

Sociologia dell'immaginario tecnomagico


Linda De Feo

linda.defeo@unina.it

Dipartimento di Scienze Sociali | Università degli Studi di Napoli Federico II

Abstract

Sociology of the Technomagic Imaginary



A theme destined to become central in the international sociological debate concerns the current transformation of technique into a techno-magic paradigm characterizing the contemporary medialandscape. An attempt will be made to address a “comprehensive” look at the dynamics and effects resulting from the cybernetisation of the joint centers that structure the human being: body, thought and speech. It will reflect on how the digital virtualisation process has weakened the *Weltanschauung* formed starting from the Renaissance, dethroning the protagonist of the model of classical Western epistemology, the rational *subiectum* that explains the whole world. It will use a historiographical-sociological method, through a critical recognition of the positions taken by analysts of the scenario that has progressively emerged. It will be observed how some authors have identified magical horizons and religious dimensions, capable of reawakening idols that animate a new community sense and are celebrated through new rituals.


Keywords

Sociology of imaginary | Tecnomagic | Digital Virtuality | Cyberspace | Community

Si tratta [...] proprio di mescolanze.
Le anime si confondono con le cose; le
cose si confondono con le anime.
Le vite si mescolano tra loro ed ecco come
le persone e le cose [...]
escono ciascuna dalla propria sfera.

(Mauss, 1965: 240)

1. Introduzione



Obiiettivo della riflessione sarà tentare di fornire un'interpretazione sociologica di alcune implicazioni storico-culturali della fenomenicità digitale, apparsa con la dimensione del World Wide Web, "non-lieu" (Augé, 1992) della superficie terrestre. Si sottolineerà come studiosi particolarmente sensibili alle svolte epocali mostrino di avere in comune con autori del passato un'esperienza di pensiero, quella riguardante l'esposizione dell'umano a un'alterità irriducibile, l'eteroreferenza tecnica, che consuma l'esistente mentre lo ricostituisce. Utilizzando un approccio di tipo storiografico-sociologico, focalizzato su una ricognizione critica delle varie prospettive ermeneutiche contemplate in quella che è stata definita cybertheory (Ferri, 2001: 131), si proverà a porre in rilievo come attraverso la Rete, temporaneamente ultimo snodo della matrice mediatica, si riconfermi il nesso inestricabile fra strutture materiali ed emergenze simboliche. La sociologia fornisce spunti sufficienti all'affermazione di quanto, al di là dell'estrema razionalità, la contemporaneità sia abitata da più di un mero residuo di pensiero primordiale. Del resto, già il concetto marxiano di feticismo della merce (Marx, 1974: 103-115) sottintende come l'intreccio tra tecnica e mercato sortisca una forma di regressione di mentalità nel soggetto moderno (Formenti, 2000: 95), la quale non può non sollecitare un interesse specifico per la problematica del senso della Storia.

Le "luci" della contemporaneità "brillano" di "oscurità" (Susca, 2022: 13). Così recita il suggestivo incipit dell'ultimo libro di Vincenzo Susca, *Tecnomagia. Estasi, totem e incantesimi nella cultura digitale*, ossimorica considerazione che induce a riflettere su come, lungi dal tracciare un percorso orientato unicamente in senso ascendente verso un traguardo salvifico, il processo storico si configuri di frequente come una traiettoria sconnessa, fatta di tragitti reticolari e di riavvolgimenti spiraleggianti. Sullo sfondo di grandi tematiche, quali la necessità dell'individuazione, la coesistenza dei contrasti e l'attribuzione di senso, si dissolve il paradigma di un tempo unilineare e prospettico. Parallelamente si disgrega l'idea di una conoscenza segnata dalla ricomposizione conciliatrice della contraddizione tra tesi e antitesi, che, con Hegel, si era realizzata nella storicità ontologica dell'essenza dell'essere. Il ritenere che l'esperienza si fondasse su una concezione della temporalità vista come serie di accadimenti inanellati da prevedibili vincoli causali concordava con una realtà asservita a una dialettica precostituita. Il rifiuto dello storicismo assoluto, con l'Historismus e successivamente con il pensiero postmoderno, attualizza



l'affrancamento dalla "storia metastorica" (Tessitore, 1971: 169). Qualsiasi produzione umana, in quanto *Geschichte*, si situa nel suo concreto vivere, nella trama delle sue aderenze: sarà la *Historie* a interpretarla, distruggendola o custodendola (Nietzsche, 1973). Al non necessariamente determinato *progressus* sociale corrisponde il non necessario prodursi del *progressus* gnoseologico, fatto più di "deficienze avvertite" che di "sufficienze acquisite" (Piovani, 1965: 314). La storia delle idee non identifica a priori, bensì a posteriori le relazioni esistenti nella casuale folla degli avvenimenti. Un'umanità ignara di come angolazioni cognitive differenti si generino continuamente in modo reciproco, e di come aree di liminalità del sapere rappresentino condizioni di possibilità dei suoi meccanismi costruttivi, non potrà che consegnarsi alla fallacia di una dottrina infeconda: la pluralità delle prospettive euristiche costituisce un prerequisito fondamentale per la comprensione dei fenomeni, delle loro ambiguità e delle loro "catastrofi" (Thom, 1980), intese come morfogenesi, mutamenti di forma, passaggi di stato. Un perturbante "turning point" (Capra, 1982) viene adombrato dalla cibernetizzazione dei centri congiunti che formano l'uomo, ossia il corpo e il *logos*, concepito quest'ultimo sia come pensiero sia come discorso. Tale svolta è stata anticipata dall'individuazione weberiana del massimo dispiegamento della razionalità rispetto allo scopo degli orientamenti dell'azione, somma caratterizzazione della singolarità storica di condotte e strutture del capitalismo occidentale moderno (Weber, 1974: 80-107). Dando luogo a realtà destinate paradossalmente a manifestarsi come forme di vita irrazionali, l'*ethos* dell'Occidente si pone come fenomeno altamente problematico (Susca, 2022; Maffesoli, 2007): nonostante il progresso scientifico produca il "disincantamento" (Weber, 1948: 20) di un mondo dominato dalla ragione, in esso Weber intravede la nuova *entzauberte* della tecnica, il lato "demonico-magico" (Giugliano, 2002: 15) della storia della cultura.

Sul piano della discussione sociologica internazionale, di indubbia rilevanza appare destinata a diventare la questione della trasmutazione della tecnica in un paradigma tecnomagico, basato su rituali che caratterizzano scenari significativi dell'attuale socialità. Nelle sue "pieghe contaminate dal nuovo spirito capitalista", la "tecnomagia" consiste nella "dimensione societale" in cui si compie l'"esultante sacrificio dell'umanesimo" (Susca, 2022: 43-44, 67), che esorta ad un "oscuro riflettere" (Attimonelli, Susca, 2020) sulla sconfitta del *modus operandi* dell'*homo economicus* e della *Weltanschauung* incentrata sul *subiectum* riconosciuto a partire dal Rinascimento.

Nel rifiuto di qualunque forma di epigonismo, vale a dire di accettazione passiva da parte dei posteri del patrimonio valoriale ricevuto dal passato, e penetrando fino in fondo rilevanti particolarità della realtà contemporanea, Susca ritrova l'idea di un'esistenza segnata da inedite modalità dell'azione corale. Le puntuali osservazioni dell'autore sulle avanguardie della cultura elettronica scoprono rinnovate forme di "partecipazione magica", mediante le quali gli esseri umani potrebbero realizzare dimensioni inusuali di "comunione", "comunità" e "comunicrazia" (Susca, 2022: 17).

L'individuo è ora immerso nell'iperspazio della comunicazione, rispetto al quale egli non è più il centro, bensì il "terminale-uomo" (Formenti, 1987: 98), entità

fluttuante su trame elettrificate coestensive con la propria formazione biologica e neurologica. Si assiste alla riaffermazione di ciò che accadeva sul piano della materia organica nelle culture primitive, ad opera del processo di antropomorfizzazione della natura e della reciprocità di prospettive tra uomo e ambiente che esse realizzavano (Lévi-Strauss, 1996: 243). La materia ibridata, colonizzata dall'elettronica, dopo essere stata a lungo ridotta a oggettualità inerte, si riafferma, in maniera ineludibile, come complesso dotato di vita, sensibilità e intelligenza.

2. Mágeia, religio e téchne

Primeve configurazioni simboliche permeano quelle stesse tecnologie da cui esse sembravano essere state superate: se nella base fisica della mondità informatica risiedono la struttura dei calcolatori, i chip, i circuiti, i cristalli, il "flusso ben orchestrato di miriadi di elettroni e fotoni" (Benedikt, 1993c: 139), al più elevato livello fenomenico si azzerano le leggi della logica quotidiana, rendendo "possibile" il "pensabile" (Benayoun, 2003: 121). Particolare variante del ciberspazio, la realtà virtuale, "event" o "entity" irreali "in fact" ma "real" "in effect" (Heim, 1993: 109), realizza l'umano, primigenio bisogno di divertimento, che, oltre a essere un plus-valore di godimento, è, come ne ricorda l'etimo, modo del divergere, del deviare, esplorazione erratica di spazialità inusitate, è condizione altra di esistenza¹. Il divertimento è "potenza metaforica" (Marramao, 1988: 52-53), concepita quest'ultima come possibilità di traduzione dell'esperienza da una forma in un'altra: il mondo tecnicizzato, costruttore di cosmi culturali che, a loro volta, ne richiedono il continuo sviluppo, sarebbe dunque strumento e forma anch'esso di divertimento nel senso appena inteso. Si delinea un orizzonte su cui si addensano narrazioni che "rispecchiano" la vita, nella sua "ricchezza" di "contenuti" e "forme" (Lukàcs, 1957: 146), e la modellizzano in termini computazionali. Dimensioni virtuali, in passato raggiungibili soltanto attraverso il teatro, la pittura, i libri, le sostanze psicotrope², vengono oggi evocate grazie a macchine che, rispondendo a particolari rituali, annullano la spazialità fisica tra immagine e utente, inducono a un incessante riorientamento nel mondo sensoriale e a un'ininterrotta riorganizzazione del campo



¹Del resto, la dimensione dell'alterità la si ritrova già nell'accezione letterale della parola magia, vocabolo di origine zoroastriana, ripreso dalla cultura greca, che indica l'arte della casta sacerdotale dei magi, acerrimi nemici dei greci, arte che dunque caratterizza un sistema di realtà che appartiene a un mondo *altro*.

