

L'UOMO: IL CENTRO

La tecnologia e' protagonista in Star Trek, ma senza intuizioni,

Il capitano si sveglia lentamente, mentre la musica risuona soffusa nei suoi alloggi. L'ufficiale si alza dal letto e si avvicina al replicatore "Caffè, con un goccio di latte, una zolletta di zucchero", ordina. E ubbidiente la macchina attempera. Con la tazza in mano si avvicina al terminale sulla scrivania e controlla gli ultimi report del turno di notte. Poi prende il comunicatore e chiama il primo ufficiale, dandogli appuntamento in plancia entro mezz'ora...

L'inizio di un episodio di Star Trek? O forse di un romanzo ispirato alla saga? No, semplicemente quello che potrebbe succedere a bordo di una nave stellare in una normale giornata a bordo. Una giornata che non è poi così dissimile da quella di un umano del ventesimo secolo...

L'uomo si sveglia lentamente, mentre la musica risuona soffusa dalla radio sveglia. Si alza dal letto, va in cucina e preme il bottone sulla macchinetta del caffè, che nel giro di pochi secondi sforma il caffè proprio come lo desidera. Ci mette un cucchiaino di

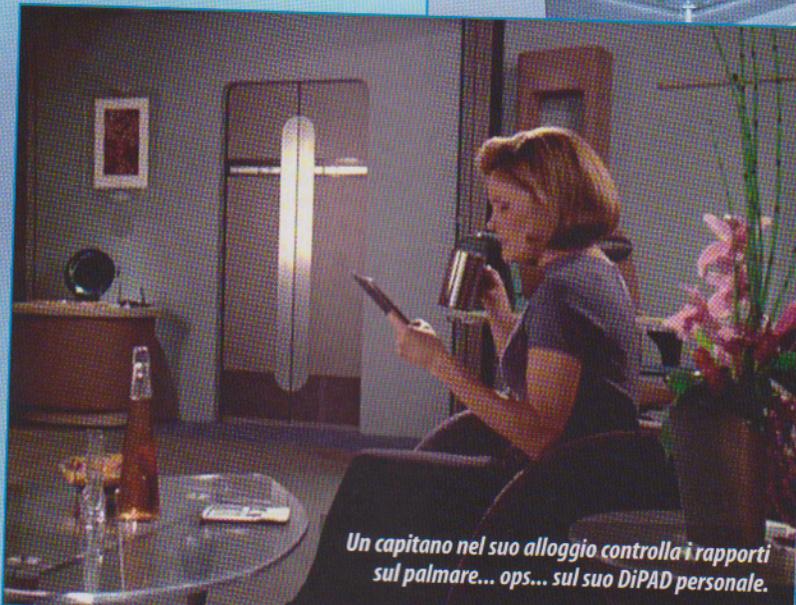
zucchero e con la tazza in mano si avvicina al portatile sulla scrivania per controllare le email arrivate durante la notte. Poi accende il cellulare e chiama il suo amico, dandogli appuntamento in piazza entro mezz'ora...

Quasi uguale, vero? La nostra vita si sta avvicinando molto a quella di un ufficiale della Flotta Stellare, almeno nelle componenti più quotidiane. La tecnologia, nata anche ispirandosi a Star Trek, ci aiuta a fare gli stessi gesti e ad avere gli stessi comportamenti.

Ad esempio, la maggior parte di noi dà ormai per scontato il fatto di potersi collegare a un computer come quello che esisteva a bordo dell'Enterprise della Serie Classica, per recuperare informazioni su tutto lo scibile possibile e immaginabile. Sulla nave di Kirk si chiamava "library computer", oggi noi la chiamiamo Wikipedia!

Che dire poi del cellulare? Fino a una quindicina di anni fa si telefonava in un luogo (la casa di qualcuno, un ufficio), oggi si telefona alla persona. Esattamente come con i comunicatori nati nella Serie Classica, che servi-

Cosa c'è di meglio di un buon caffè la mattina? Un replicatore a bordo di una nave stellare non è una macchinetta del caffè espresso elettronica e programmabile, ma poco ci manca.



