

NUMBER 21 . YEAR XII / JULY 2023

ISSN 2281-8138



A JOURNAL OF THE  
SOCIAL IMAGINARY

# TECNOMAGIA

 MIMESIS EDIZIONI

Mimesis Edizioni  
via Risorgimento, 33 - 20099 Sesto S.G.  
(MI) - Italy phone/fax +39 02 89403935  
Email: [mimesis@mimesisedizioni.it](mailto:mimesis@mimesisedizioni.it)

Registrazione presso il Tribunale di  
Messina n. 8 del 16/04/2012



ISSN 2281-8138  
[www.imagojournal.it](http://www.imagojournal.it) -  
[rivistaimago@gmail.com](mailto:rivistaimago@gmail.com)



### **Editor in Chief**

Pier Luca Marzo (*University of Messina*)

Milena Meo (*University of Messina*)

### **Managing Editor**

Antonio Tramontana (*University of Messina*)

### **Production Editor**

Francesco Barbalace (*University of Reggio Calabria*)

Daniela Pomarico (*Paul Valéry University Montpellier 3*)

### **Editorial Board**

Mariavita Cambria (*University of Messina*)

Antonio Camorrino (*University of Naples "Federico II"*)

Marianne Celka (*Paul Valéry University Montpellier 3*)

Fabio D'Andrea (*University of Perugia*)

Matthijs Gardenier (*Paul Valéry University Montpellier 3*)

Giovanni La Fauci (*University of Messina*)

Luca Mori (*University of Verona*)

Maria Giovanna Musso (*University of Rome "La Sapienza"*)

Vincenzo Susca (*Paul Valéry University Montpellier 3*)

Neil Turnbull (*Nottingham Trent University*)

Bertrand Vidal (*Paul Valéry University Montpellier 3*)

### **Scientific Committee**

Sabah Abouessalam (*Institut National d'Aménagement et d'Urbanisme*), Alfonso Amendola (*Università degli Studi di Salerno*), Vania Baldi (*University of Aveiro*), Luisa Bonesio (*Università di Pavia*), Sergio Brancato (*Università degli Studi di Napoli "Federico II"*), David Brown (*Cardiff Metropolitan University*), Fulvio Carmagnola (*Università di Milano - Bicocca*), Antonella Cammarota (*Università di Messina*), Vanni Codeluppi (*Università di Modena e Reggio Emilia*), Stefano Cristante (*Università del Salento*), Derrick De Kerckhove (*University of Toronto*), Luisa Del Giudice (*American Folklore Society*), Ubaldo Fadini (*Università di Firenze*), Kenneth Frampton (*Graduate School of Architecture, Planning and Preservation at Columbia University*), Tonino Griffiero (*Università di Tor Vergata*), Bruno Gullì (*Long Island University of New York*), Paolo Jedlowski (*Università della Calabria*), Philippe Joron (*Paul Valéry University Montpellier 3*), Serge Latouche (*Université Paris-Sud*), Michel Maffesoli (*Université Paris V*), Ingo Meyer (*Bielefeld University*), Carlo Mongardini † (*Università di Roma "La Sapienza"*), Edgar Morin (*Centre National de la Recherche Scientifique*), Francesco Parisi (*Università di Messina*), Tonino Perna (*Università di Messina*), Mario Perniola † (*Università di Roma Tor Vergata*), Andrea Pinotti (*Università di Milano*), Luigi Prestinenza Puglisi (*Università di Roma La Sapienza*), Valentina Raffa (*University of Messina*), Caterina Resta (*Università di Messina*), Ambrogio Santambrogio (*Università di Perugia*), Antonio Scurati (*Libera Università di Lingue e Comunicazione*), Domenico Secondulfo (*Università di Verona*), Patrick Tacussel (*Université Paul-Valéry, Montpellier III*), Bron Taylor (*University of Florida*), Dario Tomasello (*Università di Messina*), Gabriella Turnaturi (*Università di Bologna*), Andreas Wittel (*Nottingham Trent University*), Jean Jacques Wunenburger (*Université Jean Moulin Lyon*), Martine Xiberras (*Paul Valéry University Montpellier 3*).



# TECNOMAGIA

Editor: Vincenzo Susca







# Index



## *Editorial*

Vincenzo Susca 11 Editorial Board



## *Topic*

|                                    |     |                                                                                                                               |
|------------------------------------|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Linda De Feo                       | 15  | Sociologia dell'immaginario tecnomagico                                                                                       |
| Cesar Rebolledo<br>Gonzalez        | 41  | Mythe et magie dans la futurologie. Technologies de la prédiction                                                             |
| Adolfo Fattori                     | 53  | Questa tempesta. Immaginazione digitale e tecnomagia incarnata                                                                |
| Claudia Attimonelli<br>Petraglione | 67  | Techno-visioni, diaspore e iperstizioni. Il principio del campionamento sonico-visuale e la critica della ragione occidentale |
| Christophe Gaudin                  | 89  | La programmeuse et la chamane. Pour introduire <i>Somebody</i> de Jung Ji-woo                                                 |
| Vincenzo Susca                     | 105 | Essere in ballo. Sociologia dell'estasi tra le rovine dell'Occidente                                                          |
| Gabriele Forte                     | 121 | L'intrattenimento tecnomagico su Twitch Italia. Lavoro, community e pubblici produttivi                                       |
| Michelle Grillo                    | 147 | La tecnomagia nel Metaverso. Riti, corpi e giochi nella socialità digitale                                                    |
| Michael Tyldesley                  | 163 | The digital Harrington. Reflections on subcultures and jackets in the age of technomagic                                      |



# Index



## *Off-Topic*

|                                   |     |                                                                                                    |
|-----------------------------------|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Domenico Napolitano               | 177 | The Shaping of a Standard Voice: Sonic and Sociotechnical Imaginaries in Smart Speakers            |
| Mats Rosengren                    | 197 | A breach in the social imaginary – <i>Le Bug</i> and the prospective science fiction of Enki Bilal |
| Luca Guizzardi<br>Luca Martignani | 223 | Anatomia di un trauma culturale. Emmanuel Carrère corrispondente dal processo Bataclan             |
| Maria Giovanna Musso              | 243 | Creature del desiderio. Costellazioni immaginarie e fenomenologia della donna ideale/artificiale   |



## *Editorial*





## Editorial Board



11

Dal Medioevo ad oggi, l'immaginario non è mai stato così reale nel mentre, per la prima volta da tempi ancora più remoti, la tecnica è impregnata di miti, archetipi, leggende e sostanze magnetiche in grado di trasfigurarla in una fonte di elettricità sociale. I riti, le cerimonie e le effervescenze tipiche del sacro si manifestano nell'alveo delle culture digitali non soltanto attraverso la proliferazione di nuovi culti religiosi e l'attualizzazione *on line* di forme religiose tradizionali, ma soprattutto elevando spiritualmente gli oggetti, le pratiche o le immagini effimere, ludiche e oniriche. Nella maggior parte dei casi sono in campo figure che evocano il vissuto nella sua natura più sensibile e allo stesso tempo immateriale: la sua carne e il suo immaginario. Si tratta dell'ultima espressione di ciò che Émile Durkheim nomina il "divino sociale", dal quale si irradiano una moltitudine di piccole chiese caratterizzate da un debole grado di istituzionalizzazione e una densità simbolica ed emotiva elevata. In questo senso, la socialità digitale acquista un valore determinante per trasfigurare la vita ordinaria, il dominio del profano, in una forma di esperienza mitica e mistica, sfiorando il sacro nel suo aspetto selvaggio. In effetti, le relazioni sorte dai paesaggi mediatici, fisici e simbolici contemporanei rivelano la facoltà di associare ciò che è separato nel tempo e nello spazio fino a tempi recenti riservata soprattutto agli ordini spirituali, esoterici o mistici. È così che la cultura della connessione, della condivisione e dell'*always on* diffonde verso sfere profane un insieme di esperienze simboliche che alludono ai misteri religiosi. Tale immaginario comporta l'alterazione del rapporto occidentale e moderno tra la tecnica e la società secondo un paradigma che definiamo, in questo numero della nostra rivista, "tecnomagico", nel solco delle analisi e delle ricerche di Linda De Feo (Università Federico II di Napoli), Cesar Rebolledo (Università La Salle, Città del Messico), Adolfo Fattori (Accademia di Belle Arti, Napoli), Claudia Attimonelli (Università Aldo Moro, Bari), Christophe Gaudin (Università Kookmin, Seul), Gabriele Forte (Università Aldo Moro, Bari), Michelle Grillo (Università eCampus), Michael Tyldesley (Manchester Metropolitan University) e me medesimo (Université Paul-Valéry, Montpellier).

Nella condizione delineata dalle autrici e dagli autori della presente pubblicazione, un passo in là oltre l'Umanesimo, la tecnica non è più un sistema a disposizione della ragione umana teso ad agire sul mondo al fine di modificarlo o a risolvere problemi in direzione del progresso, ma è il mondo che abitiamo, fine a sé stesso, dove le cose, gli algoritmi, le macchine e i sistemi informatici permeano e dominano i nostri corpi fino a renderli una parte integrante del regno delle merci, degli spettacoli e delle informazioni. Tuttavia, nel momento stesso in cui sembra risuonare ovunque, con le più fosche note, il tintinnio dell'ultima ora, sotto forma di incidenti di ogni genere, terrorismi, guerre e violenze, qualcosa resiste ed altre germogliano dagli interstizi del quotidiano alle scene urbane, dai margini della strada alle campagne aperte, dalle scene danzanti ai flussi audiovisivi.

I media e il sistema degli oggetti diventano, in effetti, i nuovi totem dell'essere-insieme, mentre il culto di Internet, con tutta l'ideologia che lo permea, risveglia nuove forme di feticismi, meraviglie, incantesimi, possessioni, distopie ed idolatrie. Esse dimostrano fino a che punto i dispositivi in questione non costituiscono mere tecnologie al servizio di un progetto politico-economico di tipo razionale e funzionale, ponendosi invece come territori esistenziali atti a canalizzare e ad accogliere una sorta di vita improduttiva, ovvero desideri, sensibilità e impulsi irriducibili all'idea del progresso e delle grandi narrazioni tradizionali.

Per comprendere questo passaggio, è necessario descrivere e interpretare il cambiamento di paradigma tra la tecnologia che è stata concepita dal Rinascimento alla metà del XX secolo e la tecnomagia contemporanea, memori della preziosa indicazione fornita da Marshall H. McLuhan: "Il misticismo non è altro che la scienza del domani sognata oggi".