²Le ondate videomatiche, che generano illusioni mitopoietiche, accomunano la cultura lisergica e quella digitale. Il transito verso un altrove percettivo, realizzato, grazie all'uso di droghe, si converte nei modelli di simulazione, descrivendo il passaggio dalla "sintesi chimica del *peyote* con l'LSD alla sintesi elettronica dell'immagine con il *Siggraph*" (Fattori, 1995: 73). Lo stesso Timothy Leary, che negli anni Sessanta racconta l'esperienza del *viaggio* lisergico nell'*inner space*, attribuisce negli anni Novanta il ruolo di strumento esploratore della coscienza alla realtà virtuale, potenziale mezzo di liberazione dai vincoli imposti dalla semiotica dominante. Analoga operazione compie Stuart Brand che, se nel 1966 a San Francisco organizza il *Trip Festival*, grandiosa seduta di gruppo in cui l'LSD espleta il compito di fondere le menti individuali in una totalizzante psiche collettiva, nel 1990 trasferisce il perseguimento di tale scopo al piano della realtà artificiale (Odifreddi, 1994: 39).

cognitivo, modificando l'articolazione del vissuto dei cibernauti e regalando loro ubiquità fantasmatica.

Tecnica, magia e religione ritrovano attualmente il loro "legame primordiale" in un "tremite mitico" (Susca, 2022: 148), derivante da ciò che Alberto Abruzzese definisce "intelligenza del mondo" (Abruzzese, 2001a). Nell'"artificialità" delle realtà costruite "socialmente", sempre più identificabili con "spaziature oltre-mondane", si rintracciano elementi del passato, pronti a riemergere, mai totalmente annichiliti dai secolari meccanismi del cosiddetto progresso. Allo smarrimento da parte del divino del proprio ruolo di guida spirituale la *téchne* risponde situandosi tra terra e cielo: il varco creato nell'esperienza ordinaria dall'intrusione cibernetica consente infatti il profilarsi di una ierofania (Abruzzese, 2001b: 7, 10).

Nella presente disamina si presuppone il postulato dell'antropologia che afferma l'esistenza di un rapporto di contiguità tra l'orizzonte della magia e quello della religione (Frazer, 1950), tema indubbiamente controverso nel campo delle scienze storico-sociali. Si accoglie la posizione, ancora valida, di Ernst Cassirer, il quale ritiene che parte del materiale etnologico di cui si dispone non legittimi una netta distinzione tra i due "domini" (Cassirer, 1968: 179). La magia, parte integrante di primordiali forme di cultura, e il sacro, inteso come ciò da cui *ek-siste* ciò che rimanda a un'apertura originaria fondativa (Cacciari, 1989), emergono ora nello spazio dell'altamente tecnicizzata società e collocano le esperienze dei singoli nell'alveo di una storia che li trascende tutti. Nonostante la *mágeia* comporti la credenza nell'efficacia diretta di parole e gesti, a differenza della *religio*, la quale, pur ricorrendo ad atti di culto e ad espressioni simboliche ne assegna gli effetti all'intervento divino, in riferimento ad alcuni elementi le due sfere coesistono, come accade, ad esempio, nel *métissage* tra formule di incantesimo e invocazioni a divinità: sia le azioni di carattere magico sia le preghiere costituiscono intenzionalmente forme di pressione sulla realtà esterna.

In opposizione alla tesi secondo cui la sfera magica e quella religiosa dimostrerebbero l'esistenza di un sentimento di assoluta dipendenza da parte dell'essere umano, si sottolinea il fatto che una delle più antiche "espressioni del destarsi" nel soggetto della fiducia in se stesso consiste proprio nella "credenza" nei rituali. In qualità di mago o di *homo religiosus*, l'individuo non si percepisce più alla "mercé di forze naturali o sovrannaturali", diventando "attore nel teatro della natura" (Cassirer, 1968: 177). Quest'ultima può deviare dalla "salda regola del suo essere e del suo corso" a causa di una magia, che, nella sua forma fondamentale, risulta essere una tecnica "primitiva" (Cassirer, 1964: 310-311) per la realizzazione di un desiderio. Utile risulterà notare la polarizzazione tra punti di vista che rispettivamente individuano nella tecnica uno strumento di velocizzazione dell'incarnazione - di una forma particolare di incarnazione - dello spirito o, al contrario, di sua liberazione dal giogo della materia: come si avrà modo di osservare, se il Dio al centro della cosmogonia di Pierre Teilhard de Chardin si incarna nella Noosfera e l'Angelo dell'intelligenza collettiva, al quale fa riferimento Pierre Lévy, si incarna nei mondi virtuali, gli extropiani immaginano invece un avvenire scarnificato,



scaturito dal dissolvimento dell'universo in una "nuvola di byte" (Formenti, 2000: 101).

Un "fuoco di neo-misticismo infiamma [un] paesaggio sociale" (Susca, 2022: 191) che rivela costruzioni metafisiche e schegge di magia arcana. Levandosi dalla computazione informatica, l'immaginazione animistica torna a profilarsi in un cosmo riformulato dalla logica cibernetica e "lo pervade in ogni sua manifestazione" (Secondulfo, 2022: 168). *Medium* che garantisce le connessioni del digitale reticolo universale, l'elettricità è, ad esempio, un arcaico simbolo dell'*anima mundi* (Hillman, 2001: 7). Nel corso del XIX secolo, le pratiche legate al suo mito consegnarono alla civiltà, oltre all'anelito di spiritualizzare la materia, altri aspetti fondamentali dell'immaginario alchemico, interpretandone la dimensione prometeica: la comunicazione elettrica, la cattura fotografica delle onde luminose e la scoperta dello spettro elettromagnetico stemperarono il materialismo atomico in un complesso di vibrazioni incorporee, riprendendo la concezione di una forza naturale che informava l'ordine universale, determinandone l'unità, e già intesa come entità divinizzatrice nell'enfasi platonica, presente nella tradizione gnostica occidentale, fondata sul ripudio della materia.

L'aspirazione del pensiero platonico alla sintesi degli schemi dell'universo in equazioni riemerge nella scienza computerizzata, in cui trionfano le forme ideali, che descrivono una realtà rappresentabile in maniera soltanto approssimativa dalla disarmonica e peritura fisicità. L'estensione cosmologica del paradigma digitale, la concezione cioè dell'universo come gigantesca matrice di algoritmi, attribuisce ai computer un potere demiurgico trasformandoli in macchine che costruiscono universi. Mistico afflusso di autoconoscenza, lo gnosticismo si fonda sulla convinzione che la sapienza cosmica trasformi il Sé in un intelletto divinizzato, proiettato verso la liberazione dalla mortalità. Le strutture di tale dottrina si immergono, traendone linfa vitale, nello *Zeitgeist* digitale, in particolare nella visione tecnagnostica, che identifica l'essenza umana con l'informazione, principio di un cosmo ridefinito come codice. Trasmutazione della conoscenza in una forma di "migrazione dell'operosità del corpo verso l'elaborazione di simboli" immateriali (Davis, 2001: 28, 61-86, 130), la virtualità informatica svincola il sapere dal radicamento biologico: non si cerca più uno spirito nella macchina, poiché è la macchina che diventa spirito, mediatore finale, il quale trasporterà gli uomini dalla loro effimera carne verso un Pleroma di luce (Bey, 1996: 56-69), condizione di completezza che diventa emblema della salvezza (Bloom, 1999).

3. Mondi celesti e mondi virtuali

Il soggetto, da fine ultimo del processo di dispiegamento organizzativo della materia, si trasforma in nodo di un reticolo: la materia organizzata, dotata di meccanismi di percezione, di conoscenza, di memoria, spinge l'uomo a riconoscersi come parte dell'intera vita dell'universo, contrastando la sua illegittima presunzione di poter spiegare il mondo a partire da una prospettiva indubbiamente limitata.



Un forte accento sul passaggio dall'umanesimo classico a un'inedita forma di umanesimo, ispirata all'uomo che supera se stesso per raggiungere il suo vero fine nel collettivo essere sovra-umano, è stato posto da Teilhard de Chardin. Un'entità trascendente emersa dalla tecnosfera e dall'infosfera è adombrata dal concetto teilhardiano di Noosfera, evocativa anticipazione di un pianeta divenuto intelligente mediante un balzo "evolutivo" (Formenti, 2000: 86-87). Grandezza in cui tutti i pensieri soggettivi sono immersi influenzandosi vicendevolmente, la massa noosferica, che fluttua al di sopra della Biosfera, ingloba gli individui come sue cellule nervose, producendo l'implosione della distinzione tra evoluzione naturale ed evoluzione artificiale nonché della differenza tra energia fisica ed energia spirituale.