Un capitano nel suo alloggio controlla i rapporti sul palmare... ops... sul suo DiPAD personale.

vano anche a rintracciare le coordinate di una persona... come succede oggi con un cellulare, che rivela la nostra posizione con tanto di coordinate della cellula di trasmissione del provider più vicina a noi. E a proposito di posizione... avete mai pensato a una delle funzioni più intriganti del Tricorder di Spock? Dove devono dirigersi gli uomini di una squadra di sbarco? Ma è ovvio: nella direzione indicata dal Tricorder, che oggi noi chiamiamo GPS!



Chiamate personali e localizzazione: due funzioni del comunicatore che ai tempi della Serie Classica sembravano fantascienza e oggi sono realtà con i cellulari.

DELL'UNIVERSO

di Gabriella Cordone

emozioni e capacità di improvvisazione non c'è progresso

La tecnologia di *Star Trek*, insomma, è nostra già da diversi anni. Lo si è detto tante e tante volte, e sarà sempre più vero man mano che il livello di sviluppo crescerà. La fantascienza di quarant'anni fa si sta trasformando in realtà davanti ai nostri occhi.

È questa, dunque, la tesi che voglio dimostrare con questo breve articolo?

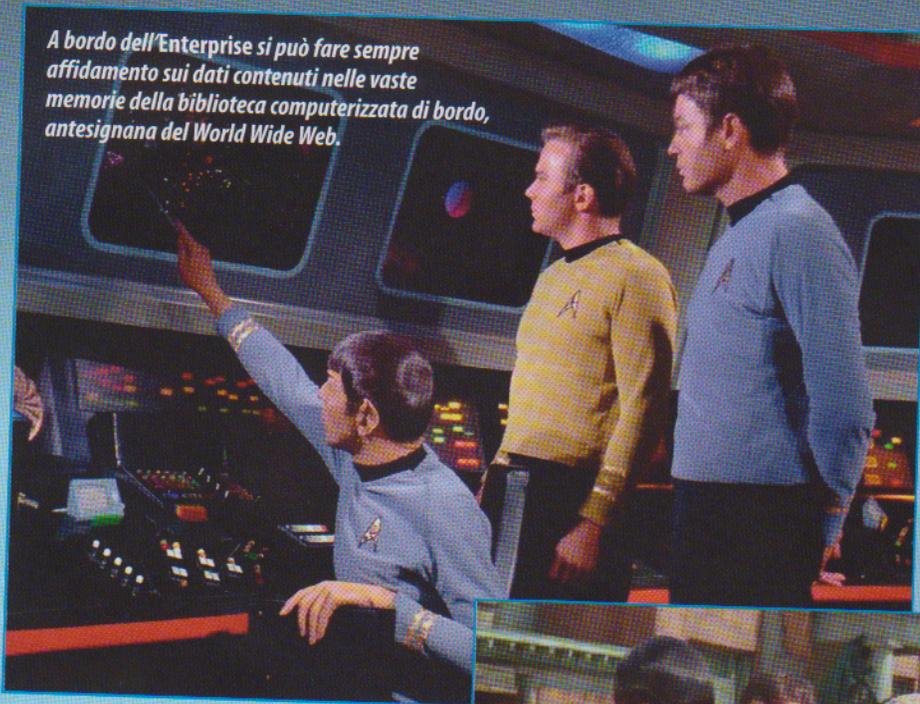
No.

Al contrario, come suggerito dal titolo, voglio dimostrare un assunto che Gene Roddenberry voleva comunicare agli spettatori e che era al centro del suo immaginario mondo futuro: l'uomo. La sua capacità

– pur circondato dalla tecnologia – di usare se stesso e i propri talenti per risolvere le situazioni più diverse.