Im@go esplora e interroga nel seguente numero interdisciplinare le mutazioni culturali, sociali e antropologiche in opera ai giorni nostri, dopo tutte le catastrofi degli ultimi decenni, con particolare riferimento all'immaginario e alle forme di comunione e comunità che saldano tra loro, nuovamente e in modalità sperimentali, i frammenti fragili e scomposti del nostro mondo, sviluppando forme di esistenza ibride e ricombinate, secondo inedite parentele, da logiche di tipo inclusivo. Il paradigma della connessione che contrassegna la nostra cultura, in tutte le sue declinazioni mediatriche e fisiche, naturali e sociali, rinvia dunque a una rinnovata forma di partecipazione magica tramite cui, dopo secoli di separazione, gli esseri umani riscoprono il loro accordo profondo, la loro interdipendenza, se non la stretta dipendenza nei confronti di ciò che li circonda. Nel bel mezzo di violenze e alienazioni che evocano i sortilegi, i malefici e gli incantesimi narrati dalle leggende popolari di ogni tempo, insorgono pratiche e immaginari tecnomagici che, nel decentrare l'essere umano rispetto al sistema degli oggetti, alle macchine, alle reti e alla biosfera, stanno prefigurando la nuova carne a venire.

*Vincenzo Susca, LEIRIS, Université Paul-Valéry, Montpellier*





*Topic*







A JOURNAL OF THE  
SOCIAL IMAGINARY

# Sociologia dell'immaginario tecnomagico

Linda De Feo

[linda.defeo@unina.it](mailto: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



16

**O**biiettivo 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" irreale "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 esistenza<sup>1</sup>. 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 psicotrope<sup>2</sup>, 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



<sup>1</sup>Del 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*.

<sup>2</sup>Le 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 ciberspazio 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 infinita<sup>3</sup>, costituendo l'unità di un universo adombrato, straordinariamente somigliante all'intelligente mondo della virtualità digitale.

<sup>3</sup>"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 seminare; 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 cyberspace<sup>4</sup>.

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

<sup>4</sup>La 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 ciberspazio 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 Idoru, 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 “sovraproduzione 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)<sup>5</sup>.

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

<sup>5</sup>Il 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-informazionale 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 *Pimoi 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'immaginifico, 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 bruciamo 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.



- 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.
- Piovanì 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.

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 30<sup>th</sup> 2021 from [http://www.ctheory.com/a30-cyberspace\\_alarm.html](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.







A JOURNAL OF THE  
SOCIAL IMAGINARY

# Mythe et magie dans la futurologie. Technologies de la prédiction

Cesar Rebolledo Gonzalez

cesar.rebolledo@lasalle.mx

Vicerrectoría de Investigación | Universidad La Salle México



## Abstract

*Myth and Magic in Futurology. The Technologies of Prediction*

The article analyzes the relationship between the anthropological notions of technology and magic. We approach the social fascination that provokes the magic-technological binomial by following the media narratives on the development of artificial intelligence and robotics. The anthropology of magic teaches us that the relationship between technology and fantasy is archaic and totemic; for magic to exist, we need first an illusion device capable of making us believe, and at the same time capable of scaring us. Magic does not disappear with technological modernity, quite the contrary: fantasy, enchantment, ecstasy and the supernatural are the central part of the media and futuristic narratives on digital objects.

From Frazer (*The Golden Bough: A Study in Magic and Religion*, 1890) to B. Malinowski (*Magic, Science and Religion, and Other Essays*, 1948), or from Thomas (*An Anthropology of Religion and Magic*, 1975) to Greenwood (*The Anthropology of Magic*, 2009) one could discuss the societal immanence of magic (and its fetishes) and its regulating character in any space and any time. Magic, like science, crystallizes this normative game of knowledge that takes place between the imaginary and the factual; the magic of technology is fascinating, while it is structuring, under the "sine qua non" condition of being formidable. Artificial intelligence technology is the new totem of our society; for this we must be attentive to the counter-current of their mythologies. We therefore propose to open a discussion on futurology (and its counterpart collapsology), as a discursive form on a technological future charged with tensions and chiaroscuros, where magic and its secrets find their place.

## Keywords

Technology | Magic | Myth | Dystopia | Futurology

Nadie puede substraerse a la creencia en el poder mágico de las palabras.  
Ni siquiera aquellos que desconfían de ellas [...]  
La fe en el poder de las palabras es una reminiscencia de nuestras creencias más antiguas: la naturaleza está animada; cada objeto posee una vida propia [...].

Octavio Paz, *El arco y la lira*

## Le mythe du Big Data



42

Le voyant lit, les yeux fermés, les pensées de deux jeunes femmes et d'un jeune homme. Il danse dans un état de transe et prononce des invocations autour de chacun d'entre eux pour deviner leurs désirs et leurs secrets : « *Je vois une école à Anvers* », « *Je vois une vie amoureuse assez intéressante : à trois, peut-être à quatre ?* », « *Je vois une moto orange* ». Ils acquiescent à ces révélations en exprimant une sorte de peur souriante, étonnés par le pouvoir affirmatif du devin. Comment le sait-il ? Quel est le truc derrière son tour ? Le secret de cette magie reste invisible, tandis que le pouvoir du néo-chaman se déploie face aux visages incrédules.

Le scénario est celui d'une intervention publicitaire<sup>1</sup>, où l'on montre sur l'écran diverses réactions au même processus : une demi-douzaine de personnes « réelles », sélectionnées au hasard dans l'espace public sont piégées par une farce ; non pas celle d'un illusionniste, mais celle d'un groupe tout-puissant de hackers cachés en coulisses sur scène. « *La magie derrière la magie* », comme dit l'annonce, n'est autre qu'un complexe informatique malveillant au service de l'espionnage, de l'arnaque, du doxing et du vol de données.

Quand le rideau du marketing tombe, la magie s'éloigne de l'ordre mystique pour s'approcher de l'ordre rationnel. L'annonce publicitaire en question nous parle de magie, non pas pour nier son existence ou même son pouvoir, mais pour la placer au cœur du développement technico-scientifique. Bien loin de disparaître avec la modernité technologique, la magie, la fantaisie, l'enchantement, l'extase et le surnaturel constituent la partie centrale d'un récit médiatique et futuriste autour des objets digitaux.

Cela peut être une autre manière de comprendre la fascination sociale ainsi que la peur que peut provoquer le binôme magie/technologie. L'anthropologie de la magie nous enseigne que la relation entre la technologie et la fantaisie est d'ordre archaïque et totémique. Pour que la magie existe, il faut d'abord un dispositif

<sup>1</sup>Pour voir l'annonce publicitaire, cf. <https://www.youtube.com/watch?v=k046eLzdU1o>



d'illusion capable de générer autant de croyance que de peur. George Frazer a travaillé (non sans méfiance) sur une analogie entre les conceptions magiques et scientifiques du monde, en soulignant l'existence d'une croyance et d'un tabou communs. Selon cette théorie sur la relation entre magie et science, l'étude et le calcul précis de l'ordre naturel sont à la base de « *la sagesse* » ; mais c'est le tabou qui la légitime moralement (Frazer, 1994: 23-48).

De J.-G. Frazer à B. Malinowski ou de K. Thomas à S. Greenwood nous pourrions discuter l'immanence sociétale de la magie, de ses fétiches et de son caractère régulateur dans n'importe quel espace et n'importe quel temps. La magie, comme la science, cristallise ce jeu normatif de connaissances qui a lieu entre l'imaginaire et le factuel ; la magie de la technologie (ou la technologie de la magie) est fascinante, tandis qu'elle est structurante, sous la condition *sine qua non* d'être redoutable.

La vidéo publicitaire qu'on vient de présenter théâtralise l'urgence de protéger les données personnelles : « *your entire life is online* ». Le pouvoir du devin ne dépend pas d'une boule de cristal mais d'un système d'écrans informatiques où tout peut être vu et connu. Dans nos récits socio-médiatiques sur l'intelligence artificielle, le *metaverse*, la robotique et le Big Data, on retrouve cette ambivalence entre l'angélique et le démoniaque, entre l'utopique et le dystopique. En faisant appel au devin et à sa magie, on renvoie à la dualité noire-blanche d'une pratique fétichiste toujours à la limite. Pensée comme une technologie, la magie peut être source de bien, mais elle peut évidemment être malveillante.

Voici une autre façon de raconter le mythe de l'œil omniscient, dont le pouvoir technologique de tout voir se sacralise. Tout comme les hackers représentés par la fiction médiatique, la publicité en question rappelle que le *Big Brother* est partout sur nos écrans, vigilant, menaçant. Et cependant il demeure invisible, inaccessible, séparé et surplombant<sup>2</sup>. Voilà un autre angle pour analyser la fascination sociale que provoque le développement technologique à venir ; un indice pour comprendre au présent ce que l'on appelle la terreur du sacré (Guillaud, 2007).

Bien que la référence aux cultures « primitives » soit présente dans la plupart des premiers traités anthropologiques ou historiques sur la magie, et que cet idée nous parle directement d'une supposée évolution vers la science moderne (avec dénigrement de la superstition), la pérennité et la centralité de la magie dans les cultures humaines (Eliade, 2022) nous obligent à chercher dans le fétiche technologique les traces de la relation surnaturelle et morale que l'on entretient avec les objets, soit la transformation de l'ordre naturel au moyen d'une magie technologiquement moralisée.

Ainsi, la figure du *hacker* renvoie à l'idée du chaos et du mercenaire, du malfaiteur et du voleur, mais il est aussi le représentant d'un héroïsme, révolutionnaire et émancipateur. Dans l'imaginaire médiatique, le hacker représente une dualité axiologique liée au pouvoir « neutre » des machines informatiques, qui

<sup>2</sup>Pour approfondir dans la métaphore actualisée du Big Brother, cf. « Big Brother Can Watch Us » (Power, 2016) ; « The Politics of Surveillance : Big Brother on Prozac (Waiton, 2010) ; « The Road to Big Brother : One's Man Struggle Against the Surveillance Society » (Clark, 2009) ; The Politics of Big Data: Big Data, Big Brother? (Mager, 2019) ; Becoming an Orwellian Society: Big Brother is Watching You" (Wallen, 2014).



nous laisse côtoyer les limites de la technologie comme spectateurs néophytes d'un futur déjà présent. Selon ce paradigme, la technologie ne serait pas un danger en elle-même car le danger réside dans l'usage qui en est fait, bon ou mauvais, par une élite secrète des individus. Il ne faut pas avoir peur de la technologie, car elle est libre d'intentions, mais il faut se méfier des objectifs de ceux qui la contrôlent. On ne se protège pas de la magie, mais des magiciens, c'est à dire des intentions individuelles avec lesquels on pratique les incantations et les sorts.