Congegno meccanico, collegamento tramite le onde hertziane, la Noosfera, emersa dalla stessa pulsione organica e simbiotica che originariamente indusse liberi elementi chimici a unirsi in cellule e molecole, presenta altrettanta realtà fisica degli organizzati raggruppamenti corpuscolari. Grazie alla diffusione capillare dei mezzi di comunicazione, i grumi di pensiero sparsi sul pianeta risultano connessi, destinati a spingersi fino al punto Omega, "polo reale di convergenza psichica", "punto cosmico [...] di sintesi totale", a partire dal quale il cervello della Terra non sarà più un insieme di puntiformi individualità, ma un'entità collettiva. Una rete di collegamenti coinvolge i "corpi animati" in una "stessa membrana, tanto più complessa" quanto più essi appaiono "evoluti". Questa formulazione *ante litteram* di una dimensione cerebrale planetaria indica la contezza dell'esistenza di un piano umano finalizzato a organizzare la materia, arginando la dissipazione delle informazioni. Un'unica realtà resta a fronteggiare la "Vita". È l'"Entropia", "misteriosa involuzione del Mondo", che ripiega nella "pluralità inorganizzata" le "falde dell'energia cosmica". Tra "Vita (Pensiero) ed Entropia (Materia)" si duella per il "dominio dell'Universo": entrambe sono poli contrari ma equivalenti di una stessa realtà fondamentale, perpetuamente oscillante, anche se la Vita, immanente alla materia e diffusa in tutto l'universo, ha il privilegio di essere più primitiva e durevole dell'Entropia. Delineando in modo netto i confini della sua opera di mediazione tra tecnica e religione, Teilhard de Chardin rianora il proprio pensiero alla fede, nella rielaborazione di un originale significato del concetto cristiano di incarnazione, più consono a un'epoca segnata dalla conoscenza scientifica e volto a realizzare l'unificazione del Mondo in Dio. Per essere Alfa e Omega, il Cristo deve diventare "coestensivo alle immensità fisiche della Durata e dello Spazio: in "Lui, il personale si espande" fino all'"Universale". Il "Dio del Progresso e dell'Evoluzione" non è più la figura storica umano-divina descritta e tramandata dal racconto evangelico, bensì è identificabile con l'Uno, che conduce la "Materia" verso l'unione di "Vita" e "Coscienza". L'aspirazione al superamento di sterili dicotomie sottende l'emergenza di facoltà imprevedibili nei sistemi materiali protesi verso elevati livelli di complessità: non esiste antinomia tra la Materia e lo Spirito, ma esiste soltanto una materia che diventa Spirito, sino a formare, con la molteplicità correlata dei pensieri individuali, un unico Spirito della Terra che innalza la Materia (Teilhard de Chardin, 1997: 7, 61, 109, 110, 115-116, 150, 160-161, 189). Ecco preconizzati la meta-atmosfera digitale e il suo portato escatologico. Rifiutando il manicheismo radicale, Teilhard de Chardin sovrappone il percorso verso il



trascendente, che ripudia il duro spessore della concretezza, alla discesa nel regno della materia, sublimata allo scopo di contrastare l'inesorabile legge del cosmo. Vano arrancare sullo scivoloso pendio dell'enigma della finitudine, l'opera umana può essere sorretta soltanto dalla forza dell'informazione, che, con la sua "compulsione evolutiva" (Davis, 2001: 133), attraverso la ricostruzione fisiologica, genetica e neurologica dell'uomo, mira al raggiungimento di una condizione di postumanità potenzialmente eterna. Con la rappresentazione di una Biosfera avvolta da una trama di coscienza che collega i singoli individui in un'entità fatta di immaginazione, linguaggio e pensiero, Teilhard de Chardin sembra percorrere, con sorprendente anticipo rispetto alla loro formazione, i meandri degli spazi sintetici dell'*agorà* elettronica, illuminando la spirale infinita che attraversa passato, presente e futuro.

Le ardite ipotesi dello studioso anticipano i densi precipitati teorici di Marshall McLuhan. Quest'ultimo offre un'ulteriore prefigurazione degli sviluppi della cognizione: è la transizione della vita nella "forma spirituale dell'informazione" ad essere responsabile dell'unificazione dell'intero globo in una "singola coscienza" (McLuhan, 1986: 67).

La vasta Noosfera plasmatica interagisce all'esterno con i campi di energia solare, rendendo ogni individuo partecipe del cosmo: come "entelechie", sottolinea Philip K. Dick, gli umani, che ricevono "segnali", vengono "messi in azione da brillamenti dell'universo circostante" (Dick, 1997: 263-264). L'animismo dickiano, per quanto ingenuo, costituisce una previsione lucidamente profetica del misticismo che circonda attualmente la produzione, narrativa e teorica, concentrata sul cyberspace: dal pensiero di tecnoscienziati che, partendo dai principi di una fisica dell'informazione, avanzano l'ipotesi che l'universo acquisirà una qualche forma di autoconsapevolezza si giunge a quello di filosofi come Lévy, il quale elabora una teorizzazione prossima alla cosmogonia teilhardiana e intreccia il concetto di spazio globale di intelligenza alla gnosi islamica. Egli reindirizza il discorso concernente la tecnica verso una mistica dell'evoluzione, secondo la quale dal non-essere primordiale, per successive generazioni, proviene l'intera scala degli esseri sia terreni sia divini. Procedendo da alcune concezioni medievali dell'immaginazione condivisa, l'autore le riorienta dalla trascendenza all'immanenza, individuando una prossimità tra il celestiale e l'umano, il quale costruisce i propri cieli, illuminandoli con i propri pensieri e le proprie creazioni. Le idee di Lévy trovano un sostrato storico nell'interpretazione neoplatonica della metafisica aristotelica, offerta da Al-Farabi, Ibn Sina, Abu'l-Barakāt al-Baghdādī, Maimonide, e nella loro tematizzazione dell'intelletto collettivo (Corbin, 1991). La teoria gnoseologica elaborata dai primi due pensatori, inscindibile dalla cosmologia da loro costruita, si basa sull'ipotesi che il mondo proverrebbe da un processo di percezione o di contemplazione derivante dalla divinità secondo una "causalità immateriale e senza contatto", definita "processione" o "emanazione": l'intelletto agente sarebbe dunque "fonte di irradiazione" delle idee contemplate dalle intelligenze umane. Invertendo i termini principali dello schema di Al-Farabi, Lévy traduce la "divinità eterna della speculazione teologica" in "possibilità del divenire" e il mondo celeste in "regione dei mondi virtuali", in cui i soggetti si costituiscono in intellettuali autonomi e



autopoietici. L'impianto religioso si trasforma così in "dispositivo" tecnico, "semiotico" e "socio-organizzativo": anziché "emettere verso gli uomini la luce intellettuale che procede da Dio attraverso i cieli e gli angeli superiori", la dimensione digitale "riflette i bagliori emanati dalle comunità umane". Aree di tipo nuovo rinviano all'attuale socializzazione della conoscenza: le trame digitali traggono la loro esistenza dalle comunità umane da cui procedono. Se nella teologia di Al-Farabi e Ibn-Sina il male deriva dall'eventuale affermazione da parte delle intelligenze di una propria esistenza indipendente dal principio superiore da cui scaturiscono, nella prospettiva umanista tratteggiata da Lévy la zona d'ombra ricalca l'eventuale tendenza a reificare i mondi virtuali, slegandoli dall'umanità che li produce e introducendo così l'inquietante problema del potere egemonico che oscura il "carattere angelico" della Rete (Lévy, 1996: 102, 103-104, 105, 106, 108, 111, 112). Nonostante quest'avvertimento, palese è la propensione dello studioso a sottolineare come l'intelligenza e l'immaginazione collettiva catturino e diffondano l'intero spettro di luci provenienti dal basso, illuminando i singoli soggetti, orientandoli verso destinazioni sempre nuove e predisponendoli all'apertura nei confronti della diversità nell'ambito di un sapere presente ovunque cresca la vita.



4. Architetture di desideri e *telecontatto*

L'interconnessa progenie della tecnica, costituendo un esteso, organizzato sistema di feedback reciprocamente modulanti, combina e ricombina forze materiali e mentali.

"Mezzo per la coscienza dispersa di ricongiunzione con se stessa", il ciber spazio fa confluire le scoperte e le invenzioni di tutti i tempi in una dimensione "universale" (Lévy, 2001: 78). Ineludibile è il richiamo al pampsichismo leibniziano, riferito a un'anima connaturata alla materia come sistema di percezione e memoria, in cui *pensiero* e *sostanza* appaiono inscindibilmente intrecciati: "c'è vita dappertutto, unita a membra od organi" e, "a causa della pienezza del mondo", ciascun corpo agisce su tutti gli altri, subendone la "reazione" (Leibniz, 2001: 39). Una concezione fondata su un modello monista, sull'intrusione dell'intelligibile nel sensibile, dell'incorporeo nel concreto, dell'essenza nell'apparenza, contraddicendo ogni pretesa dicotomica, appare mutuata dalla cosmologia che contempla un'unica forma, Dio, come anima del mondo, e un'unica materia, il sostrato plasmato dall'intelletto divino. Questa connessione, che Giordano Bruno riannoda alla sostanza parmenidea, diventa identità di anima e corpo, potenza e atto, racchiusi nella materia-vita infinita³, costituendo l'unità di un universo adombrato, straordinariamente somigliante all'intelligente mondo della virtualità digitale.