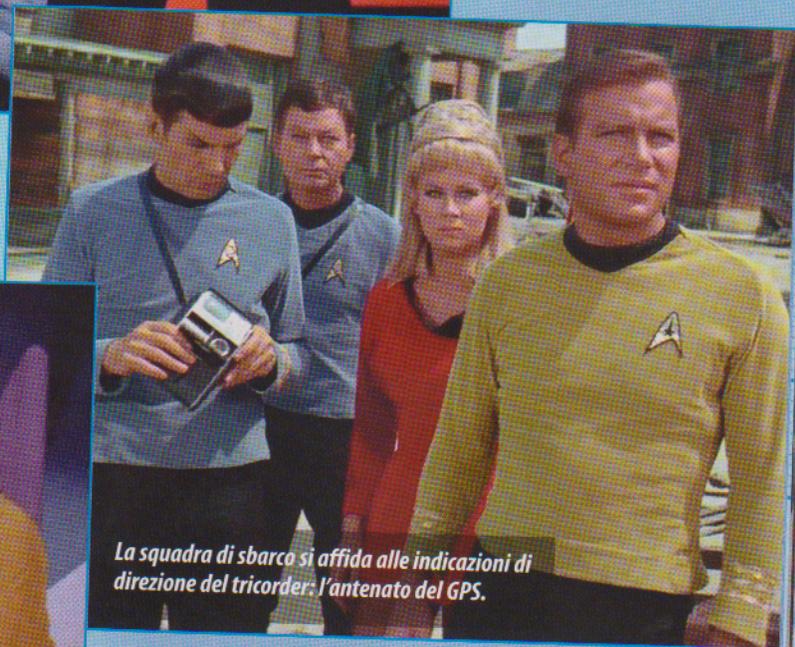
Nella *Serie Classica* prima e in *The Next Generation* poi (le uniche due serie a cui

A bordo dell'Enterprise si può fare sempre affidamento sui dati contenuti nelle vaste memorie della biblioteca computerizzata di bordo, antesignana del World Wide Web.



Roddenberry abbia lavorato in prima persona) sono numerosi gli esempi di avventure in cui la tecnologia viene messa da parte per arrivare alla soluzione di crisi o per superare ostacoli o sconfiggere il nemico di turno.

L'astuzia e l'ingegnosità di James Kirk vengono svelati fin dalla prima stagione, nel 1966, quando riesce a salvare l'*Enterprise* dalla distruzione con... un bluff! In "L'espedito della carbonite" il ca-



La squadra di sbarco si affida alle indicazioni di direzione del tricorder: l'antenato del GPS.

pitano combatte con le parole, inducendo l'avversario a credere qualcosa che non è. Nell'episodio la tecnologia della enorme *Fesarius* è talmente superiore a quella dell'*Enterprise* che affidarsi soltanto alle macchine sarebbe stato un suicidio. Sarebbe stato come combattere una spada con uno stuzzicadenti. Ma Kirk, nonostante sia un capitano molto "fisico" rispetto a coloro che lo hanno seguito nella saga, sa affidarsi al

Il capitano della Fesarius accoglie con ammirazione il bluff di Kirk in "L'espedito della carbonite".