Le marketing de la technologie digitale promeut la magnificence de la machine et sa capacité algorithmique, voire magique, de tout savoir : « *Facebook nous connaît mieux que notre partenaire et que notre mère* »<sup>3</sup>. Aux yeux des réseaux sociaux, il n'y a pas de secrets, tout devient transparent : mes pensées, mes désirs, mes phobies, mes peurs, mes phantasmes, mes cordonnées, mes amis, mes proches, mes goûts, mes maladies, mes mensonges, mes préférences politiques, sexuelles, culinaires. Le mythe du Big Data nous parle du pouvoir des algorithmes de déchiffrer les personnes ; l'identité n'étant plus un mystère, la machine nous regarde et nous écoute à temps plein, elle a le pouvoir de lire le conscient et l'inconscient, en somme : elle nous connaît vraiment.

Pour élargir la lecture du mythe du Big Data, on pourrait citer une quelconque théorie de la conspiration, mais il semble plus pertinent de s'intéresser à une supposée crise épistémologique dans l'étude en sciences humaines et sociales, qui décrète le triomphe de l'appareil informatique dans le monde de la recherche et de la défaite de la méthode scientifique. Dans un article publié dans *Wired*, Chris Anderson rejette un verdict chez les technologues, dont le titre est déjà sujet à polémique : « *The End of Theory : The Data Deluge Makes The Scientific Method Obsolete* » (2008)<sup>4</sup>.

Pour ce journaliste, spécialisé en technologie, les corpus des données produits par les algorithmes ne pourrait se produire ni s'analyser de manière traditionnelle à l'aide des modèles théorique-interprétatifs sur lesquels repose l'ensemble de nos sciences. Le développement des technologies informatiques nous permet d'avoir non seulement un laboratoire massif de données sur la condition humaine, mais les mathématiques nécessaires pour les traiter. D'après Anderson, Google a réussi à se détacher de l'idée que les données doivent se lire de manière totale pour comprendre un phénomène. Ce n'est pas la reconstruction du contexte ni le recensement exhaustif des faits qu'il nous faut pour comprendre les faits sociaux, mais l'échantillonnage et les nouveaux outils statistiques du Big Data<sup>5</sup>. En d'autres

<sup>3</sup>Pour trouver un exemple concret de cette conception, cf.  
<https://www.pbs.org/wgbh/frontline/documentary/generation-like/>.

<sup>4</sup>Pour lire l'article complet, cf. <https://www.wired.com/2008/06/pb-theory/>.

<sup>5</sup>D'après C. Anderson, « le meilleur exemple pratique de cela est le séquençage des fusils de chasse du génome » découvert par J. Craig Venter : « Grâce à des séquenceurs à grande vitesse et à des super-ordinateurs qui analysent statistiquement les données qu'ils produisent, Venter est passé du séquençage d'organismes individuels au séquençage d'écosystèmes entiers... Au cours du processus, il a découvert des milliers d'espèces de bactéries et d'autres formes de vie jusque-là inconnues. Si les mots "découvrir une nouvelle espèce" évoquent Darwin et ses dessins de pinsons, vous êtes peut-être coincé dans l'ancienne façon de faire de la science. Venter ne peut presque rien vous dire sur les espèces qu'il a

termes, ce qui produit la connaissance c'est la simplification et non pas la complexité : dans le Big Data il y a le tout ; ce n'est pas de l'alchimie, mais des mathématiques :

Fin de toute théorie du comportement humain, de la linguistique à la sociologie. Oubliez la taxonomie, l'ontologie et la psychologie. Qui sait pourquoi les gens font ce qu'ils font ? Le fait est qu'ils le font, et nous pouvons suivre et le mesurer avec une fidélité sans précédent. Avec suffisamment de données, les chiffres parlent d'eux-mêmes [...] Nous pouvons mettre les chiffres dans les plus grands clusters informatiques que le monde n'a jamais vu et laisser les algorithmes statistiques trouver les modèles que la science ne trouve pas [...] Il n'y a aucune raison de s'accrocher à nos anciennes habitudes. Il est temps de se demander : qu'est-ce que la science peut apprendre de Google ? (Anderson, 2008).



Mais quand on parle de vérité en science on ne peut le faire sans doute, au risque de basculer aussitôt sur le terrain de la croyance. Dans le discours sur la haute performance du Big Data vu précédemment, on retrouve un bassin sémantique (Durand, 1981) plus près de la foi que de la loi scientifique ; plus proche de la pierre philosophale que du décryptage de la nature humaine. En paraphrasant le théologien Florent Urfels (2015), la science peut bel et bien être objet de foi, mais quand on se met à « croire » en la science, celle-ci prend alors la place de Dieu. L'espoir et la confiance aveugle dans le Big Data nous poussent alors à nous intéresser à l'approche entre la magie et la science, c'est pourquoi on propose de politiser l'analyse du mythe.

Le « je crois en la science » n'est pas seulement une transposition de la foi (ou une évidence de plus de la sécularisation du sacré), mais un positionnement d'ordre géopolitique qui exige que nous nous posions une question fondamentale : à qui appartiennent ces technologies et comment opèrent-elles ? Peu importe qu'on parle de magie ou de science (ou d'une combinaison des deux), la question nous ramène à une volonté d'encryptage, au secret des initiés, à la logique gnoséologique et discursive du pouvoir. Moins on comprend comment opèrent les algorithmes, plus on est tenté de croire en leur toute-puissance et d'en retrouver partout les preuves<sup>6</sup>.

Même un expert ne pourrait répondre de manière convaincante sur leur fonctionnement. Pourtant d'après le récit du Big Data il ne doit pas y avoir de doute sur leur neutralité<sup>7</sup>. Dans l'imaginaire des nouvelles technologies il y a du savoir

---

trouvées. Il ne sait pas à quoi elles ressemblent, comment elles vivent ou quoi que ce soit d'autre sur leur morphologie. Il n'a même pas tout leur génome. Tout ce qu'il a, c'est un blip statistique - une séquence unique qui, ne ressemblant à aucune autre séquence de la base de données, doit représenter une nouvelle espèce ». Pour lire l'article complet, cf. <https://www.wired.com/2008/06/pb-theory/>.

<sup>6</sup>L'idée vient d'un séminaire académique sur la protection des données privées vis-à-vis des réseaux sociaux qui a eu à l'Université La Salle Mexico en janvier 2020. Après une longue discussion, les experts ont conclu qu'il valait mieux parler de l'imaginaire des algorithmes, car on ne se rien de sa factualité.

<sup>7</sup>Dans la défense de Mark Zuckerberg face au Congrès américain, l'on peut voir la difficulté avec laquelle le personnage essaye d'expliquer comment fonctionne l'algorithme de Facebook. Cf. <https://tecreview.tec.mx/mark-zuckerberg-se-defiende-ante-congreso-estadounidense/>.



fervent, il y a carrément de la foi, et cela devrait faire appel à notre esprit critique : c'est lors des époques où le sentiment de condamnation est plus fort que les messianismes naissent ; c'est dans les époques où le sentiment de condamnation est plus fort que les messianismes naissent, c'est dans les climats apocalyptiques que la recherche de rédemption fait le plus recette (Rebolledo, 2021). Pour le dire avec des mots plus religieux, la devise du Big Data pourrait dire être "Je crois pour ne pas savoir"<sup>8</sup>.

Arthur C. Clarke (1962), l'a pronostiqué avec justesse dans la fiction : la technologie de notre futur est semblable en tout point à la magie. Mais si son jugement nous intéresse, ce n'est pas seulement par son pouvoir de description ou de fascination. Si l'on vit dans l'illusion c'est bien parce qu'il y a des illusionnistes, capables de produire le magique sans partager leurs technologies. Si l'on vit dans une nouvelle croyance c'est bien parce qu'il y a des nouveaux gourous, capables de maîtriser le sacré en nous parlant au même temps de l'enfer et du salut.

Pour penser dans sa globalité le mythe du Big Data, il faut regarder l'évidente inégalité sociale d'accès à la technologie et, pire encore, la monopolisation de sa production : « un tiers de la population n'a toujours pas accès à l'Internet » (ONU, 2022) ; « seule une poignée des pays produisent les technologies qui conduisent cette révolution »<sup>9</sup>. Si l'on reste dans la fiction, l'idée orwellienne du Big Brother nous offrira d'autres mots clés pour la réflexion : totalitarisme, contrôle, aliénation ; si l'on sort de la fiction, "la réalité" nous offrira d'autres exemples : cookies, tracking, doxing, espionnage. Ce n'est pas du *Black Mirror* ni la surveillance généralisée de la Chine, c'est le royaume d'un nouveau métarécit : le Big Data.

## 2. Le mythe de la futurologie

« Si je ne suis pas là, où suis-je », s'exclame le personnage au moment où il comprend qu'il n'est pas réel, mais un avatar doté d'une conscience et de sentiments. Joan s'est découverte avec horreur comme la copie de quelqu'un ; elle n'existe que dans le virtuel et elle mourra si l'on détruit la machine d'algorithmes qui l'a créée pour alimenter la voracité d'une audience cinématographique. Joan est horrible (*Joan is awful*), elle est cruelle, menteuse et infidèle ; mais au même elle est tout ce qu'il y a de plus ordinaire, elle n'a rien de spéciale. En réalité, nous pourrions tous être Joan, car nous pouvons tous jouer le rôle du monstre dans l'histoire d'autrui ; Joan est le miroir obscur d'un ensemble des spectateurs qui regardent dans le miroir de la fiction leur propre bûcher aux sorcières. Elle représente la rage contre une machine capable de produire multiples niveaux de fiction, où des « milliards d'âmes simulées [...] se croient réelles » ; « c'est un

<sup>8</sup>La phrase est attribuée à Sor Juana Inés de la Cruz.