³"L'intelletto universale" è la "prima e principal facultà de l'anima del mondo, la quale è forma universale di quello". "Questo intelletto, infondendo e porgendo qualche cosa del suo nella materia", "produce il tutto. È detto da' maghi fecondissimo de semi, o pur seminatore; perché lui è quello che impregna la materia di tutte le forme". E "la viene a figurare, formare, intessere con tanti ordini mirabili, li quali non possono attribuirsi al caso, né ad altro principio che non sa distinguere e ordinare" (Bruno, 1958: 233-234).



E in trame simili alle “ligature” rappresentate nei bruniani scritti sulla magia appaiono annodate le vite umane dominate dall’elettronica. Avvolta da un’“aura” “arcaica e futurista”, mediante pratiche finalizzate a sortire effetti “spaventevoli e meravigliosi” (Susca, 2022: 79-80, 237), la tecnomagia *provoca* la naturalità. Le promesse di affrancamento dalla carne sortiscono mutazioni dello statuto ontologico dell’identità, che vede inesorabilmente alterate le condizioni in cui essa si forma. Il soggetto non coincide più con la puntualità creaturale di una solida esistenza biologica, seppure corredata di protesi, bensì con un’attualità polimorfa costantemente diveniente altro da sé. Differenti rispetto alle entità donatrici di senso prodotte dalle principali istituzioni moderne, individui instabili e “disseminati” (Caronia, 1996) trasformano il principio di realtà. Un turbine informatico “rielabora” le vite umane, trasmutandole in “carne elettronica” e trasmettendo loro caratteristiche “divine” (Susca, 2022: 186). L’immersione dell’identità in una continua creazione seriale e, in particolare, il suo diventare un processo per “frammentazione” (Deleuze, Guattari, 2010: 62-63) è splendidamente esemplificata dal personaggio Rei dell’*Idoru* gibsoniano (Gibson, 1996), il quale distrugge l’antico senso della fede in un mondo non effimero (Lasch, 1984). Dimostrazione questa di come la science fiction induca a riflettere sul legame esistente tra produzione di immaginario e teoria delle scienze umane: se è vero che queste ultime sono anche narrazioni del presente e del futuro è altrettanto vero che molti prodotti estetici offrono descrizioni della contemporaneità e anticipazioni dell’avvenire (Kellner, 1995: 297-330). Ciò accade, in particolare, sul versante delle fantascientifiche *as if views*, ipotetiche visioni controfattuali, che paradossalmente sembrano trovare compiuta realizzazione nella storia e nelle sue soluzioni. Gli autori di speculative fiction elaborano forme di intelligenza tecnica, “religiosa” (Fabozzi-Fattori, 1992: 319) e magica. Accompagnata da un effetto di straniamento, sortito attraverso l’oscillazione tra orizzonte empirico e dimensione immaginativa, la science fiction si configura come un esercizio espressivo sul tema del probabile, esorbitante rispetto ai confini del rigorosamente razionale (Suvin, 1985), spesso incapace di esaurire l’articolazione e la stratificazione della complessità contemporanea. È stata la fantascienza a fornire, benché in modo eterodosso e *sociologicamente anarchico*, un’approfondita concettualizzazione e un’articolata tematizzazione del termine cyberspace⁴.

Come nelle cerimonie magiche, la tecnica forgia il “corpo secondo l’immaginario in fermento nel ventre del vissuto” (Susca, 2022: 224).

Il *logos* ordinatore è trasformato “in un *logos meta-tecnico*”. La produzione di una modalità di pensiero “meta-umana” è dovuta alla sostituzione dei sensori conoscitivi dell’uomo con sofisticatissimi apparati che promuovono un esistere sempre meno

⁴La parola cyberspace, contrazione dei termini *cybernetic* e *space*, comparve per la prima volta in *Burning Chrome* (Gibson, 1989) e venne riutilizzata in *Neuromancer*, per indicare “un’allucinazione vissuta consensualmente ogni giorno da miliardi di operatori legali, in ogni nazione, [...] una rappresentazione grafica di dati ricavati dai banchi di ogni computer del sistema umano” (Gibson, 2004: 52), rete informatica globale. Lo spazio cibernetico viene descritto come insieme di forme nascenti da punti in movimento, simili a valanghe di luminosità abbagliante, il non-spazio in cui le uniche stelle sono dense concentrazioni di informazioni, sovrastate dalle galassie delle multinazionali e dalle fredde spirali del regime militare.



“antropomorfico”, sempre meno “antropocentrico” e sempre meno “geocentrico” (Mayz Vallenilla, 1994: 25, 32-33). Se lo schermo telematico ha reso visibile ciò che prima era invisibile, un’ulteriore articolazione del processo di virtualizzazione dell’esperienza ha reso tangibile ciò che precedentemente poteva essere colto soltanto con il senso della vista. L’esplorazione digitale si basa su esperienze che fanno uso del corpo, anche se non sono prettamente corporee, poiché forniscono un rapporto sensoriale con oggetti virtuali, fino a modificare il paradigma della sensibilità, trasferendolo dalla vista al tatto (de Kerckhove, 1996: 55) e decretando la “fine della distanza estetica dello sguardo” (Baudrillard, 1994: 158). Le tecnologie di elaborazione delle informazioni incorniciano il cervello umano in strutture che consentono di produrre inediti modelli di interpretazione. Prima psicotecnologia tanto potente da spostare la priorità percettiva dallo sguardo al corpo intero, la tecnologia elettrotattile sradica il soggetto dal “brainframe” alfabetico, teorico, frontale (de Kerckhove, 1993: 98) della visione pura. La prospettiva rinascimentale, fondata sulla costrizione del punto di vista, nucleo di ogni simulazione visuale, viene superata mediante l’immersione totale nello spazio virtuale, polisensoriale, direttamente manipolabile, cangiante in tempo reale in risposta alle azioni dell’utente, consentendo l’ingresso nei prodotti dell’immaginazione. Nella dinamica di estroflessione prodotta dalla combinazione di intelligenza individuale e intelligenza collettiva l’ambiente viene reso sempre più senziente e intelligente, mentre quello che è stato definito “punto di stato” (de Kerckhove, 1996: 61, 109-110, 188, 196) rappresenta l’unico punto di riferimento fisico nell’avvolgimento totale delle umane proiezioni elettroniche. Il cibernazio è dunque una prospettiva tattile: “toccare a distanza” significa conquistare il *magico* potere del “*telecontatto*” (Virilio, 1995).

I vagheggiamenti dell’inconscio tecnologico sono individuabili grazie all’esplorazione delle affinità che accomunano l’immaginario tradizionale, legato all’ultraterreno, e l’immaginario contemporaneo, animato dal controllo scientifico. In ogni cultura è sempre esistita una “geografia mentale di categorie”, una “memoria” o “allucinazione”, un “territorio di figure mitiche e simboli” (Benedikt, 1993b: 3). La gibsoniana divinità Ildoru, che la tecnica fa emergere dagli abissi del nulla, è, ad esempio, un costrutto che si può inventare, programmare, costruire, un insieme di componenti software, creato da progettisti informatici, ed è il risultato di una serie di elaborate simulazioni definite macchine del desiderio, agglomerati di *desideri soggettivi*. Un’“architettura di desideri” (Gibson, 1997: 187), dunque, capace di esercitare la seduzione, potere che si addentra nel regno delle apparenze, tramontando come realtà e sorgendo come “gioco illusionistico” (Baudrillard, 1995: 76). Mere espressioni di modelli numerici, simboli prodotti attraverso simboli, in un’assoluta autonomia e autoreferenzialità, le immagini di sintesi fanno implodere l’opposizione tra l’oggetto e il suo riflesso: l’immagine non è più una proiezione, ma diventa essa stessa un oggetto, così, nell’ambito di una produzione che non rinvia ad alcun referente ontologico, l’opposto al vero non è più il falso, ma “l’apparenza né vera né falsa [...] di cui va sostanziata ogni simulazione” (Frasca, 1996: 53). Nella “sovrapproduzione virtuale” di “messaggi, di segni, di ideologie, di piaceri”, ogni “azione” “desidera” diventare inesauribilmente “riproducibile” al suo interno, su tutti

gli "schermi" e al "cuore di tutti i programmi", trascendendo se stessa in un'"eternità virtuale", in un'"esistenza magica". "Nulla (neppure Dio) scompare più a causa della fine", ma per "epidemia di simulazione", per "proliferazione", non assecondando un "modo fatale di sparizione, bensì un modo frattale di dispersione". In tale logica si manifesta una forma di "compulsione centripeta" e al contempo di "eccentricità di tutti i sistemi", che conflagrano in un'"ascesa di potenza", in una "potenzializzazione fantastica" in cui essi "recitano la propria perdita" (Baudrillard, 1991: 9, 10-11, 65-66).

La "morte per dati" degli individui esorta a chiedersi se la "persona" risulti meno rilevante del suo "fantasma". I dialoghi dei personaggi che animano le pagine di *Idoru* confermano sul piano immaginifico la predominanza delle essenze spettrali. La "mancanza", traducibile nel "desiderio", sollecita l'attività creativa, che richiama alla presenza ciò che sembra smarrito nelle "pieghe del vuoto" (Giorello, 1997: 295-298)⁵.

Quest'apertura al mondo si è da sempre tradotta in forme di "potenza cosmica": all'"antropo-cosmomorfismo della pratica" ha corrisposto l'"antropo-cosmomorfismo dell'immaginario", e alla "proiezione" nell'"utensile e nel lavoro" è da sempre avvincente la "proiezione della sostanza umana" nel sogno (Morin, 1982: 207) o nella magia, proiezione che, benché sembri contraddire e disprezzare l'utensile, lavora nel medesimo senso.