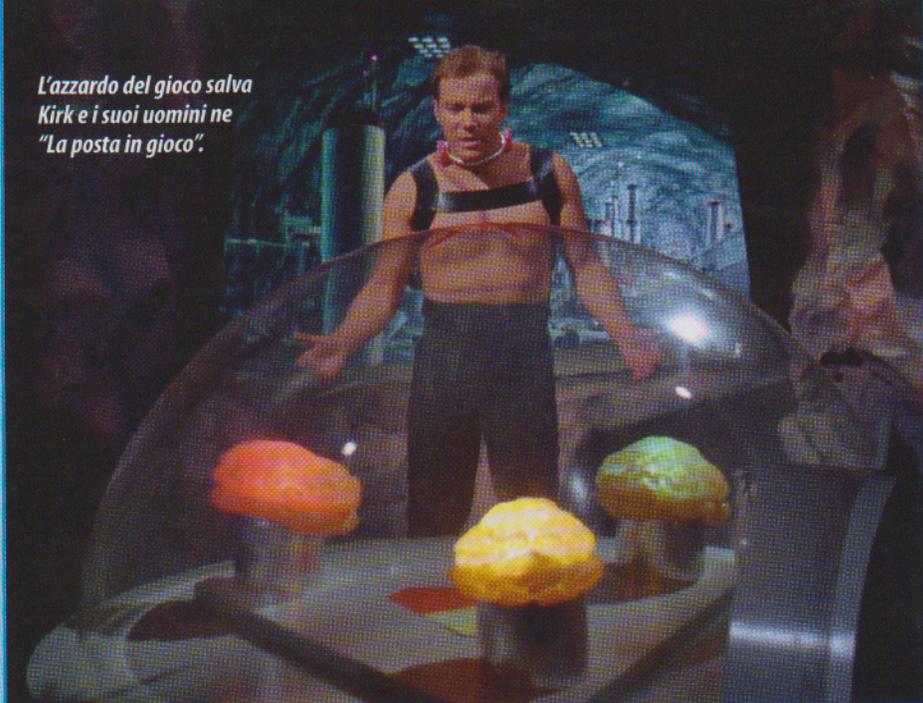
Inside Star Trek Magazine



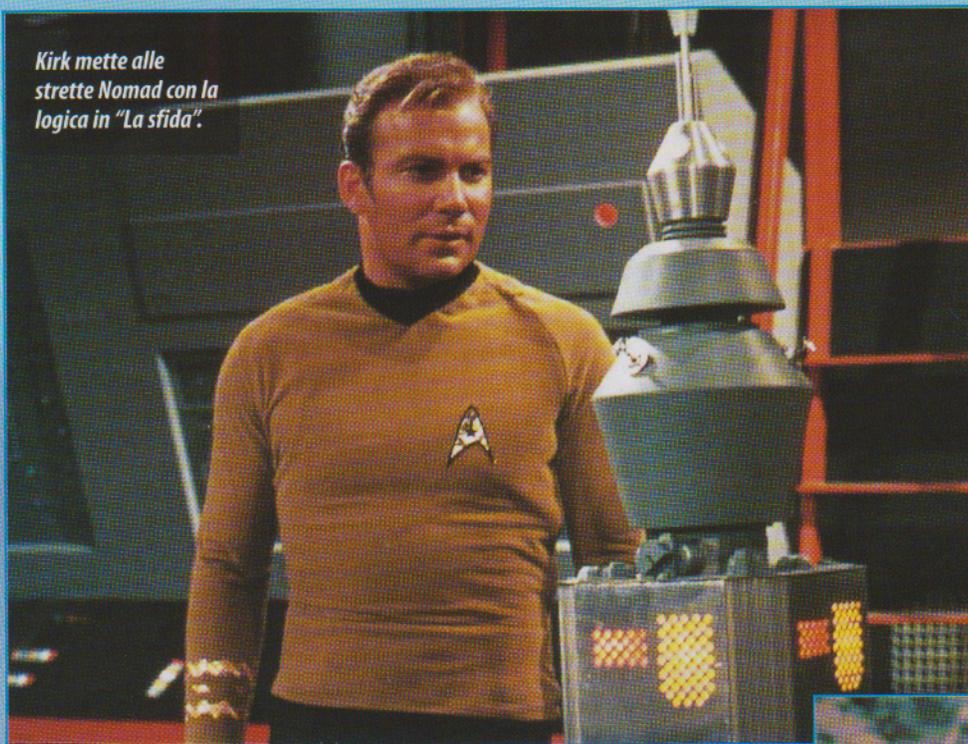
proprio intelletto, alla propria furbizia. E così fa leva sull'ignoranza avversaria per cambiare le carte in tavola, e fa credere a chi controlla la *Fesarius* che, se l'*Enterprise* verrà colpita, i suoi scudi di materiale speciale (l'inesistente carbonite, appunto) rifletteranno quei colpi contro chi li ha lanciati. Kirk, insomma, gioca a poker con il nemico.

E sempre ai giochi si appiglia quando, sul pianeta Triskelion, cerca di salvare se stesso, i suoi uomini e la sua nave, alzando "La posta in gioco" nell'episodio omonimo. In questa situazione Kirk non solo fa affidamento sulla propria scaltrezza, ma anche sulla sua innata capacità di comprendere l'avversario. *Conosci il tuo nemico* è una delle regole della guerra, e Kirk applica questa regola prima di ogni altra, per sfruttare le debolezze avversarie. Proprio come fa con i Protettori di Triskelion sfidandoli al loro stesso gioco, e come aveva fatto (o cercato di fare) con il dio greco in "Dominati da Apollo" assalendolo con le parole.

L'azzardo del gioco salva Kirk e i suoi uomini ne "La posta in gioco".



Kirk mette alle strette Nomad con la logica in "La sfida".



Il massimo esempio di quanto le situazioni nella Serie Classica venissero spesso risolte senza l'uso della tecnologia lo troviamo nell'episodio "La sfida", in cui Kirk – una volta compresa la vera natura dell'avversario – intraprende con la sonda Nomad una vera battaglia a suon di logica, costringendo la sonda stessa a rivoltarsi contro se stessa e in pratica ad autodistruggersi. La furbizia umana che supera una tecnologia avanzatissima.