<sup>9</sup>Pour lire le diagnostic complet, cf. <https://iap.unido.org/es/articles/el-impacto-de-las-tecnologias-de-vanguardia-en-las-desigualdades-entre-paises#:~:text=Solo%20un%20puñado%20de%20países,de%20la%20Cuarta%20Revolución%20Industrial>

ordinateur quantique, une technologie qui nous dépasse. C'est presque de la magie »<sup>10</sup>.

Pour faire de la magie il nous faut d'abord un objet avec des qualités magiques et une croyance communautaire dans la capacité technologique de transformer la nature des choses par des moyens occultes (Lévi-Strauss, 1987). Voilà ce que l'on appelle technomagie. Cette notion est discutée depuis des années au Centre d'Études sur l'Actuel et le Quotidien (CEAQ) de la Sorbonne. L'idée a été empruntée à la fiction littéraire de Arthur C. Clarke : « *Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic* » (Clarke, 1962), et plus récemment a été reprise par le sociologue Vincenzo Susca dans son livre *Technomagie. Extases, totems et possessions* (2023).

Pour V. Susca



La technologie cesse brusquement d'être le dispositif du logos au sens philosophique grec de « raison » ou de « pensée », devenant techno-magique, c'est-à-dire un système de totems, fétiches, rites et mythes nouveaux et anciens autour desquels le sujet se perd et se confond [...] » (2023, p. 9). En proposant ce que l'on peut appeler une médiologie, le sociologue montre que les récits utopiques et dystopiques sur la technologie nous offrent d'abord une possibilité religieuse de réassemblage : « les médias deviennent les nouveaux totems de l'être-ensemble » (Susca, 2023: 12)

à travers desquels l'ordre social essayait d'homéopathiser ce que Georges Bataille a appelé « la part maudite »

E. Durkheim a montré comment toutes les formes religieuses ont été obligées à faire de la place à l'esprit du mal dans leurs mythologies : « *il n'y a pas de vices ou maux qui n'aient été divinisés ; il y a eu dieux du vol et de la tromperie, de la luxure et de la guerre, de la maladie et de la mort* » (1986 : 601). Cette idée souligne que l'imaginaire religieux intègre l'irrationnel au nom de la cohésion sociale, car dans la logique du sacré, ou de la communauté, l'inhumain ne peut rester en dehors. Dans un tel contexte, si la technologie de l'intelligence artificielle est le nouveau totem de notre société, on doit être attentifs au revers de leurs mythologies. Nous proposons pour cela d'ouvrir une discussion sur la futurologie et sa contrepartie la collapsologie, en tant que forme discursive axée sur un avenir technologique en clair-obscur chargé de tensions, où la magie et ses secrets trouvent leur place. Comme nous le disions au début de cet article, derrière tout objet magique il y a une morale dialogique et une volonté régulatrice de pouvoir. Les objets de consommation sont toujours associés aux idées d'un devoir être mais aussi à la possibilité d'une désobéissance. Ils ne sont pas seulement des choses, mais des fétiches autour desquels on se ressemble pour des raisons paradoxales :

<sup>10</sup>[https://www.netflix.com/watch/80195733?trackId=14170289&tctx=2%2C0%2C3f893a9b-709d-4a6a-9320-e00637cd86ae-170232220%2CNES\\_101AA7FFA65163673F460DAAD3D7E1-994911DC4F528C-04EB6E7663\\_p\\_1687249326430%2CNES\\_101AA7FFA65163673F460DAAD3D7E1\\_p\\_1687249326430%2C%2C%2C70264888%2CVideo%3A80195733%2CdetailsPageEpisodePlayButton](https://www.netflix.com/watch/80195733?trackId=14170289&tctx=2%2C0%2C3f893a9b-709d-4a6a-9320-e00637cd86ae-170232220%2CNES_101AA7FFA65163673F460DAAD3D7E1-994911DC4F528C-04EB6E7663_p_1687249326430%2CNES_101AA7FFA65163673F460DAAD3D7E1_p_1687249326430%2C%2C%2C70264888%2CVideo%3A80195733%2CdetailsPageEpisodePlayButton).

[...] les dispositifs en question ne constituent pas simplement des technologies au service d'un projet politico-économique de type pragmatique ou fonctionnel, en constituant plutôt un territoire symbolique capable de canaliser et de laisser s'exprimer le domaine de la « vie improductive » (Bataille, 2003; Joron, 2010), à savoir des désirs, des sensibilités et des pulsions irréductibles à l'idée directrice du progrès et des grands-récits traditionnels » (Susca, 2023: 12).

Plus simplement, on pourrait dire que la futurologie garde en soi l'utopie du progrès technoscientifique, en faisant de la prédiction un outil statistique précis et irréfutable, idéal pour reproduire l'image optimiste d'un monde futur avancé et libéré des problèmes comme l'inégalité, la faim, les maladies, la violence, la guerre, le réchauffement climatique, et même la mort.

D'ici à 2029, et j'ai été très cohérent avec cette date, nous aurons achevé la rétro-ingénierie du cerveau humain. Et nous avons déjà fait beaucoup de progrès là-dessus. Et cela nous fournira les logiciels et les méthodes algorithmiques pour simuler toutes les capacités du cerveau humain, y compris notre intelligence émotionnelle. Et les ordinateurs à cette époque seront beaucoup plus puissants que le cerveau humain. Et nous pourrons créer des machines qui ont vraiment la subtilité et la flexibilité de l'intelligence humaine [...] Cela déclenchera une révolution dans laquelle ces machines continueront à croître de manière exponentielle en puissance ; elles pourront améliorer leur propre conception de logiciel. D'ici 2045, nous aurons étendu l'intelligence de notre civilisation de la machine humaine un milliard de fois (Kurzweil, 2009).<sup>11</sup>



Ainsi, la futurologie est une forme de prédiction, non linéaire, basée sur les données du développement exponentiel de la technologie, et fondée sur l'idée d'une graduelle démocratisation d'accès, mais qui ne s'interroge pas sur les détails de l'écart entre ceux qui la possèdent et les autres. C'est à dire entre ceux qui la produisent et ceux qui n'ont pour destin que sa consommation (Rebolledo, 2021). Avec la futurologie on sait qu'il y a de l'inégalité et des risques socio-économiques en matière technologique mais, pour le bien de l'humanité, il n'est pas question de s'en préoccuper car ces derniers sont supposés se réduire au but d'un certain temps.

La collapsologie se fait l'écho d'un constat similaire de développement technoscientifique, mais avec la dose nécessaire de terreur propre au mythe religieux. Dans la collapsologie, le monde futur est plein de conquêtes technologiques mais également rempli de problèmes humains. La dystopie est le signe du triomphe d'une utopie technologique dépourvue de justice sociale. Appuyée sur les techniques de prédictions statistiques de la futurologie, la collapsologie ne nie pas la culmination de l'intelligence artificielle ni la culmination de la machine sensible ; tout au contraire, elle est l'envers d'un récit sur le pouvoir de la magie technologique et les dilemmes éthiques qu'elle porte :

<sup>11</sup>Pour regarder la vidéo cf. <https://www.youtube.com/watch?v=1ulzS1uCOcE&t=236s>.

certaines entreprises et certains gouvernements seront en mesure de pirater systématiquement tout le monde. Nous, les humains, devrions nous habituer à l'idée que nous ne sommes plus des âmes mystérieuses, nous sommes maintenant des animaux piratables. Les données pourraient permettre aux élites humaines de faire quelque chose d'encore plus radical que de construire des dictatures numériques. En piratant des organismes, les élites peuvent acquérir le pouvoir de repenser l'avenir de la vie elle-même, car une fois que vous pouvez pirater quelque chose, vous pouvez généralement aussi le concevoir [y compris inorganiquement] (Harari, 2022).

D'après Hans Georg Gadamer, l'image scientifique du monde se comprend à soi-même comme la dissolution de l'image mythique du monde ; cependant, l'idée d'une raison absolue est illusoire (Gadamer, 1997: 14, 20). Dans le cas des techniques statistiques et des algorithmes de la prédiction, mythe et raison constituent les deux pôles de la pensée moderne. La futurologie est bipolaire, car dans les mythes sur le futur se cristallisent l'espoir comme le désespoir, l'optimisme comme le pessimisme. On a déjà insisté en usant d'autres termes : le salut ne vient qu'après l'Apocalypse, la rédemption ne vient qu'après le collapse.

Dans les dernières semaines de juin 2023, la futurologie et la science-fiction ont placé la fascination pour Chat GPT dans les premières pages des journaux et dans les premiers *rankings* du streaming. En parlant de l'intelligence artificielle, Y. Harari<sup>12</sup> affirme que le système opérationnel de la civilisation vient d'être piraté par le développement d'algorithmes capables de créer des narratives complexes à l'instant, avec des instructions et des machines simples. Les auteurs sont nombreux à tirer l'alarme, l'intelligence artificielle pourrait mettre fin aux démocraties et installer des régimes de surveillance et de contrôle proches des dictatures. De façon similaire, la série *Black Mirror*<sup>13</sup> a lancé une nouvelle saison qui s'ouvre sur un chapitre où la technologie est si avancée qu'on n'a pas de moyens pour comprendre son fonctionnement. Dès que la machine développe son propre logiciel et se prend charge elle-même, nous devenons comme de vulgaires marionnettes, soumises aux secrets de ses desseins presque magiques.

En jouant avec l'idée de Clarke sur la proximité entre la technologie et la magie, le designer Efraín Foglia (2018) critique le caractère occultiste du développement des algorithmes et *déromantise* de manière créative l'idée de magie avec un texte qui se réécrit ligne par ligne dans un site Web<sup>14</sup> :

<sup>12</sup>Pour lire le texte complet cf. Yuval Noah Harari argues that AI has hacked the operating system of human civilisation

<sup>13</sup>[https://www.netflix.com/watch/80195733?trackId=14170289&tctx=2%2C0%2C3f893a9b-709d-4a6a-9320-e00637cd86ae-170232220%2CNES\\_101AA7FFA65163673F460DAAD3D7E1-994911DC4F528C-04EB6E7663\\_p\\_1687249326430%2CNES\\_101AA7FFA65163673F460DAAD3D7E1\\_p\\_1687249326430%2C%2C%2C70264888%2CVideo%3A80195733%2CdetailsPageEpisodePlayButton](https://www.netflix.com/watch/80195733?trackId=14170289&tctx=2%2C0%2C3f893a9b-709d-4a6a-9320-e00637cd86ae-170232220%2CNES_101AA7FFA65163673F460DAAD3D7E1-994911DC4F528C-04EB6E7663_p_1687249326430%2CNES_101AA7FFA65163673F460DAAD3D7E1_p_1687249326430%2C%2C%2C70264888%2CVideo%3A80195733%2CdetailsPageEpisodePlayButton).

