflettere attraverso l'orrore*, trad. it. di C. Passoni, Milano-Udine, Mimesis, 2014, p. 19.

momento in cui ha dato vita ad un enorme uomo artificiale, ad un burattino nelle mani del Rabbino.

Ora, i caratteri di continuità che hanno legato fino ad ora i due soggetti sfumano rapidamente lasciando posto ad una serie di cesure. Il Golem, al contrario dello Zombie presentato da Coulombe, non rappresenta un quasi-uomo, ma incarna il primo uomo, il primo germe dell'uomo, quel «grumo informe» della *Genesi*, Adamo, prima che Dio gli facesse dono dell'anima. Il colosso di argilla «vive» la vita dell'uomo, all'uomo deve sia la sua esistenza sia la cieca ubbidienza: è la sua stessa creazione a limitarlo e a disciplinarlo, limite e disciplina che sono invece negati per natura alla figura dello Zombie. Quest'ultimo infatti può essere ricondotto ad uno stato di natura dominato da istinti e conflitti. Lo Zombie ubbidisce alle pulsioni più basse e immediatamente soddisfacibili, è caratterizzato da quella che Freud considerava la parte innata della personalità, l'Es²³: totalmente privo di limiti e regole. Inoltre, alla figura dello Zombie si aggiungono l'immortalità e il godimento istintivo e immediato, che lo rendono incapace di farsi consapevole della propria condizione di corpo orrendamente mutilato e morto, il che manca assolutamente al ritratto del Golem.

Zombie e Golem rispettivamente si fanno carico di rendere esplicita la differenza tra due tipologie di esistenza: una priva di coscienza, omologata e omologante, che nega con forza ogni singolarità – lo Zombie può essere considerato come una delle figure sintomatiche dei dubbi sui limiti di ciò che è proprio dell'uomo, il pensiero; l'altra che si fa carico di un compito ben preciso, la cui esistenza tende ad uno scopo da raggiungere, deciso e sentito nella coscienza di tutto il popolo ebraico perseguitato dall'ordine costituito, il che dimostra anche la volontà dell'uomo di sfidare i propri limiti oltre la morte, creando un essere che possa, grazie alla sua mole e alla sua ubbidienza, salvare il popolo ebraico e più in generale l'uomo.

Queste considerazioni ci mettono in grado di interpretare le due figure alla luce della loro accezione nella condizione attuale. È senz'altro vero che entrambi i mostri si presentano come nuclei di

²³ Questa componente spiega Freud, non è organizzata ed è connessa, in modo primitivo, a pulsioni interne come fame, sesso e impulsi irrazionali. Le forze dell'Es puntano ad ottenere soddisfazione immediata, il che genera pressioni che necessitano di essere gestite. L'Es costituisce quella parte della personalità che segue il principio di piacere.

metafore che, una volta rintracciate, possono e devono essere applicate alla cultura. Le metafore da essi incarnate si manifestano come essenzialmente divergenti e allo stesso tempo applicabili alla contemporaneità. Nelle pagine precedenti ho trattato la figura e il mito del Golem come metafora delle inquietudini umane, come immagine della potenza di Dio e della fragilità umana che, nella sua accezione moderna, rappresenta l'automa robotico, la macchina intelligente, surrogato della mente umana. Ma è la popolarità attuale dello Zombie a richiamare senza dubbio la nostra attenzione: lo Zombie sembra indicare le angosce e le paure della nostra società occidentale molto più che le sue speranze e i suoi sogni. L'immagine dello Zombie rivela ciò che scorre sotto le parvenze della civiltà e della cultura, rappresentando, non solo i limiti della condizione umana, ma quelli della coscienza, del pensiero, della morte e della civiltà. La nostra società ama il corpo scolpito e controllato, statuario e snello, lo Zombie è il suo contrario: il suo corpo è maleodorante, putrefatto, la sua carne è martoriata, le sue membra mutilate.