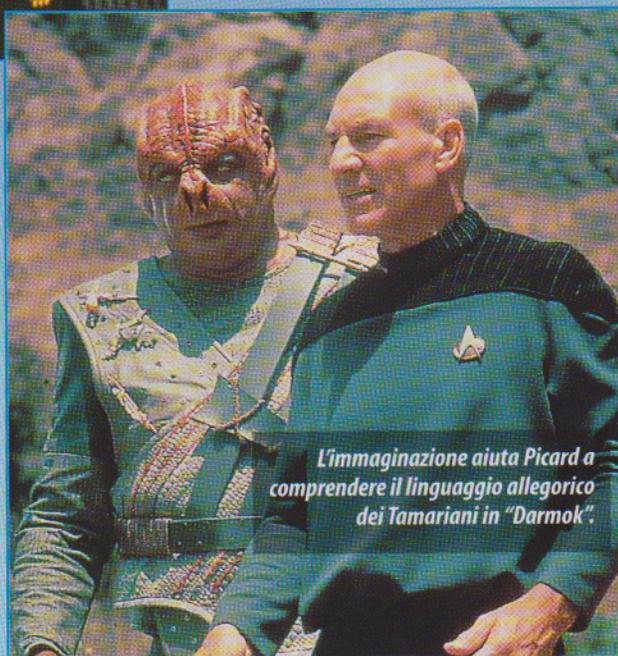
La stessa strategia viene usata nei confronti degli androidi di "Io, Mudd", ma la superiorità della mente sulla tecnologia è dimostrata anche in "Lo spettro di una pistola" (anche se in questo caso è la disciplina vulcaniana di Spock a vincere, piuttosto che l'ingegnosità di Kirk).

Con *The Next Generation*, Gene Roddenberry ha introdotto il concetto di *talento umano più importante della tecnologia* fin dalla creazione del nuovo

La mente è padrona della materia in "Lo spettro di una pistola".



L'immaginazione aiuta Picard a comprendere il linguaggio allegorico dei Tamariani in "Darmok".





Per sconfiggere gli androidi di "Io, Mudd" è sufficiente inscenare una finta esecuzione di Scotty con pistole immaginarie.



Worf parla di onore e pace ai guerrieri klingon nell'episodio "Cuore di Klingon".

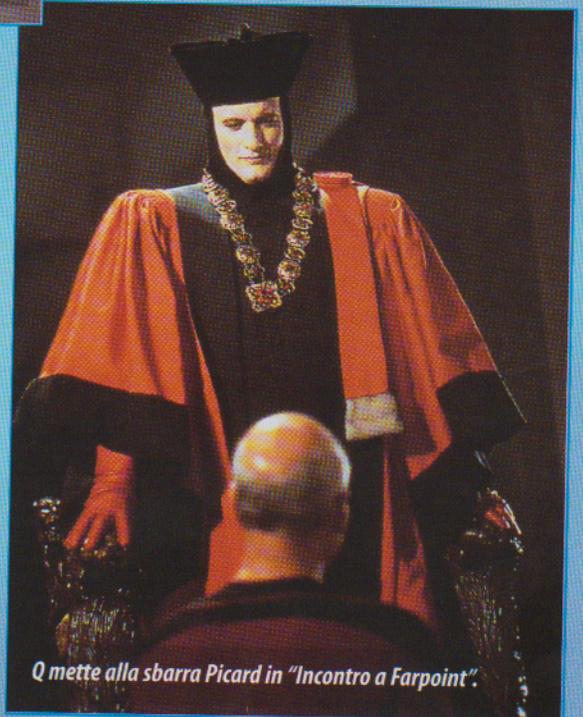
capitano, etichettato come "cerebrale" proprio dal primissimo episodio. La scena del tribunale dove Picard affronta solo a parole l'onnipotente avversario Q dà subito il *la* all'intera serie.

Persino una situazione violenta e "fisica" come quella presentata dall'episodio "Cuore di Klingon" viene risolta con le parole... beh, risolta no, ma vedere un guerriero klingon (Worf) che affronta un avversario parlandogli dell'onore e della lealtà per cercare di condurlo alla ragione è davvero una cosa sconvolgente.