<sup>14</sup>Pour voir le texte complet cf. [Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic | CCCB LAB](#)



Toute magie avancée est indiscernable de la technologie. Toute technologie suffisamment avancée se distingue par sa puissance. Toute magie avancée se distingue par sa complexité à exécuter. Tout ce qui est complexe à exécuter est réservé aux spécialistes ou aux magiciens. Tout spécialiste suffisamment avancé se distingue par son pouvoir. Toute puissance suffisamment avancée est capable de contrôler les autres (Foglia, 2018).

Plutôt qu'une apologie du développement technologique, E. Foglia fait la critique de sa sacralisation. La technologie n'est ni neutre ni magique, elle est un processus de design humain, et comme tel il faut discuter sa production et sa consommation. Il faut discuter les mythes que lui donnent du sens, car après tout, il ne peut y avoir d'objets technologiques sans discours pour les porter :



Tout contrôle social suffisamment avancé utilise la technologie. Toute magie suffisamment avancée doit cacher sa façon d'opérer. Toute technologie suffisamment avancée a tendance à être opaque. Toute technologie suffisamment opaque tend à être injuste. Toute injustice peut sembler être de la technologie ou de la magie, mais c'est vraiment une conception humaine. Toute conception suffisamment avancée est forcément un gros problème. Toute entreprise suffisamment avancée laisse les gens derrière. Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie. Internet est une technologie suffisamment avancée et totalement opaque. Toute technologie suffisamment avancée et opaque est une dictature. Nous exigeons un Internet qui ne ressemble pas à de la magie. Sur Internet, nous avons besoin de moins de magie et de plus de culture politique des réseaux (Foglia, 2018).

## Bibliography

- Anderson, C., (2008). "The End of Theory : The Data Deluge Makes The Scientific Method Obsolete", in *Wired*, Science (2008), Retrieved on 01-06-2023 : <https://www.wired.com/2008/06/pb-theory/>.
- Durand, G. (1981), *Las estructuras simbólicas de los imaginario*. Madrid, Taurus.
- Durkheim, E. (1986), *Les formes élémentaires de la religion*. Paris, Presses Universitaires de France.
- Eliade, M. (2022), *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*. Mexico, Fondo de Cultura Económica.
- Foglia, E. (2018). "Cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia", in CCCBLAB, Retrieved on 01-06-2023 : <https://lab.cccb.org/en/arthur-c-clarke-any-sufficiently-advanced-technology-is-indistinguishable-from-magic/>.
- Frazer, J.G. (1994), *La rama dorada. Magia y religión*. Mexico, Fondo de Cultura Económica.
- Gadamer, H.G. (1997), tr. Es., *Mito y razón*. Barcelona, Paidós Studio.
- Greenwood, S. (2009), *The Anthropology of Magic*. Oxford, Berg.
- Guillaud, L. (2007), *La terreur et le sacré: La nuit gothique américaine*. Paris, Michel Houdiard.
- Harari, Y.-N., (2022). "We can hack humans". Retrieved on 01-06-2023: [https://www.economist.com/by-invitation/2023/04/28/yuval-noah-harari-argues-that-ai-has-hacked-the-operating-system-of-human-civilisation?utm\\_content=section\\_content&gclid=CjwKCAjw-b-kBhB-EiwA4fvKrBVZQNYOfEukUFVov2ztrgdNF9YE57slel4BsNOzEx02NNzACD8avBoCJ3sQAvD\\_BwE&gclsrc=aw.ds](https://www.economist.com/by-invitation/2023/04/28/yuval-noah-harari-argues-that-ai-has-hacked-the-operating-system-of-human-civilisation?utm_content=section_content&gclid=CjwKCAjw-b-kBhB-EiwA4fvKrBVZQNYOfEukUFVov2ztrgdNF9YE57slel4BsNOzEx02NNzACD8avBoCJ3sQAvD_BwE&gclsrc=aw.ds).
- Harari, Y.-N., (2023) "AI has hacked the operation system of Human Civilisation" in *The Economist*. Retrieved on 01-06-2023: [https://www.economist.com/by-invitation/2023/04/28/yuval-noah-harari-argues-that-ai-has-hacked-the-operating-system-of-human-civilisation?utm\\_content=section\\_content&gclid=CjwKCAjw-b-kBhBEiwA4fvKrBVZQNYOfEukUFVov2ztrgdNF9YE57slel4BsNOzEx02NNzACD8avBoCJ3sQAvD\\_BwE&gclsrc=aw.ds](https://www.economist.com/by-invitation/2023/04/28/yuval-noah-harari-argues-that-ai-has-hacked-the-operating-system-of-human-civilisation?utm_content=section_content&gclid=CjwKCAjw-b-kBhBEiwA4fvKrBVZQNYOfEukUFVov2ztrgdNF9YE57slel4BsNOzEx02NNzACD8avBoCJ3sQAvD_BwE&gclsrc=aw.ds).
- Kurzweil, R., (2009). "La singularidad que se avecina". Retrieved on 01-06-2023: <https://www.youtube.com/watch?v=1ulzS1uCOcE&t=236s>.



Lévi-Strauss, C. (1987), *Antropología estructural*. Barcelona, Paidós.

Malinowski, B. (2022), *Magic, Science and Religion, and Other Essays*. Chicago, Lushena Books.

Rebolledo, C. (2021), "Le cauchemar prométhéen" in *Les Cahiers Européens de l'Imaginaire : La nuit*. Paris, CNRS.

Susca, V. (2023), *Technomagie. Extases, totems et possessions*. Montréal, Liber.

Thomas, K., (1975). "An Anthropology of Religion and Magic, II". *Journal of Interdisciplinary History* Vol. VI, No. 1. The MIT Press: 91-109.

Urfels, F., (2015). « Je ne crois pas en Dieu, je crois en la Science » in Cycle Dieu et la Science. Talas. Retrieved on 01-06-2023:  
[https://www.eleves.ens.fr/aumonerie/talatex/1516/PFU\\_15-16/Conf\\_Chapelle.pdf](https://www.eleves.ens.fr/aumonerie/talatex/1516/PFU_15-16/Conf_Chapelle.pdf).





A JOURNAL OF THE  
SOCIAL IMAGINARY

# Questa tempesta. Immaginazione digitale e tecnomagia incarnata

Adolfo Fattori

adolfo.fattori@abana.it

Scuola di Progettazione artistica per l'impresa | Accademia di Belle Arti di Napoli



## Abstract

*This Storm. Digital Imagination and Embodied Technomagic*

"His face is turned toward the past. Where we perceive a chain of events, he sees one single catastrophe which keeps piling wreckage upon wreckage and hurls it in front of his feet. The angel would like to stay, awaken the dead, and make whole what has been smashed. But a storm is blowing from Paradise; it has got caught in his wings with such violence that the angel can no longer close them. The storm irresistibly propels him into the future to which his back is turned, while the pile of debris before him grows skyward. The storm is what we call progress". So Walter Benjamin wrote about the flow of time – with space and identity, quoting James G. Ballard, "the three pillar of science fiction" (1996) – perhaps inspiring William Gibson about his *Pattern Recognition*, where the heroin, Cayce Pollard, says "The future is there [...] looking back at us. Trying to make sense of the fiction we will have become. And from where they are, the past behind us will look nothing at all like the past we imagine behind us now". This is our condition, a new human state in which a digital incarnation of technomagic imagination happens, how we see in another superb Gibson's work, *The Peripheral*, a dizzying narration of a possible future of ones. In my paper I'll try to show how fiction squeezes this condition and the current, contradictory atmosphere in which our daily life is absorbed.

## Keywords

Imagination | Technomagic | Science Fiction | Cyberpunk | Identity



C'è un quadro di Klee che s'intitola *Angelus Novus*. Vi si trova un angelo che sembra in atto di allontanarsi da qualcosa su cui fissa lo sguardo. Ha gli occhi spalancati, la bocca aperta, le ali distese. L'angelo della storia deve avere questo aspetto. Ha il viso rivolto al passato. Dove ci appare una catena di eventi, egli vede una sola catastrofe, che accumula senza tregua rovine su rovine e le rovescia ai suoi piedi. Egli vorrebbe ben trattenersi, destare i morti e ricomporre l'infranto. Ma una tempesta spira dal paradiso, che si è impigliata nelle sue ali, ed è così forte che gli non può chiuderle. Questa tempesta lo spinge irresistibilmente nel futuro, a cui volge le spalle, mentre il cumulo delle rovine sale davanti a lui al cielo. Ciò che chiamiamo il progresso, è questa tempesta.

Walter Benjamin (1962)

«Il futuro è lì [...] che si gira a guardarci. Cercando di rintracciare un filo nel racconto che saremo diventati. E dal punto dove si trovano loro, il passato dietro di noi non somiglierà per niente al passato che immaginiamo di avere adesso».

William Gibson (2004)

## 1. Che cosa è (stata) la fantascienza<sup>1</sup>

Nel breve saggio "Tesi di filosofia della storia" (da cui è tratta la prima epigrafe in alto) Walter Benjamin si ispira ad un quadro di Paul Klee, *Angelus novus*,<sup>2</sup> appunto, per scrivere del fluire del tempo – con lo spazio e l'identità "i tre pilastri della fantascienza" secondo James G. Ballard (1996). Forse inducendo William Gibson – l'alfiere di quella curvatura della *science fiction* che chiamiamo *cyberpunk* – nella sua profonda attenzione al rapporto che abbiamo col tempo a far pronunciare alla protagonista del suo *L'accademia dei sogni*, Cayce Pollard, le frasi che ho riportato nella seconda epigrafe.

<sup>1</sup>Rubo il titolo di questo paragrafo a *Che cosa è la fantascienza* di Franco Ferrini (1970), uno dei primi, pionieristici saggi pubblicati in Italia su questo dispositivo narrativo.

<sup>2</sup>L'opera di Klee dà il titolo alla raccolta di saggi in cui è compreso il testo che ho citato.