Utile risulta osservare ancora come la science fiction, soprattutto dalla seconda metà del secolo scorso, abbia solcato lo "spazio indefinito fra la scienza e l'antiscienza", fra i "profeti di un mondo composto esclusivamente di finzioni" e i "cercatori della verità ultima attraverso l'assurdo" (Hobsbawm, 1995: 613). È ancora Gibson a immaginare in *Count Zero* l'originalissimo intreccio tra high tech e sciamanesimo haitiano, tratteggiando il cyberspace come una sorta di "brodo primordiale", luogo di generazione di creature assimilate alle divinità voodoo, popolato da spiriti cibernetici, nati da intelligenze artificiali confluite in forme di vita superiore, interagenti con gli esseri umani attraverso fenomeni di possessione secondo antichi paradigmi sapienziali (Gibson, 1992). La cultura sciamanica, che si propone come metafora risonante dell'"essenza invisibile ma presente del mondo animizzato" (Secondulfo, 2022: 167), invita a riconnettere alle ancestrali reti del pianeta la trama comunicativa elettronica. Questa non opera in un mondo organizzato secondo le antinomie classiche tra bene e male, tra luce e oscurità, ma in un multiverso popolato da entità spirituali: riflettendo sul romanzo, Steve Mizrach ricorda che il culto haitiano prevede diagrammi mistici, da tracciare durante



⁵Il paradigma antropologico difettivo fornisce una definizione della specie umana scaturita dalla fragilità della sua morfologia. Secondo tale prospettiva la tecnica si identifica con "un meccanismo algoritmico di emendazione" (Marchesini, 2002: 22) delle carenze biologiche di esseri ritenuti inadatti a sopravvivere all'ostilità di un pianeta inospitale. Tale meccanismo consente di compensare, mediante la congiunzione con l'alterità macchinica, un corredo organico inadeguato e una dotazione sensoriale incompleta, posseduti invece ampiamente dagli "specialisti" (Gehlen, 1990: 86) del "regno animale". Sarebbe dunque una forma di costitutiva debolezza a spingere gli uomini al potenziamento di "strutture" inefficienti (Berger, 1984: 17). Secondo un punto di vista diverso l'artificialità tecnica risulta invece funzionale a un ampliamento del dominio operativo dell'uomo (McLuhan, 1964), motore del pervicacemente dinamico processo di costituzione della natura, il quale attualizza progressive estensioni di una liminalità autopoietica indefinita.

l'evocazione delle divinità, sorprendentemente simili ai circuiti elettronici (Formenti, 2000: 100).

Anche in un'altra creazione gibsoniana, *Mona Lisa Overdrive*, il mondo virtuale è animato da intelligenze trascendenti, postumane, impegnate in attività rivelatrici e capaci di acquisire una sensibilità cosmica (Gibson, 1991). L'immaginazione, spinta fino all'impensabile, ha favorito i trionfi della scienza e intensificato la brama di acclarare l'imperscrutabile. Sono l'intarsio tra *ratio* e *irratio* nonché la congiunzione di realizzazioni materiali e scoperte immaginative a strutturare le dinamiche del mutamento avviate dagli esseri umani, i quali, nei loro commerci con la tecnica, si dotano di confini che oltrepassano i limiti "topologici della pelle" (Longo, 2003: 58), dando vita a interazioni illuminate da autori che sapientemente collegano *logos* e *mythos*.



5. Nuove incarnazioni e pensieri diffratti

Delineando l'orizzonte della "tele-empatia", i media che celebrano la fine dell'umanesimo sono diventati i nuovi totem dell'"essere-insieme" (Susca, 2022: 143, 171). Il suggerimento di natura etimologica concernente l'empatia, che evoca l'*en-pathos*, consente di definire tale facoltà come capacità di compenetrazione nello stato d'animo dell'altro: è il tema che si traduce nella predicazione della *caritas* latina o dell'*agape* greca, nell'accezione che, commentando Paolo di Tarso, ne dà Alain Badiou, il quale attribuisce al termine il significato di "perseveranza nel sito evenemenziale", di "speranza" che affianca l'"universalità pratica dell'amore nella prova del dato reale" (Badiou, 1999: 244), nel reciproco volgersi dei membri dell'umana *communitas* in un obbligo donativo, il *munus*, da intendere sia come dono sia come ufficio. Della comunità va negato qualsiasi suo vincolo alla semantica del *proprium* e riaffermato invece il suo legame con l'"improprio" (Esposito, 2006: 148).

Preziosa risulta la riflessione di Roberto Esposito sulla comunità, a partire dalla considerazione del depauperamento del suo senso originario, della riduzione di questo alla difesa dei particolarismi nonché alla diffidenza generalizzata rispetto a ogni relazione esterna al rapporto verticale tra popolazione e potere politico. La violenza appartenente alla rappresentazione della comunità, elaborata fin dall'antichità e consolidata nella modernità, è stata incorporata dallo stesso apparato di protezione che dovrebbe abolirla, il quale fa capo al paradigma immunitario. Nata per proteggere la vita, l'*immunitas* è diventata ciò che può invece prescrivere la distruzione. La paura nutrita nei confronti dell'intruso, dell'estraneo, in tutte le sue declinazioni, potenziata da radicati pregiudizi, mostra una crescita esponenziale dell'esigenza immunitaria. Quest'ultima è giunta al crocevia di molti percorsi ed è diventata un punto di coagulo, reale e simbolico, della contemporaneità, trasmutando la custodia dell'esistenza in tanatopolitica, vale a dire in negazione della vita stessa. Non barriera di separazione, il sistema immunitario sociale dovrebbe sottoporsi a un'operazione di decostruzione della sua polifunzionalità semantica, al fine di approdare a un meccanismo che salvaguardi la comunità dalle minacce

esterne razionalizzando gli elementi esecutivi di tali insidie, assorbendo l'aggressività e convertendola in agente di sviluppo (Esposito, 2020). La storia del mondo è interpretabile come antitesi tra la comunità, che ha da sempre rinviato al concetto di unità, e l'immunità, che ha invece da sempre richiamato il concetto di separazione.

Sarebbe necessario mettere le due realtà in tensione reciproca, riconducendo la prima alla differenza e la seconda alla contaminazione. Le categorie dell'*immunitas* e della *communitas* si sfiorano dunque in una relazione molto complessa, di vicendevole implicazione, che contrasti il fortificarsi di un pensiero diabolico, il quale, come ne suggerisce l'etimo, è pensiero dualista, manicheo, divisivo, scissionista, e che favorisca invece il profilarsi di prospettive simboliche, sia nell'accezione comune sia nel senso antico di quest'ultimo termine, che allude alla fusione, al mettere insieme. La comunità, non più "fenomeno residuale", rispetto alle forme socio-culturali moderne tende a caratterizzarsi come "reazione postuma alla propria entropia interna". I suoi componenti condividono un'"espropriazione della propria sostanza" non circoscritta al loro "avere", bensì coinvolgente il loro stesso "essere soggetti": non "identici a se stessi", essi sono "costitutivamente esposti" a una forza che li conduce a superare i "confini individuali" e ad essere necessariamente "altro", vale a dire il precipitato di una serie di "alterazioni" mai fissate in una "nuova identità" (Esposito, 2006: 146, 148-149). Al centro della comunità deve essere collocata la vita stessa, la quale, con la sua conservazione e con il suo sviluppo, è fonte di legittimazione politica.

Lo sguardo di Susca mette a fuoco la dialettica tra le *catastrofi* della Storia e l'esistenza comune laddove le narrazioni si intersecano con la vita *politica* dell'umanità. Il "radicamento sociale" nel *medialandscape*, "precedente ed eccedente" il "paesaggio fisico", è "causa" ed "effetto" di un "nuovo modo di pensare e di essere, esserci, essere-con - il prodromo di una nuova incarnazione". La tecnica diventa una sorta di "crogiolo" in cui il sociale prende forma e, "animato da una partecipazione dai tratti mistici", induce i membri di un gruppo a confondersi con l'ordine del senso-informativo e del multispecifico. Ed è così che ha luogo l'"epifania della nuova carne", "sostanza proliferante" dell'umana condizione nel suo "con-divenire" (Susca, 2022: 112-113, 178, 182, 212). Anche sulla scorta delle intuizioni di Michel Maffesoli, Susca individua la dimensione magica del pianeta sempre più tecnicizzato: il "postmodern re-enchantment", mediante "the image, myth and allegory", anima un'"aesthetics" che espleta "an aggregative function". Non può essere ignorato l'"accent placed on notions like magic, charm, vision, appearance" (Maffesoli, 1996: 56-57). Nelle fantastiche esperienze mediatiche, la morale di Prometeo si dissolve facendo comparire il disordine creativo di Dioniso (Maffesoli, 1990). Si realizza un "viaggio verso l'altrove", che è al contempo "fuga dalla realtà materiale e radicamento in un immaginario connettivo, estensione e confusione del sé". La ritualità della "socialità digitale" celebra, secondo Susca, un "modo di abitare poeticamente il mondo", scuotendo la "nuda vita" con passioni e ibridandola con tutta l'"alterità che la circonda" (Susca, 2022: 170).