Ma in TNG affidarsi alla diplomazia è solo l'inizio. Con Picard si va ben oltre, come dimostrato nell'episodio "Prima Direttiva"! Quando Nuria, la leader del popolo di protovolcaniani protagonisti dell'episodio, sale a bordo dell'*Enterprise* e si trova di fronte a tanta incredibile tecnologia, crede di trovarsi a bordo di una città popolata da dèi. Per convincerla che lui e i suoi uomini sono null'altro che esploratori e che la *magia* che lei vede intorno a sé è solo l'e-

voluzione naturale dei rudimentali attrezzi usati dal suo stesso popolo, Picard non può far altro che metterla di fronte a qualcosa che la tecnologia non può vincere: la morte. Non solo quella di uno dei professori che studiava la cultura protovolcaniana del pianeta, ma anche la propria morte. Quando Nuria torna con Picard in superficie, infatti, il capitano è pronto a farsi uccidere per dimostrare di non essere null'altro che un essere umano.

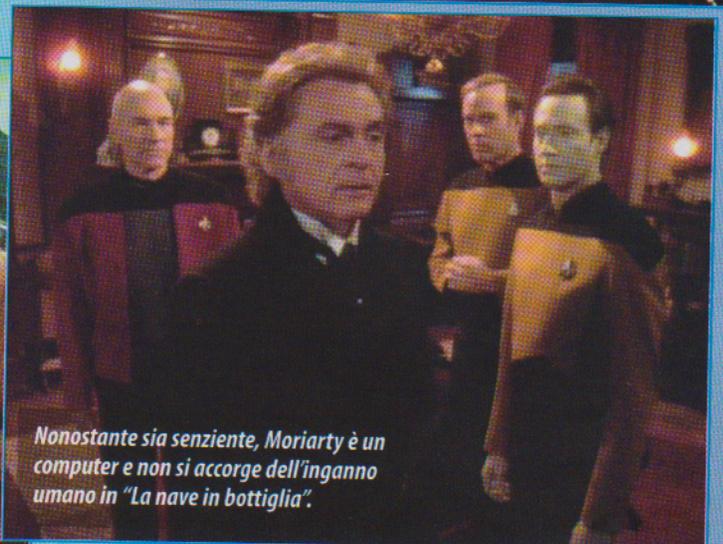
Altro esempio di come la tecnologia avanzata non possa, per quanto sofisticata, far nascere relazioni e legami tra i popoli, è presente anche nell'episodio "Darmok". In questo caso la tecnologia non funziona perché non ha la possibilità di espandere i propri limiti con l'intuizione, cosa che invece gli esseri umani sanno fare istintivamente. Picard si trova di fronte a un avversario imbattibile perché incomprensibile. Non si tratta di un nemico, ma di certo neppure di un amico, perché l'incomprensione impedisce alla Federazione



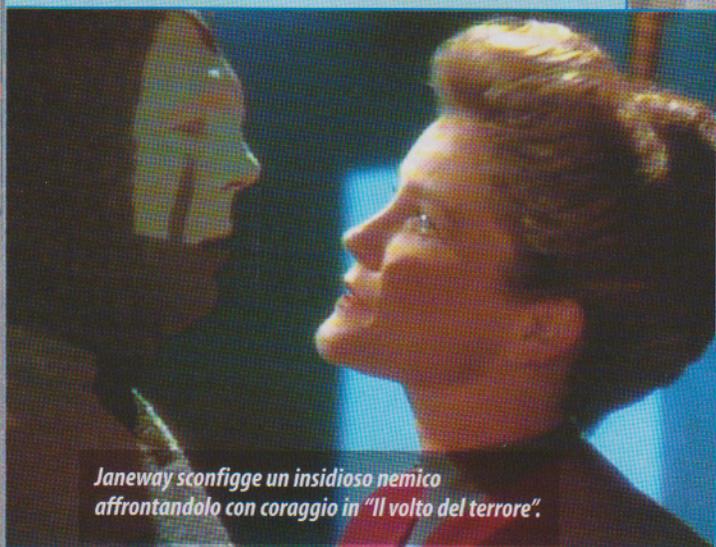
Q mette alla sbarra Picard in "Incontro a Farpoint".