Nonostante, come scrive molto bene Roberto Paura citando il primo romanzo di Gibson, *Neuromante* (1991), pubblicato nel 1984,

Visioni radicali, naturalmente, come si conviene a un romanzo di fantascienza: *Neuromante* non ambiva a "prevedere il futuro", come alcuni critici superficiali credono che faccia la *science fiction*, ma a immaginare possibili futuri partendo dall'estrapolazione di tendenze in atto. Il mondo di *Neuromante* ha molti punti in comune con il nostro, tuttavia, e non solo per quanto riguarda la penetrazione della Rete, ma anche per l'urbanizzazione selvaggia delle megalopoli (lo "sprawl"), la diffusione delle droghe e il concentramento della ricchezza mondiale nelle mani delle grandi corporazioni (Paura, 2019: 91).

Questa relazione nuova, straniante, col tempo che viene immaginata nel romanzo di Gibson è forse metafora della nostra attuale condizione, un nuovo stato dell'umano in cui avviene una incarnazione digitale della immaginazione "tecnomagica" (Susca, 2022), come sempre Gibson ci racconta in un altro suo superbo romanzo, *Inverso* (2017) e poi in *Agency* (2021), una vertiginosa narrazione di uno dei nostri possibili futuri, ma, ancor di più della possibile percezione (e quindi relazione con) che avremo dell'ambiente – fisico e sociale – che si imporrà nel momento in cui si sarà compiuta la totale fusione con le tecnologie digitali. Tempo e spazio – e identità – saranno da ridefinire completamente (come nella trilogia di *Altered Carbon* [Morgan, 2018], per intenderci, o come in parte della narrativa dell'italiano Giovanni De Matteo [2007, 2014, 2019]) a partire dalla emancipazione totale da quel dualismo che caratterizza quasi da sempre il pensiero occidentale (cfr. Pecchinenda, 2018).

Potremmo, questa volta parafrasandolo, ispirarci ancora a Benjamin, affermando che la fantascienza, che è ancora oggi un araldo dell'immaginazione, dopo essere stata per un secolo ambasciatrice della modernità, sopravvive clandestinamente nel reale.<sup>3</sup> Qualunque significato – è ovvio – vogliamo attribuire al termine "reale", se non quello di un comodo costruito sociale utile a indicare l'immagine condivisa del dispositivo fatto di noi stessi, dell'ambiente che percepiamo avere intorno, delle *routine* della vita quotidiana.

In effetti, allora, lo sciogliersi e il dissiparsi della *science fiction* nei territori della nostra vita collettiva, nelle pratiche di tutti i giorni, era stato intravisto e svelato – (d)enunciato? – dal francese Jean Baudrillard già nel 1978, durante il primo grande convegno accademico dedicatole in Italia, dall'Università di Palermo.<sup>4</sup>

Negli stessi anni William Burroughs scriveva che "La fantascienza ha la cattiva abitudine di avverarsi" (1980).

<sup>3</sup>La frase di Benjamin suona così: "La favola, che è anche oggi la prima consigliera dei bambini, dopo essere stata un tempo quella dell'umanità, sopravvive clandestinamente nel racconto" Benjamin, 1962: 253.

<sup>4</sup>Si veda Russo (a cura di), 1980.



Sotto certi aspetti il filosofo francese e il romanziere americano sostenevano la stessa cosa: la fantascienza si era avverata (come scriveva Burroughs), e lo aveva fatto già negli ultimi decenni del Novecento (come sosteneva Baudrillard).

Forse, potremmo immaginare, con lo sbarco sulla Luna, a fine luglio 1969; forse ancora prima, con le esplosioni delle prime bombe atomiche su Hiroshima e Nagasaki; forse, meglio ancora, con le sottili ma profonde trasformazioni avvenute nel costume, nelle abitudini quotidiane, nel diffondersi lento e morbido delle nuove tecnologie legate alla comunicazione, ma anche al comfort casalingo, come i piccoli elettrodomestici di uso comune.

Trasformazioni che però, essendo striscianti, banali (tranne che nelle pubblicità ormai retrofuturistiche dell'epoca), non venivano percepite come passi avanti nel "futuro".

Fatto sta che per tutto il XX secolo, la musica del modernismo e del progresso veniva accompagnata dal contrappunto della *science fiction*, che immaginava anni, secoli, millenni che avrebbero fatto da spartiacque fra il "presente" e il "Futuro", che sarebbe stato un "Tempo" governato da tecnologie *hard* che ci avrebbero permesso di dominare il tempo e lo spazio, e avrebbero donato felicità, pace, benessere. O al contrario, ci avrebbero proiettati in una qualche distopia post-nucleare, condannati a un'esistenza animalesca, brutta, barbarica (Fattori, 2023). Come si era trovato a commentare subito dopo la fine della Seconda guerra mondiale Gottfried Benn, uno dei grandi sottovalutati del Novecento, "... stile dei robot. Stile del montaggio" (1967: 131).

La chiosa perfetta al trionfo dell'epoca del "secondo ordine dei simulacri", a dirla sempre con Jean Baudrillard (1979: 64-68), quello, appunto, del robot, a preparare il terreno all'aurora del "terzo ordine", quello del modello e della "metafisica del codice" (Baudrillard, 1979: 68-73) – e della sua supremazia. E con essa, l'inveramento di una massima dell'inglese Arthur C. Clarke, inventore e scrittore di fantascienza, diventata famosa, fatta di autoevidenza rassegnata e ironica, della stessa forza di un meme: «Qualunque tecnologia sufficientemente avanzata è indistinguibile dalla magia».

E c'era un anno, su tutti, che rappresentava un crinale, una soglia, più di qualsiasi altro, una data che faceva da sinonimo per eccellenza dello scavalco dalla normalità del presente all'eccezionalità del futuro: il "Duemila", anzi, il "2000", in cifre, a connotare, ad alludere alla relazione profonda ma evidente fra il tempo di cui attendevamo – noi gente del Novecento – l'avvento, e il linguaggio della scienza, i numeri, la matematica.

Poi il Duemila è arrivato. E non abbiamo avvertito fratture, passaggi di stato radicali, improvvisi, fra un'epoca e un'altra. Perché, lo sappiamo, il mutamento sociale è come un grande, potente fiume, il cui corso, al di là di punti in cui magari accelera o rallenta, precipita o stagna, ha una sua velocità di fondo diluviale, carsica, che lavora sui lunghi periodi, non sui tempi brevi, nonostante la comodità di fissare date momenti specifici, legati ad eventi particolari, che scegliamo come punti di svolta, momenti di frattura, di catastrofe, come punti cardinali, che facciamo da cerniera fra due epoche o da tagli netti fra le stesse.



E il passaggio al futuro, l'ingresso nel futuro, era già avvenuto, ma con modalità diverse da quelle immaginate dalla "tempestosa" muscolarità progressista del modernismo: si era prodotto (se vogliamo ragionare su un aspetto, non certo l'unico, ma concedendoci per un attimo alle tentazioni del determinismo tecnologico) grazie all'affermarsi delle tecnologie *soft* legate alla cibernetica, poi all'informatica – a quello che oggi chiamiamo "digitale". E che nell'epoca d'oro della fantascienza si identificava col robot e col "computatore", la traduzione maccheronica e ingenuamente esotica del termine *computer*, oggi di uso comune, allora più spesso tradotto con "calcolatore" o "cervello elettronico", e nell'occasione che cito presente nella traduzione italiana proprio di un romanzo di Arthur C. Clarke, *La città e le stelle*, (1957).

Insomma, nella maggior parte dei casi, il futuro immaginato in passato sarebbe stato il frutto di una spinta ipertecnologica, *hard*, fatta di tecnologie fisiche, dure, solide – con conseguenze volta per volta esaltanti o disastrose: dalla espansione umana nell'universo declinata in vari modi (frutto di un andamento lineare e progressivo della storia umana), al ritorno ad una situazione di imbarbarimento e regresso (derivante dalla distruzione dell'ambiente e della civiltà), con conseguente ritorno alle superstizioni, alle credenze nel soprannaturale – ai paradigmi del magico, insomma.



## 2. Periferi(ch)e del tempo e dello spazio

E, almeno per ora, a più di venti anni dal superamento della soglia simbolica del Terzo millennio, non è stato così. Diciamo che siamo finiti nel futuro di un universo alternativo a quello atteso dall'immaginazione – non solo narrativa – del Novecento, l'epoca che lo ha prodotto.

In questo senso è esemplare uno degli ultimi romanzi di William Gibson, cui ho già accennato più sopra, dotato tuttora di una sensibilità unica nel cogliere lo *Zeitgeist* della sua attualità, *Inverso* (2017), da cui è stata tratta una superba serie tv (Smith, 2022-). Qui Gibson mette in scena una delle sue architetture vertiginose ma nello stesso tempo più che plausibili nella logica della *science fiction*: in un futuro neanche troppo lontano, segnato da un disastro globale, il *Jackpot*, una sorta di lenta apocalisse in *time lapse* (cfr. Giudici, 2023), che ha colpito il pianeta, si incontrano due flussi temporali differenti, distanti settant'anni l'uno dall'altro, e – ed è questo il *novum* narrativo introdotto da Gibson – dove il singolare futuro (il "tempo2") che entra in contatto con il particolare presente (il "tempo1") in cui agiscono i protagonisti della serie è in grado di produrre vari passati, varie linee temporali, e di creare un canale di comunicazione fra le due epoche. Grazie ad una periferica (*The Peripheral*, il titolo originale del romanzo e della serie tv) particolare, è possibile agli abitanti del "tempo1" "trasferirsi" nel "tempo2" "ospitati" da simulacri umanoidi chiamati *polt* (da *poltergeist*) in una vertiginosa simulazione di viaggio nel tempo, e in una ancor più vertiginosa materializzazione delle esplorazioni degli spazi che si stendono oltre le "porte della percezione" di cui scriveva Aldous Huxley (2016), le

“realtà separate” esplorate da Carlos Castaneda (1970) nel suo apprendistato presso lo sciamano yaqui Don Juan...

Ecco, tutta quella sfera dell'immaginario che nella seconda metà del XX secolo ruotò attorno alle sostanze psicotrope e ai loro effetti, alle prospettive esperienziali che il loro uso apriva – e il loro fondersi con le prime intuizioni su cosa sarebbe successo con lo sviluppo dell'elettronica e della cibernetica – fecero da anticipazione, anche narrativa, al futuro che attendeva l'umanità, basta pensare a Philip Dick e a suoi romanzi come *Ubik* (2016) o *Le tre stigmate di Palmer Eldritch* (2022).