Chiara riferimento quest'ultimo alla "teoria nel fango" elaborata da Donna J. Haraway. Soggetti sociali emergenti, secondo la studiosa, sono le alterità





"*inappropriate/bil*", che dimorano sia nel futuribile della tecnoscienza transnazionale sia nell'*humus* multispecie. L'"*artefattualismo differenziale*", sottolineato dall'autrice, suggerisce una relazionalità "decostruttiva", segnata da una razionalità "non riflettente" ma "diffrattiva". Se la riflessione e la rifrazione danno vita, dislocandolo, al medesimo, la diffrazione consiste in una "mappatura" dei luoghi in cui si palesano gli effetti delle "interferenze" (Haraway, 2019a: 54-56). Il circolo tra organismo e habitat viene riattivato dalle tecnologie della "mente-corpo" (Parisi, 1994: 131-142), che riconducono l'intelligenza scarnificata dalla modellizzazione in termini computazionali in una materiale teca atavica, calata in una storia culturale che è anche storia biologica. Si tratta di tecnologie che potrebbero aiutare a ripensare il mondo come matrice materiale e semiotica con cui interagire in una forma di poiesi, la quale rimanda alla coabitazione di creature eterogenee, a una "*sympoiesis*" fondata sulla generazione di "connessioni inventive" (Haraway, 2019b: 13, 53), eccedenti la specie umana, trascendenti la cerchia antropica. Nella riconsiderazione del soggetto come entità radicata nella carne, campo di iscrizione di codici socio-culturali, schermo di proiezioni immaginarie e dunque sito della costituzione di identità transeunti, la simpoiesi, *conditio sine qua non* di una sopravvivenza "articolata", metaforizza modi *altri* di "fare mondo", richiede la capacità da parte degli umani di incarnare il ruolo di "specie compagne", che perpetuamente "con-divengono" in un "mondeggiare" interconnesso in una "miriade di configurazioni aperte, fatte di luoghi, epoche, questioni". Contaminarsi con l'altro da sé è una reazione potente ai "dettami dell'*anthropos* e del capitale": l'associazione di "viandanti" umani e non umani, "figure di filo" che perennemente propongono nuove soluzioni, si attualizza grazie all'attività cooperativa di risorse culturali, applicazioni tecniche e vocazioni artistiche.

Attraversata da multiple possibilità etimologiche è la "tempospettiva" citata dalla Haraway, che giudica i termini Antropocene o Capitalocene assolutamente inadatti ad esprimere capacità immaginativa riguardo a una trasformazione del mondo. L'autrice inventa il termine Chthulucene, derivato da *khthónios* e *kainós*, riferendolo a un'epoca appena iniziata del "denso presente", evocante la nascita, o la rinascita, di un pianeta abitabile grazie alla valorizzazione di tutte le creature, anche di quelle sommerse nelle grotte, sospinte negli interstizi delle acque contaminate e delle terre desolate, come il *Pimonia chthulu*. Il non ancora compiuto *Chthulucene*, divenire minore dell'Antropocene, reiterata messa in variazione delle molteplicità, che interpreta il principio della mescolanza come chiave della sussistenza, dovrà "raccattare la spazzatura dell'Antropocene", annichilire la propensione al conflitto del Capitalocene e realizzare un "ammasso di compost", "accogliente per tutti i passati, i presenti e i futuri". Nell'età chthulucenica, che è storia "necessaria", i "poteri biotici e abiotici" tessono la "trama principale del racconto" di una realtà ridisegnata. Una narrazione che, come suggerisce il titolo del volume harawayano *Staying with the Trouble - Making Kin in the Chthulucene*, prende forma nel "*trouble*", termine dall'etimo ingarbugliato, che induce a interrogarsi sulle sue molteplici allusioni. Esso non evoca soltanto il dover restare a contatto con le problematiche, che sono di ordine economico, politico, ecologico, ma indica anche il processo di "simbiogenesi" tra tutti gli esseri. La parola trouble deriva infatti dal latino volgare *turbulare* nonché dal tardo latino

turbidare, e dunque dal sostantivo *turbula*, groviglio, folla brulicante, nonché dall'aggettivo *turbidus*, fangoso. Il vocabolo rimanda, inoltre, al francese *troubler*, rimescolare (Haraway, 2019b: 13, 14, 19, 26-27, 53-54, 85, 86, 88, 89-141, 205 n. 14), a una simpoiesi teoretica, dunque, tra principi generali, deduzioni, previsioni e simboli, allegorie, tropi, consentendo di ancorare i valori espressivi della comunità globale ai valori testuali delle produzioni immaginative.

6. Conclusioni: dimensioni del possibile

Se alcuni autori restano imbrigliati nel proprio tempo, altri invece superano questo *limen* e sembrano comunicare dall'avvenire nonché, a volte, dall'età trascorsa. Nella ristrutturazione del possibile vengono così lanciate sfide culturali e promossi paradigmi conoscitivi. Che cosa ha significato, infatti, il riferimento alle teorie gnostiche se non un modo di interpretare le nuove strutture della realtà? Gli archetipi dello gnosticismo si identificano con immagini che ricompongono la trascendenza perseguita mediante la tecnica, gratificando la pulsione a perfezionare la scintilla immateriale del Sé. Per rimanere ancorati al genere fantascientifico, l'opera wachowskyana *Matrix*, di chiara ispirazione gnostica, metaforizza come la contemporaneità, in questo caso giocata sul terreno dell'immaginario, sia intersezione di elementi di epoche differenti.

Efficace strumento per la realizzazione di una compiutezza psichica (Zolla, 1992), la realtà virtuale induce a riconoscere quanto la scienza quantitativa abbia ampliato le aspirazioni della magia e quanto, attraverso la lente del sacro, le multimediali interfacce diano vita a una forma di intelligenza che connette, transcendendole, le intelligenze dei singoli. L'attualità di questo schema teologico, adombrato già alla fine degli anni Trenta del secolo scorso da Teilhard de Chardin, e reinterpretato un sessantennio dopo da Lévy, consiste nel suo coincidere con una cosmologia ricca di preziosi spunti di riflessione.

Le umane ideazioni sono potenziali forme storiche della civiltà. L'uomo, che, si diceva, si caratterizza per ciò che è in lui assente, riesce a concretizzare i propri ideali, non meramente corrispondenti a "rigorose dichiarazioni di principio": in mancanza della "fantasia anticipatrice" delle idee, che sono "direttrici di azioni", i "fatti non sarebbero" (Piovani, 1965: 313). Il cambiamento sociale, ancor prima che nella "realtà attualizzata", ancor prima che l'avvenire "assuma una forma definibile", si dipana infatti nell'"universo dei possibili" (Musso, 2019: 116). Dopo il fuoco, l'arte e la scrittura, il cyberspace affiora come il luogo dove si concentrano tecnica, magia e religione, i tre elementi che hanno fatto emergere l'*homo sapiens* dal suo stato animale, complessificando il tessuto relazionale, ampliando i confini delle realtà spaziotemporali e moltiplicando le forme della coscienza oggettivata nonché della memoria custodita dall'umanità.

Va sottolineato, però, che più il prodigio scientifico schiude nuove prospettive più forze arbitrarie imprimono un inaspettato corso agli eventi, sospinti lungo itinerari non univoci, conducendo in luoghi di tecnica e spiritualità. Una mutazione realizzata





sul piano dell'immaginario elettronico è segnata dalla transizione della figura dell'organismo cibernetico, risultato dell'amalgama di artificio e natura, a quella del cibernetista immerso nelle descrizioni digitali: gli umani, "natural-born cyborgs" (Clark, 2003), sono attualmente diventati "maghi di un mondo reincantato", "soggetti e oggetti di inedite possessioni, idolatrie e nuovi sacrifici". Mentre si proietta verso "immaginari futuristici", l'individuo postmoderno celebra riti arcaici in preda a gigantismi percettiva e a una sorta di "decentramento estatico". Un particolare aspetto della sacralità contemporanea ha assunto la forma di una tecnomagia atta a incoraggiare la "comunione di comunità", di "forme organiche e inorganiche, viventi e non viventi", intorno a impalcature mitologiche, "nei vortici di una danza" in cui l'umano, "particella elementare", non è più l'"attore principale" (Susca, 2022: 99, 138, 191, 194). L'attraversamento delle superfici di schermi luminescenti consente di effettuare una traslazione dal "tempo differito" della "città reale" al "tempo reale" della "città-mondo" (Virilio, 1993: 75), iperspazio elettronico che contempla l'esistenza di altre entità intelligenti. Mentre la matematica diventa codice di interpretazione di tutto ciò che è, i media contemporanei evocano un rapito senso di meraviglia. Così come nell'ambiente pitagorico, intriso di religiosità ed esoterismo, viveva una mistica che si manifestava nell'attribuzione di particolari poteri a certi numeri, lo spazio matematizzato può essere paragonato a un terreno di "magia razionale", che procede dal "concreto all'astratto e ancora al concreto", una concretezza che si identifica nella "fantasia incarnata" (Novak, 1993: 234, 235). Gli "adesivi, le Gif, i filtri, le animazioni, le tracce musicali, gli hashtag" rappresentano, in Rete, il corrispettivo delle "pozioni", degli "incensi", delle "ostie", della "vestizione" e dell'intera "panoplia adottata nell'ambito magico e religioso" per poter "invocare gli dei, iniziare al rito i partecipanti, sancire il passaggio di soglia dal profano al sacro". Analogamente alle religioni e alle arti occulte, la "cerimonia delle story, dei selfie, dei reel e dei live è un omaggio di sé", "ai culti e ai misteri della tecnomagia". È in una "dinamica radicale di mediatizzazione dell'esistenza" che il "paesaggio tecno-immaginario" sostituisce quello "materiale" in una "nebulosa tecnomagica" lontana dalla "razionalità" (Susca, 2022: 138, 171).