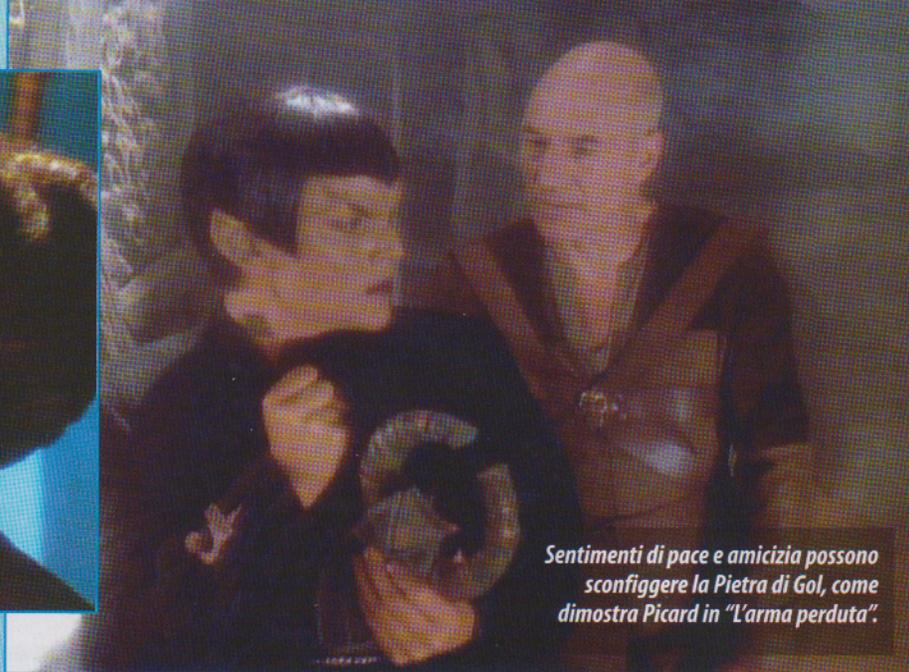
I Mintakiani capiscono che il capitano Picard non è un dio in "Prima direttiva".



Nonostante sia senziente, Moriarty è un computer e non si accorge dell'inganno umano in "La nave in bottiglia".



Janeway sconfigge un insidioso nemico affrontandolo con coraggio in "Il volto del terrore".



Sentimenti di pace e amicizia possono sconfiggere la Pietra di Gol, come dimostra Picard in "L'arma perduta".

di instaurare rapporti con i Tamariani, il cui linguaggio risulta intraducibile a qualsiasi computer. Le parole individuali vengono debitamente convertite, ma il senso generale sfugge, ed è solo con l'intuizione, con l'immaginazione che Picard riesce a risolvere la situazione.

A volte anche l'inganno può servire, come si vede in "La nave in bottiglia". In questo episodio, per sconfiggere un Moriarty olografico che ha preso coscienza, non resta altro che stare al gioco che il computer sta giocando, e ingannare l'avversario facendogli credere che un ulteriore livello di gioco sia invece la realtà.

D'altro canto, persino la totale assenza di aggressività può essere un'arma... per difendersi dalla Pietra di Gol,

il terribile manufatto vulcaniano che uccide chiunque abbia pensieri violenti visto nel doppio episodio "L'arma perduta".