Come scrisse anni dopo Piergiorgio Odifreddi, quando ormai il digitale conosceva la sua alba, e si avviava verso la sua aurora,

Timothy Leary, che negli anni '60 descrisse l'esperienza del viaggio con LSD in inequivocabili termini elettronici, e negli anni '90 parla della realtà virtuale come di una continuazione di quelle esplorazioni della coscienza che finora aveva condotto con altri mezzi; e Stuart Brand, che organizzò nel 1966 a San Francisco una grandiosa seduta di gruppo in cui l'LSD avrebbe dovuto fondere le menti individuali in una psiche collettiva (il Trip Festival) e la ripeté nel 1990 nel medesimo luogo e con analoghi scopi, semplicemente sostituendo all'LSD esperienze di realtà virtuale (il Cyberthon).

[...] Nel 1972 nacque la People's Computer Company, con il programma di usare il computer per liberare la gente, invece di controllarla [...] Due dei sognatori, Steven Jobs e Steve Wozniak, presero sul serio lo slogan “il potere del computer al popolo”, fondando la *Apple* e costruendo nel 1984<sup>5</sup> la prima macchina individuale, piccola, poco cara e facile da usare (il cosiddetto *personal*) (Odifreddi, 1994).

Gli universi numerici del digitale e quelli allucinatori degli “stati alterati di coscienza” si assomigliano, sono omologhi, affini, permettono nuove dimensioni della narrazione del sé – come peraltro ci narra il *cyberpunk*, e non solo attraverso i suoi autori di punta come Gibson, ma forse ancor di più attraverso le opere di autori “di nicchia”, meno diffusi, ma spesso più radicali, da Jeff Noon (1995) a John Shirley (1980) a Michael Marshall Smith (1997). In tutti questi autori sostanze psicotrope (spesso droghe sintetiche immaginarie) e realtà virtuali (mediate da tecnologie a venire) proiettano i personaggi delle loro narrazioni in una dimensione che oscilla fra lucidità e allucinazione, delirio e consapevolezza, in luoghi liminali, indecidibili, incerti, evanescenti. Dimensioni sciamaniche, trasfigurate, che sconfinano ampiamente in ciò che per secoli è stato il sacro, il magico. Metafore profetiche, a ben vedere gli anni cui appartengono, della nostra dimensione attuale, come ben scrive Vincenzo Susca nel suo *Tecnomagia* (2022):

L'esperienza sviluppata nell'alveo della cultura digitale esprime una sinergia inedita tra la mente e i sensi, il visibile e l'invisibile, l'agire razionale e il pensiero

---

<sup>5</sup>Un anno fatidico, quindi il 1984, non solo – o non tanto – perché è il titolo del famoso romanzo di George Orwell, piuttosto perché vede la nascita contemporanea del primo *personal* e del *cyberpunk*. Come scrive James Ballard, “le coincidenze non esistono” (1991: 29).



magico.

L'adorazione dei vari feticci tecno-societali punteggianti i paesaggi contemporanei, con i brividi e le idolatrie che la contraddistinguono, comporta, per ciascuna persona coinvolta, un alto grado di estasi, frenesia e stupore. Articolata in una successione di prove e di riti, essa implica dapprima una resa dell'individuo, in una frizione collettiva, quindi una sorta di tormentoso travaglio fitto di inquietudini, attrazioni e repulsioni verso l'oggetto dall'aura mitica coinvolto nello scambio simbolico, infine il raggiungimento di una sorta di *tecnograzia* che equivale contemporaneamente all'alleggerimento dell'essere, al venire meno dell'io (Susca, 2022: 135).<sup>6</sup>

Altrettanto bene lo sottolineava Erik Davis, singolare figura di ricercatore californiano, profondamente organico a quella declinazione della controcultura americana degli anni Settanta del XX secolo che fondeva cibernetica e irrazionalismo, a proposito della cifra magica delle tecnologie della comunicazione:

Le potenti nuove tecnologie sono magiche perché esse *funzionano* come la magia, schiudendo originali, proteiformi spazi di possibilità all'interno della realtà sociale. Esse permettono agli uomini di imprimere i loro sogni sulla materia del mondo, ridandole forma, almeno in parte, secondo i disegni dell'immaginazione (Davis, 2001: 203).<sup>7</sup>

Siamo entrati in una nuova dimensione della "condizione umana", quella che potremmo chiamare "condizione *online*" (Fattori, Futuri 17, 2022), quella fatta di esperienze *Onlife* (Floridi, 2014, cit. in Maniello, 2023: 42). Una dimensione – e condizione – che sicuramente è intrecciata, si co-produce con gli sviluppi ultimi delle tecnologie, prima di tutto quelle della comunicazione, ma che, nel nostro approccio col mondo, riguarda specificamente le nostre *identità*, e produce nuove forme di "circostanza", per dirla con José Ortega y Gasset:

La circostanza! *Circum-stantia*! Le cose mute che stanno più immediatamente intorno a noi [...] Io sono io e la mia circostanza, e se non salvo lei non salvo nemmeno me. Molto vicino, molto vicino a noi levano le loro tacite fisionomie con un gesto di umiltà e desiderio, quasi bisognose che accettiamo la loro offerta e insieme vergognose per la semplicità apparente del loro dono (Ortega y Gasset, 2014: 40).

Praticamente il mondo che ci sta intorno, se non crediamo al quale (se non "salviamo" il quale), non possiamo credere ("salvare") neanche noi stessi, non possiamo credere alla nostra stessa esistenza.

<sup>6</sup> Corsivo nel testo.

<sup>7</sup> Corsivo nel testo.

### 3. Tecnomagie

Ora, noi definiamo la nostra identità collocandola in relazione ad un preciso *continuum* spazio-temporale, cosa che ci è necessaria per rassicurarci sulla continuità ontologia di noi stessi. Ma, entrati nel Terzo millennio, in quello che nel nostro recente passato abbiamo definito “futuro”, questa continuità sembra essere messa in discussione, perché il classico *continuum* in cui ci siamo collocati per secoli sembra essersi sfibrato, aver perso la sua solidità, la sua struttura, la sua forma, proiettandoci in una dimensione epifanica magica, trasfigurata.

Come scrive Vincenzo Susca,

L'aura elettronica, spazio liminare dell'essere-insieme contemporaneo, costituisce sia l'ambiente profano per eccellenza, sia la forma più suprema del sacro dei nostri tempi. In effetti, il sacro si fa ivi “sacrale”, intendendo con questo neologismo “la diffusione del divino nella vita quotidiana”<sup>8</sup> ben oltre le figure finora oggetto di culto, in una sorta di nuovo Pantheon che, a mo' di ciò che avviene nei giochi di ruolo, negli MMORPG e nei mondi virtuali, coinvolge in modo interattivo e partecipativo gli individui coinvolti – *fan*, adepti e fedeli – rendendoli al contempo protagonisti e succubi della cosmogonia digitale (2022: 169).

Come se ci fossimo trasferiti in un universo “altro”, allucinato, onirico, come quelli descritti in pellicole come *Inception* (Nolan, 2010), in cui Christopher Nolan mette in scena addirittura la possibilità di inserirsi nei sogni altrui utilizzando una particolare tecnologia neurodigitale ispirata a film precedenti, ma anche a ricerche in corso afferenti all'area delle neuroscienze.

Ancora Susca descrive magistralmente questa nuova condizione,

Qualsiasi comunità virtuale, rete di *streamer*, *room* di Clubhouse, gruppo Telegram, *trend* di Tik Tok, fazione di Minecraft, interstizio di *backroom* emana un'aura elettronica dall'alto valore iniziatico e mistico benché venata di mondanità, anzi proprio nella misura in cui rifletta la vita quotidiana prima estetizzandola, quindi contaminandola nell'orbita di un mondeggiare multispecie,<sup>9</sup> poi rendendola straordinaria con filtri, *avatar*, maschere ed altri artifici simbolici e narrativi.

Dotata di una specifica storia, con la sua verità ufficiosa a latere di quella ufficiale e universale, portatrice di uno stile di vita e di un linguaggio particolari, ogni bolla del genere disegna, in armonia conflittuale con le altre espressioni della galassia Internet, un paesaggio polifonico, fluido e anche ossimorico, segnato da adesioni emotive intense fatte di amore e odio, attrazioni e repulsioni.

Si tratta, a ben vedere, del mondo che abitiamo mentre ci abita nel profondo. Lo stiamo ricreando allorché, soprattutto, ci ricrea, in un andirivieni che interrompe la logica della separazione tra essere umano, ambiente e tecnica dispiegata con vigore dal Rinascimento alla seconda metà del XX secolo (Susca, 2022: 168-169).

<sup>8</sup>Qui Susca cita Michel Maffesoli (2016: 14).

<sup>9</sup>Qui Susca cita Donna Haraway (2016).

È, in pieno, il trionfo della “nuova carne”, quello rivelato e denunciato da David Cronenberg nel suo *Videodrome* (1983), una epifania di ciò che si prospettava nei decenni successivi col procedere dell'integrazione fra organico e artificiale nei termini delle tecnologie della comunicazione (Cfr. Attimonelli, Susca, 2020). A pensarci, il passo successivo alle violente, disincantate visioni descritte da James G. Ballard in *Crash* (1990), il suo romanzo pubblicato nel 1973, il cui fulcro è la violenta congiunzione fra i corpi umani e la materia artificiale dell'automobile, e introdotto dall'autore con queste parole:

In tutto il libro ho usato l'automobile non solo come simbolo sessuale, ma come metafora totale dell'avita dell'uomo nella società odierna. Come tale, il romanzo ha un ruolo politico nettamente distinto dal suo contenuto sessuale, sebbene mi piaccia pensare che questo sia il primo romanzo pornografico basato sulla tecnologia [...] Il fine ultimo di *Crash*, inutile dirlo, è quello di monito, di messa in guardia dal mondo brutale, erotico e sovrailluminato, che sempre più suavisamente c'invia il suo richiamo dai margini del paesaggio tecnologico (1990: XII).