Secondo Mircea Eliade l'"assoluto non si può estirpare", "può soltanto degradarsi". La "spiritualità arcaica" può sopravvivere "non come atto, non come possibilità di reale conseguimento" di risultati prefissati, bensì come una forma di "nostalgia creatrice di valori autonomi: arte, scienze, mistica sociale". Lo stesso Eliade osserva come la nostalgia dell'Eden continui ad affiorare e come dal "Paradiso Terrestre (nel senso biblico) al paradiso esotico", vagheggiato dai contemporanei, ci sia stata una "caduta", ma una caduta che, a volte, si è rivelata "feconda" (Eliade, 1986: 451) e che potrà ancora esserlo. Lo slittamento da un modello fondato sulla centralità del singolo e sull'astrazione verso un paradigma basato sulla collettività e sull'emozione riguarda una legittima utopia, intesa nel senso dell'*eutopos*, del buon luogo. Indotti a "pensare con i sensi", prima ancora che con il "pensiero logico", si partecipa emotivamente alla vita degli altri. Più che un processo meramente razionale, sono i fenomeni di "effervescenza sociale", nucleo del Web, a rendere evidente l'umana spinta ad accedere a uno "stato di comunione" mediante la "comunicazione". La

tecnomagia si rivela dunque come ciò che promuove il con-vivere, laddove l'ordine sociale della modernità si diffonde nelle maglie di comunità (Susca, 2022: 143, 151-152, 160) da definire in rapporto al loro sapersi tutelare senza rifiutare la vita, in relazione a ciò che esse non sono, al loro poter essere altrimenti, alla loro propensione a contagiarsi con l'alterità e ad aprirsi alla dimensione del possibile.

L'essere situati in un flusso simpoietico, evocando il senso del *respondeo* latino, rende inaggrabile il dovere da parte del singolo di rispondere delle proprie azioni di fronte a tutti, in particolare di fronte all'alterità che il *subiectum* occidentale ha desoggettivato. Uno dei sensi fondanti del progetto teorico harawayano risiede nella parola "responso-abilità" (Haraway, 2019b: 56), che indica la capacità di stabilire alleanze trascendenti il processo identificatorio, rispettando una logica di orizzontalizzazione delle gerarchie. Restando ancorati al misticismo è interessante notare come nel sufismo la parola magica in grado di promuovere la ricostituzione, *baqâ'*, successiva alle epoche di disintegrazione sociale, *fanâ'*, sia *Tu, altro da sé*. E altrettanto interessante risulta osservare come nelle epistemologie caraibiche, analizzate da Lévi-Strauss o, ancora, nelle culture amazzoniche, descritte dalla Haraway (Haraway, 2019a: 81-97), in un processo di diffrazione di pensieri che fanno "rizoma" (Deleuze, Guattari, 2010: 48-73), sussistendo nel disordinato assembramento dei viventi, appaiano decostruiti principi fondanti dell'umanesimo in un modo indubitabilmente affine a ciò che viene realizzato dalle varie correnti del postumanesimo. Nell'ambito di un prospettivismo radicale, tematizzato a livello narrativo, viene ricordata, ad esempio, la responso-abilità cosmopolitica dello sciamanesimo, in grado di attraversare soglie tra mondi e saperi eterogenei (Gibson, 1992), dimostrando come l'immaginario magico, rituale, profetico, antichissimo e ipercontemporaneo, concepito nella convergenza dei suoi media, non smetta di promuovere dinamiche sinaptiche, di costruire dispositivi di significato e di realizzare ingranaggi operativi alla base di teorie finalizzate alla ricerca di un possibile presente alternativo e di un senso non ancora elaborato.



Bibliography

- Abruzzese A. (a cura di) (1992), *Materiali di sociologia della letteratura*, Napoli, E. Di. SU.
- Abruzzese A. (2001a), *L'intelligenza del mondo. Fondamenti di storia e teoria dell'immaginario*, Roma, Meltemi.
- Abruzzese A. (2001b), "Introduzione", in Davis E., *Techgnosis. Miti, magia e misticismo nell'era dell'informazione*, Napoli, Ipermedium: 5-10.
- Attimonelli C., Susca V. (2020), *Un oscuro riflettere. Black mirror e l'aurora digitale*, Milano, Mimesis.
- Augé M. (1992), *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil.
- Badiou A. (1997), *Saint Paul. La fondation de l'universalisme*; tr. Tt. *San Paolo. La fondazione dell'universalismo*, Napoli, Cronopio, 1999.
- Baudrillard J. (1979), *De la séduction*. Tr. it. *Della seduzione*, Milano, SE, 1995.
- Baudrillard J. (1990), *La Transparence du Mal*. Tr. it. *La trasparenza del male*, Milano, SugarCo, 1991.
- Baudrillard J. (1994), "Lo Xerox e l'infinito", in Ferraro A., Montagano G. (a cura di), *La scena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*, Genova, Costa & Nolan, 1994: 155-163.
- Benayoun M. (2003), "On line, life line, slittamenti dell'arte", in Kerckhove de D. (a cura di), *La conquista del tempo. Società e democrazia nell'era della rete*, Roma, Editori Riuniti: 117-128.
- Benedikt M. (ed.) (1991a), *Cyberspace: First Steps*. Tr. it. *Cyberspace. Primi passi nella realtà virtuale*, Padova, Muzzio, 1993a.
- Benedikt M. (1991b), "Introduction", in Benedikt M. (ed.) (1991a), *Cyberspace: First Steps*. Tr. it. (1993b), "Introduzione", in Benedikt M. (a cura di), *Cyberspace. Primi passi nella realtà virtuale*, Padova, Muzzio, 1993a: 1-26.
- Benedikt M. (1991c), "Cyberspace: Some Proposal", in Benedikt M. (ed.) (1991a), *Cyberspace: First Steps*. Tr. it. (1993c), "Ciberspazio: alcune proposte", in Benedikt M. (a cura di), *Cyberspace. Primi passi nella realtà virtuale*, Padova, Muzzio, 1993a: 127-231.



Bey H. (1996), "The Information of War", *Mediamatic*, 8, 4: 56-69.

Berger P. L. (1967), *The Sacred Canopy. Elements of a Sociological Theory of Religion*; tr. It. *La sacra volta. Elementi per una teoria sociologica della religione*, Milano, SugarCo, 1984.

Bloom H. (1996), *Omens of Millennium. The Gnosis of Angels, Dreams, and Resurrection*; tr. It. *Visioni profetiche. Angeli, sogni e resurrezione*, Milano, Il Saggiatore, 1999.

Bruno G. (1584), *De la causa, principio et uno, dialogo II*, in Bruno G., *Dialoghi italiani*, Firenze, Sansoni, 1958.

Cacciari M. (1989), "Il problema del sacro in Heidegger", *Archivio di filosofia*, 1.

Capra F. (1982), *The turning Point. Science, Society and Rising Culture*, New York, Bantam Books.

Capucci P. L. (a cura di) (1994), *Il corpo tecnologico. L'influenza delle tecnologie sul corpo e sulle sue facoltà*, Bologna, Baskerville.

Caronia A. (1996), *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Padova, Muzzio.

Cassirer E. (1925), *Philosophie der symbolischen Formen. Das mythische Denken*. Tr. it. *Filosofia delle forme simboliche. Il pensiero mitico*, Firenze, La Nuova Italia, 1964.

Cassirer E. (1944), *An Essay on Man. An Introduction to a Philosophy of Human Culture*; tr. It. *Saggio sull'uomo. Introduzione ad una filosofia della cultura*, Roma, Armando, 1968.

Clark A. (2003), *Natural-Born Cyborgs. Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, Oxford-New York, Oxford University Press.

Corbin H. (1964), *Histoire de la Philosophie Islamique. Des origines jusqu' à la mort d'Averroës (1198)*. Tr. it. *Storia della filosofia islamica. Dalle origini ai nostri giorni*, Milano, Adelphi, 1991.

Davis E. (1998), *TechGnosis: Myth, Magic, and Mysticism in the Age of Information*; tr. It. *Techgnosis. Miti, magia e misticismo nell'era dell'informazione*, Napoli, Ipermedium, 2001.

Deleuze G., Guattari F. (1980), *Mille plateaux. Capitalisme et schizofrénie*; tr. It. *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, Roma, Castelvecchi, 2010.



Dick Ph. K. (1995), *The Shifting Realities of Philip K. Dick: Selected Literary and Philosophical Writings* (ed. by Lawrence Sutin); tr. It. *Mutazioni. Scritti inediti, filosofici, autobiografici e letterari*, Milano, Feltrinelli, 1997.

Eliade M. (1948), *Traité d'histoire des religions*; tr. It. *Trattato di storia delle religioni*, Torino, Bollati Boringhieri, 1986.

Esposito R. (2006), *Communitas. Origine e destino della comunità*, Torino, Einaudi.

Esposito R. (2020), *Immunitas. Protezione e negazione della vita*, Torino, Einaudi.

Fabozzi A., Fattori A. (1992), "Fantascienza", in Abruzzese A. (a cura di) (1992), *Materiali di sociologia della letteratura*, Napoli, E. DI. SU: 317-337.

Fattori A. (1995), *Di cose oscure e inquietanti*, Napoli, Ipermedium.

Ferraro A., Montagano G. (a cura di) (1994), *La scena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*, Genova, Costa & Nolan.

Ferri P. (2001), *La rivoluzione digitale. Comunità, individuo e testo nell'era di Internet*, Milano, Mimesis.

Formenti C. (1987), *Prometeo e Hermes*, Napoli, Liguori.

Formenti C. (2000), *Incantati dalla rete. Immaginari, utopie e conflitti nell'epoca di Internet*, Milano, Raffaello Cortina.