Lo Zombie incarna le nostre paure e le nostre più profonde inquietudini, ciò che spesso preferiamo tacere. Anche lo scenario apocalittico che lo accompagna, il suo *habitat* per eccellenza, è sintomo di un pessimismo generale contemporaneo riproposto continuamente dai media: lo Zombie è metafora della nostra condizione e l'Apocalisse rappresenta uno dei modi di immaginare la fine. Il mito del morto che risorge sottolinea la rivincita della morte sul vivente, che lascia dietro di sé una scia di inquietudini e ci costringe a fare i conti con i dubbi crescenti sull'individualità dell'uomo e sul senso della civiltà occidentale. Lo Zombie fa parte di quel nugolo di piccole anomalie, esseri al tempo stesso anormali e familiari, che hanno potuto districarsi e dividersi dalla grande mostruosità eccezionale²⁴: ciò che può essere descritto come natura contro-natura. «Nella sua funzione di guida lo Zombie forse punta in primo luogo il suo dito putrefatto su se stesso. La sua andatura, il suo corpo, la sua carne, la sua violenza, le rovine stesse che sa creare ci parlano intimamente di noi, questa creatura attonita e inebetita richiama meno l'immagine di un mostro dall'alterità terrificante e molto più quella di un uomo: lontano dall'essere *esotico*, lo Zombie imita un soggetto

²⁴ L'espressione è di Michel Foucault ne *Gli anormali*, il corso al Collège de France tenuto dal 1974 al 1975, e si trova nella lezione del 5 febbraio del 1975, in riferimento al passaggio «dal mostro all'anormale».

traumatizzato, affranto da qualche dramma e perfino dal ritmo del mondo moderno»²⁵.

Esistono immagini che assumono, in determinati momenti storici, il ruolo di *rivelatrici* di un'epoca. Una, lo Zombie, simbolo della decadenza della società contemporanea volta all'accelerazione, al movimento continuo, non stop; la seconda, il Golem, simbolo dell'atto di superbia compiuto dall'uomo che lo ha *generato*, o meglio *prodotto*, poiché l'uomo produce e non genera. Nonostante ciò, il Golem detiene comunque uno scopo positivo che lo Zombie certo non possiede: è colui che solo con la sua mole e con l'ubbidienza può salvare il popolo ebraico dalle persecuzioni.

Concentrandomi sull'analisi del mostro biblico e ponendo particolare attenzione alla figura dello Zombie, anch'esso uomo solo in parte o nella forma, ho cercato di mettere in evidenza come essi, nella loro specificità e singolarità, siano molto diversi fra loro, condividendo una forma mostruosa, ma differendo negli scopi e nei significati. Il Golem, così come lo Zombie, può esser descritto come quell'automa che certo si muove da sé, ma che ha perso la «coda», ovvero ha perso parte del termine che lo definisce: si è rinviati al termine sanscrito *Mata* o al termine greco *maíno*, che compongono la parola *autómatos*, inteso sia come ciò che si muove da sé, sia come ciò che pensa da sé (*Mata-Maíno*), che ha in anima, nella *mens*. Tuttavia, nel Golem viene meno questo secondo aspetto, in quanto esso è incapace di desiderare, tendere, irrompere e cercare.

²⁵ M. COULOMBE, *Piccola filosofia dello Zombie*, cit., pp. 14-15.

Bibliografia

- Bredenkamp, H., *Nostalgia dell'antico fascino della macchina. Il futuro della storia dell'arte*, trad. it. di M. Ceresa, Milano, Il Saggiatore, 1996.
- Coulombe, M., *Piccola filosofia dello Zombie o come riflettere attraverso l'orrore*, trad. it. di C. Passoni, Milano-Udine, Mimesis, 2014.
- Foucault, M., *Gli anormali. Corso al Collège de France (1974-1975)*, trad. it. di V. Marchetti e A. Salomoni, Milano, Feltrinelli, 2010.
- Ginzberg, L., *Le leggende degli ebrei, dalla creazione al diluvio*, Milano, Adelphi, 2010.
- Heidegger, M., *Filosofia e cibernetica*, a c. di A. Fabris, Pisa, ETS, 1989.
- Losano, M.G., *Storie di automi. Dalla Grecia classica alla Belle Époque*, Torino, Einaudi, 1990.
- Meyrink, G., *Il Golem*, a c. di E. Rocca, Foligno, F. Campitelli, 1926, poi Milano, Bompiani, 1991⁴.
- Poe, E.A., *Il giocatore di scacchi di Maelzel*, trad. it. di C. Someni, Milano, Mursia, 2015.
- Sefer Yezirah*, a c. di G. Toaf, Roma, Carucci, 1988.
- Wiener, N., *Dio & Golem: cibernetica e religione*, trad. it. di F. Bedarida, Torino, Bollati Boringhieri, 1991.

Sitografia

- www.duepassinelmistero.com/Golem.htm
www.humboldtgesellschaft.de/inhalt.php
www.sefaria.com