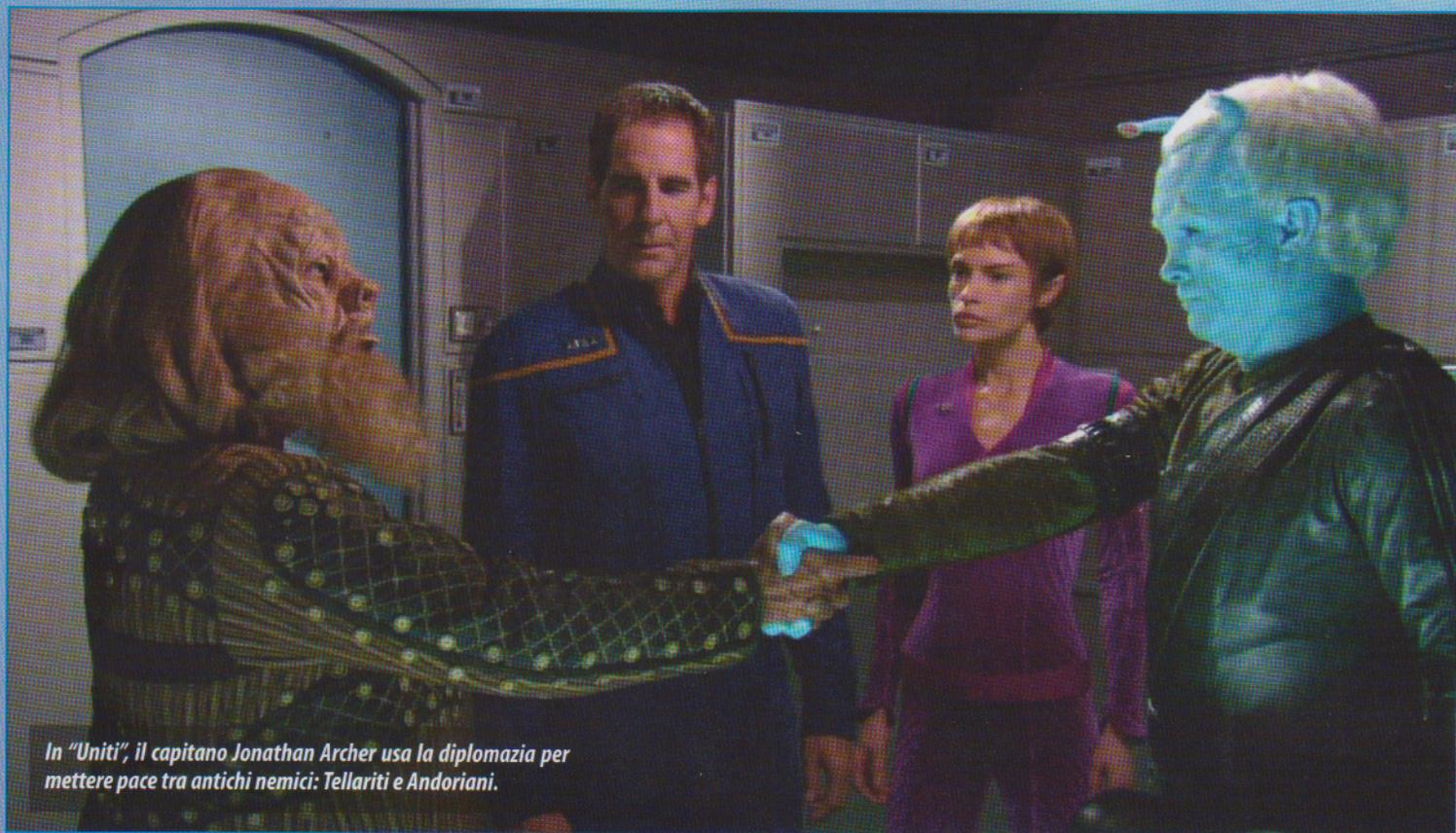
La consapevolezza dei propri limiti e delle proprie grandezze di esseri umani, che Gene Roddenberry ha infuso in *Star Trek*, è sopravvissuta anche nelle serie che non ha curato personalmente. Ecco perché Sisko riesce a convincere gli alieni del tunnel spaziale bajoriano che gli umani non sono una minaccia (in "L'emissario", episodio pilota di *Deep Space Nine*) usando solo la sua eloquenza. E perché il capitano Janeway sconfigge il clown dell'episodio di *Voyager* "Il volto del terrore" affrontando con

coraggio le proprie paure. Ed ecco perché Jonathan Archer in *Enterprise* riesce, dando prova di diplomazia, a mettere allo stesso tavolo Andoriani e Tellariti nell'episodio "Uniti".

Alla fine dei conti la tecnologia è importante, e ci aiuta moltissimo nei compiti di tutti i giorni, ma ciò che davvero è al nostro fianco contro tutti gli ostacoli che si pongono sul nostro cammino sono i nostri talenti: ingegnosità, altruismo, coraggio, astuzia...

Le qualità umane che nessuna tecnologia, per quanto sofisticata e progredita, potrà mai sostituire.

ISTM



In "Uniti", il capitano Jonathan Archer usa la diplomazia per mettere pace tra antichi nemici: Tellariti e Andoriani.