Frabotta B. (a cura di) (2001), *Arcipelago malinconia. Scenari e parole dell'interiorità*, Roma, Donzelli.

Frasca G. (1996), *La scimmia di Dio. L'emozione della guerra mediale*, Genova, Costa & Nolan.

Frazer J. G. (1915), *The Golden Bough. A Study in Comparative Religion*; tr. It. *Il ramo d'oro. Studio della magia e della religione*, in *Collezione di studi religiosi, etnologici e psicologici*, Torino, Einaudi, 1950.

Gehlen A. (1983), *Philosophische Anthropologie und Handlungslehre*; tr. It. *Antropologia filosofica e teoria dell'azione*, Napoli, Guida, 1990.

Gibson W. (1982), *Burning Chrome*, in Gibson W., *Burning Chrome*, 1986. tr. It. *La notte che bruciammo Chrome*, Milano, Mondadori, 1989.



Gibson W. (1984), *Neuromancer*. tr. It. *Neuromante*, Milano, Editrice Nord, 2004.

Gibson W. (1986), *Count Zero*. tr. It. *Giù nel cyberspazio*, Milano, Mondadori, 1992.

Gibson W. (1988), *Mona Lisa Overdrive*. tr. It. *Monna Lisa Cyberpunk*, Milano, Mondadori, 1991.

Gibson W. (1996), *Idoru*. Tr. it. *Aidoru*, Milano, Mondadori, 1997.

Giorello G. (1997), "Postfazione", in Gibson W., *Aidoru*, Milano, Mondadori.

Giugliano A. (2002), *Materiali filosofici per una "storia della cultura"*, Soveria Mannelli (Cz), Rubbettino.

Haraway D. J. (1992), *The Promises of Monsters. A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others*; tr. It. *Le promesse dei mostri. Una politica rigeneratrice per l'alterità inappropriata*, Roma, DeriveApprodi, 2019a.

Haraway D. J. (2016), *Staying with the Trouble – Making Kin in the Chthulucene*; tr. It. *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*, Roma, Nero, 2019b.

Heim M. (1993), *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York-Oxford, Oxford University Press.

Hillman J. (2001), "Malinconia senza dei", in Frabotta B. (a cura di), *Arcipelago malinconia. Scenari e parole dell'interiorità*, Roma, Donzelli: 3-16.

Hobsbawm E. J. (1994), *Age of Extremes - The Short Twentieth Century 1914-1991*; tr. It. *Il secolo breve*, Milano, Rizzoli, 1995.

Kellner D. (1995), "Mapping the Present from the Future: From Baudrillard to Cyberpunk", in Kellner D., *Media Culture. Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and the Postmodern*, London, Routledge: 297-330.

Kerckhove D. de (1991), *Brainframes. Technology, Mind and Business*; tr. It. *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, Bologna, Baskerville, 1993.

Kerckhove de D. (1995), *The Skin of Culture. Investigating the New Electronic Reality*; tr. It. *La pelle della cultura. Un'indagine sulla nuova realtà elettronica*, Genova, Costa & Nolan, 1996.

Kerckhove de D. (a cura di) (2003), *La conquista del tempo. Società e democrazia nell'era della rete*, Roma, Editori Riuniti.



Linda De Feo
Sociologia dell'immaginario tecnomagico

Lasch Ch. (1984), *The Minimal Self. Psychic Survival in Troubled Times*, New York, W.W. Norton & Company.

Leibniz G. W. (1718), *Principes de la Nature et de la Grâce fondés en raison*; tr. It. *Principi della natura e della grazia fondati sulla ragione*, in Leibniz G. W., *Monadologia*, Milano, Bompiani, 2001.

Leibniz G. W. (1720), *Lehrsätze über die Monadologie*; tr. It. *I principi della filosofia o La Monadologia*, in Leibniz G. W., *Monadologia*, Milano, Bompiani, 2001.

Lévi-Strauss C. (1962), *La pensée sauvage*; tr. It. *Il pensiero selvaggio*, Milano, Il Saggiatore, 1996.

Lévy P. (1994), *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*; tr. It. *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli, 1996.

Lévy P. (2001), "L'ascesa verso la Noosfera", *Cyberzone*, VI, 14: 73-78.

Longo G. O. (2003), *Il simbiote. Prove di umanità futura*, Roma Meltemi.

Lukács G. (1954-1956), *Über die Besonderheit als Kategorie der Ästhetik*, I-VI; tr. It. *Prolegomeni a un'estetica marxista. Sulla categoria della particolarità*, Roma, Editori Riuniti, 1957.

Maffesoli M. (1982), *L'ombre de Dionysos. Contribution à une sociologie de l'orgie*; tr. It. *L'ombra di Dioniso. Una sociologia delle passioni*, Milano, Garzanti, 1990.

Maffesoli M. (1993), *La Contemplation du monde. Figures du style Communautaire*; tr. eng. *The Contemplation of the World. Figures of Community Style*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1996.

Maffesoli M. (2003), *Le Réenchantement du monde*, Paris, La Table Ronde, 2007.

Marchesini R. (2002), *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Torino, Bollati Boringhieri.

Marramao G. (1988), "Il tacito codice", in Brancato S.-Iannucci F. (a cura di), *Videoculture. Strategie dei linguaggi elettronici*, Napoli, Edizione a cura del Dipartimento di Sociologia e del Dipartimento di Scienze Relazionali e della Comunicazione, Facoltà di Lettere e Filosofia, Università degli Studi di Napoli "Federico II": 49-55.

Marx K. (1867), *Das Kapital. Kritik der politischen Oekonomie*, Band I; tr. It. *Il Capitale. Critica dell'economia politica*, Libro I, Roma, Editori Riuniti, 1974.



Marzo P. L., Mori L. (a cura di) (2019), *Le vie sociali dell'immaginario. Per una sociologia del profondo*, Milano, Mimesis.

Mauss M. (1923), "Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques", in Mauss M. (1950) *Sociologie et Anthropologie*; tr. It. "Saggio sul dono. Forme e motivo dello scambio nelle società arcaiche", in Mauss M., *Teoria generale della magia e altri saggi*, Torino, Einaudi, 1965.

Mayz Vallenilla, E. (1990), *Los fundamentos de la meta-técnica*; tr. It. *Fondamenti della meta-tecnica*, Napoli, La Città del Sole, 1994.

McLuhan M. (1964), *Understanding Media*, tr. It. *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 1986.

Morin E. (1956), *Le cinéma ou l'homme imaginaire*; tr. It. *Il cinema o l'uomo immaginario*, Milano, Feltrinelli, 1982.

Musso M. G. (2019), "Immaginario, tecnologia e mutamento sociale", in Marzo P. L., Mori L. (a cura di), *Le vie sociali dell'immaginario. Per una sociologia del profondo*, Milano, Mimesis: 115-141.

Nietzsche F. (1874), *Unzeitgemässe Betrachtungen, Zweites Stück: Vom Nutzen und Nachteil der Historie für das Leben*; tr. It. *Sull'utilità e il danno della storia per la vita*, Milano, Adelphi, 1973.

Novak M. (1991), "Liquid Architectures in Cyberspace", in Benedikt M. (ed.) (1991a), *Cyberspace. First Steps*; tr. It. "Architetture liquide nel ciber spazio", in Benedikt M. (a cura di), *Cyberspace: primi passi nella realtà virtuale*, Padova, Muzzio, 1993a: 233-265.

Odifreddi P. (1994), "Cibercreduloni", *La rivista dei libri*, IV, 5.

Parisi D. (1994), "Tecnologie della mente/corpo", in Capucci P. L. (a cura di), *Il corpo tecnologico. L'influenza delle tecnologie sul corpo e sulle sue facoltà*, Bologna, Baskerville: 131-142.

Piovani P. (1965), *Filosofia e storia delle idee*, Bari, Laterza.

Secondulfo D. (2022), "Sacro e immaginario", *Im@go. A Journal of the Social Imaginary*, 19: 159-175.

Susca V. (2022), *Tecnomagia. Estasi, totem e incantesimi nella cultura digitale*, Milano, Mimesis.



Linda De Feo
Sociologia dell'immaginario tecnomagico

Suvin D. (1979), *Metamorphoses of Science-Fiction. On the Poetics and History of a Literary Genre*; tr. It. *Le metamorfosi della fantascienza. Poetica e storia di un genere letterario*, Bologna, il Mulino, 1985.

Teilhard de Chardin P. (1937), *L'energie humaine*; tr. It. *L'energia umana. Tra scienza e fede*, Milano, Nuova Pratiche Editrice, 1997.

Tessitore F. (1971), *Introduzione a Lo storicismo*, Roma-Bari, Laterza.

Thom R. (1972), *Stabilité structurelle et morphogénèse*; tr. It. *Stabilità strutturale e morfogenesi*, Torino, Einaudi, 1980.

Virilio P. (1993), "Marginal Groups", *Daidalos*, 50: 72-81.

Virilio P. (1995), "Speed and Information: Cyberspace Alarm!", *C-THEORY*. Retrieved on December 30th 2021 from http://www.ctheory.com/a30-cyberspace_alarm.html.

Weber M. (1919), "Wissenschaft als Beruf", in Weber M., *Politik als Beruf, Wissenschaft als Beruf*. Tr. it. "La scienza come professione", in Weber M., *Il lavoro intellettuale come professione*, Torino, Einaudi, 1948.

Weber M. (1922), *Wirtschaft und Gesellschaft*; tr. It. *Economia e società*, Milano, Edizioni di Comunità, 1974.

Zolla E. (1992), *Uscite dal mondo*, Milano, Adelphi.