Il procedere della tecnologia ci modifica profondamente, dalla fusione con la materialità meccanica delle auto (come in *Crash*, da cui peraltro Cronenberg trasse uno splendido film nel 1996), alla immersione nella immaterialità elettronica degli schermi televisivi (come in *Videodrome*), per arrivare poi, ma giusto per fare un esempio fra tanti, alle vertiginose immagini offerte, sempre da David Cronenberg nel suo per ora unico romanzo, *Divorati* (2014), in cui la fusione fra carne e metallo conosce ulteriori esiti, in un possibile futuro/presente che si dispiega sotto i segni dell'indeterminazione e dell'incertezza, aprendo a dimensioni del postumano che riguardano prima di tutto i comportamenti – e quindi le identità. E che finisce per essere, nello stesso tempo, il nostro presente, un presente che però avvertiamo essere un passato, quello – come sensibilità, caratteri, discorsi, pulsioni – fermo agli anni Ottanta del Novecento, con i suoi intellettuali arroganti, i suoi professionisti rampanti, i media ormai egemoni, ma senza “grandi fratelli”, tecnologie della sorveglianza e del controllo onnipresenti, deliri complottisti invadenti e isterici. Solo il web è quello che conosciamo noi, e naturalmente gli strumenti che usano i due fotografi. Ma è come se il resto della realtà sociale si sia fermato ad allora. Alla fase – come la descrisse Jean Baudrillard – dell'ORGIA (1991: 9), dove giace la genesi profonda della nostra epoca: quella di identità disordinate, compulsive, metamorfiche, polimorfe.

Cronenberg descrive un mondo in cui l'unica previsione che si era realizzata è quella di Guy Debord, che nel 1967 scriveva della mutazione della società occidentale da “società dei consumi” a “società dello spettacolo” (Debord, 2013); e sono due dei protagonisti principali del romanzo, Célestine e Aristide, a denunciarla, con un'operazione intimamente “situazionista”: lo spettacolo della morte e del “pasto





nudo<sup>10</sup> del seno di Célestine da parte di Aristide, simulato e condiviso ad arte, grazie ad una stampante 3D a una videocamera e al Web.

Se vogliamo approfittarne per richiamare alla memoria e riepilogare alcune delle radici originarie della nostra condizione attuale, facciamo ora: nel 1951 Marshall McLuhan con *La sposa meccanica* (1996) inaugura le sue riflessioni sulla società nata dalla II Guerra mondiale, e sull'avanzante sinergia fra comunicazione, mercato, corpo del consumatore (intanto nasce la cibernetica, che condurrà il cui sbocco saranno il personal computer e la Rete, e oggi le pretese Intelligenze Artificiali, gli NFT, le *blockchain*); nel 1967 Guy Debord mette a fuoco la dimensione spettacolare della società dei consumi e, quindi, del corpo e della sua sovraesposizione, su cui Jean Baudrillard scriverà pagine inderogabili; a cavallo fra gli anni Sessanta e Settanta Ballard pubblica i suoi romanzi più "postmoderni" e radicali; i decenni Ottanta e Novanta del XX secolo sono quelli dei romanzi di Gibson e del *cyberpunk*, dei film di Cronenberg e della sua consacrazione – e quelli della "fine delle grandi narrazioni", della definitiva spinta all'individualizzazione e all'introversione, ma anche ad un profondo senso di incertezza e disorientamento. E con quello, alla stagnazione, alla stasi, alla palude delle identità e delle prospettive, il "dopo orgia" di cui scrive Baudrillard (1991).

Sono anche gli anni in cui le tecnologie della comunicazione raggiungono un primo snodo, mentre si sviluppano le riflessioni sulla *simulazione*, *l'iperrealtà*, il *virtuale*, le varie declinazioni della digitalizzazione del sociale.

A leggere David Cronenberg e il suo *Divorati* parrebbe che in quegli anni la postumanità a venire sarebbe stata composta di individui scostanti, instabili, egoisti, isolati, che non si sono mai emancipati davvero dagli aspetti meno attraenti della condizione umana moderna di cui rappresentavano solo i fantasmi, senza neanche la nostalgia del proprio passato glorioso. Diventando merce scaduta, avariata. Indigeribile, indigesta, in attesa dell'avvento della "nuova carne", quella che procede con *l'aurora digitale* (Attimonelli, Susca, 2020), fatta della definitiva fusione fra l'organico dei corpi umani e l'immateriale delle reti digitali. Il presente descritto da Charlie Brooker in *Black Mirror* (2011-in corso), come scrivono Claudia Attimonelli e Vincenzo Susca (2020), il futuro (prossimo) di *Inverso* (Gibson, 2017; Smith, 2022-in corso). I disastri del progresso. Quelli descritti nelle loro eventualità ancora analogiche, materiche nei quattro romanzi d'esordio di James Ballard (1974, 1975, 1976, 1973), prima che si trasferissero negli spazi immateriali della Matrice, come in *Tron* di Steven Lisberger (1983).

*Questa tempesta*, appunto.

<sup>10</sup>Mi concedo qui la citazione di un altro dei film del canadese, tratto nel 1991 dal romanzo di William Burroughs del 1959, *Pasto nudo* (2001).

## Bibliography

- Attimonelli C., Susca V. (2020), *Un oscuro riflettere. Black Mirror e l'aurora digitale*, Milano-Udine, Mimesis.
- Ballard, J.G. (1974), *Vento dal nulla*, Milano, Mondadori.
- Ballard, J.G. (1975), *La foresta di cristallo*, Milano, Longanesi.
- Ballard, J.G. (1976), *Deserto d'acqua*, Milano, Mondadori.
- Ballard, J.G. (1973), *Il giorno senza fine*, Milano, Longanesi.
- Ballard J.G. (1990), *Crash*, Milano, Rizzoli.
- Ballard J.G. (1991), *La mostra delle atrocità*, Milano, Rizzoli.
- Ballard J.G. (1996), *Fine millennio : istruzioni per l'uso*, Milano, Baldini & Castoldi.
- Baudrillard J.G (1979), *Lo scambio simbolico e la morte*, Milano, Feltrinelli.
- Baudrillard J.G (1980), *Simulacri e fantascienza* in Russo L. (a cura di).
- Baudrillard J.G (1991), *La trasparenza del male. Saggio sui fenomeni estremi*, Milano, Sugar.
- Benjamin W. (1962), *Angelus Novus*, Torino, Einaudi.
- Benn G. (1967), *Doppia vita: autobiografia*, Milano, Sugar.
- Burroughs W. (1980), *È arrivato Ah Pook*, Milano, Sugar.
- Burroughs W. (2001), *Pasto nudo*, Milano, Sugar.
- Castaneda C. (1970), *A scuola dallo stregone. Una via Yaqui alla conoscenza*, Roma, Astrolabio
- Clarke A.C., (1957), *La città e le stelle*, Milano, Mondadori.
- Cronenberg D. (2014), *Divorati*, Milano, Bompiani.
- Davis E. (2001), *Techgnosis. Miti, magia e misticismo nell'età dell'informazione*, Napoli, Ipermedium.





- Debord G. (2013), *La società dello spettacolo*, Milano, Baldini & Castoldi.
- De Matteo G. (2007), *Sezione  $\mu^2$* , Milano, Mondadori.
- De Matteo G. (2014), *Corpi spenti*, Milano, Mondadori.
- De Matteo G. (2019), *Karma City Blues*, Delos Digital.
- Dick P.K. (2016), *Ubik*, Roma, Roma.
- Dick P.K. (2016), *Le tre stigmati di Palmer Eldritch*, Roma, Fanucci.
- Fattori A. (2022), *La condizione online. Ecologie transmediali*, in "Futuri magazine" n. 17.
- Fattori A. (2023), *Immagini di una apocalisse possibile. Dinamiche della paura nell'immaginario dell'invisibile*, in "Futuri magazine" n. 18.
- Ferrini F. (1970), *Che cosa è la fantascienza*, Roma, Astrolabio-Ubaldini.
- Floridi L. (2014), *The Onlife Manifesto*, Berlino, Springer.
- Gibson W. (1991), *Neuromante*, Milano, Nord.
- Gibson W. (2004), *L'accademia dei sogni*, Milano, Mondadori.
- Gibson W. (2017), *Inverso*, Milano, Mondadori.
- Gibson W. (2021), *Agency*, Milano, Mondadori.
- Giudici L. (2023), *The Peripheral, o il tempo come strategia del dominio*, in "Quaderni d'Altri Tempi", <https://www.quadernidaltritempi.eu/the-peripheral-lisa-joy-jonathan-nolan-william-gibson/>.
- Haraway D. (2019), *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*, Nero, Roma.
- Huxley A. (2016), *Le porte della percezione. Paradiso e inferno*, Milano, Mondadori.
- Maffesoli M. (2016), *La virtù del silenzio*, Milano-Udine, Mimesis.
- Maniello D. (2023), *Augmented Heritage. Dall'oggetto esposto all'oggetto narrato*, Napoli, Le Penseur.
- Marshall Smith M. (1997), *Ricambi*, Milano, Garzanti.



McLuhan M. (1996), *La sposa meccanica*, Milano, Sugar.

Morgan R.K. (2018), *Altered Carbon (Altered Carbon, Angeli spezzati, Il ritorno delle furie)*, Milano, TEA.

Noon J. (1995), *Le piume di Vurt*, Milano, Frassinelli.

Odifreddi P. (1994), *Cibercreduloni*, in "La Rivista dei Libri" n. 5, Milano.

Ortega y Gasset J. (2014), *Meditazioni del Chisciotte*, Milano-Udine, Mimesis.

Paura R. (2019), *Il cielo sopra il porto*, Napoli, Italian Institute for the Future.

Pecchinenda G. (2018), *L'Essere e l'Io*, Milano, Meltemi.

Russo L. (1980, a cura di), *La fantascienza e la critica*, Milano, Feltrinelli.

Shirley J. (1980), *La musica della città vivente*, Milano, Mondadori.

Susca V. (2022), *Tecnomagia*, Milano-Udine, Mimesis.

### Iconografia

Paul Klee, *Angelus Novus*, 1920.

### Videografia

Brooker C. (2011), *Black Mirror*, Gb.

Cronenberg D. (1996), *Crash*, Canada, Gb.

Cronenberg D. (1983), *Videodrome*, Canada.

Nolan C. (2010), *Inception*, Gb, Usa.





A JOURNAL OF THE  
SOCIAL IMAGINARY

# Techno-visioni, diaspore e iperstizioni. Il principio del campionamento sonico-visuale e la critica della ragione occidentale

Claudia Attimonelli Petraglione

claudia.attimonelli@uniba.it

Dipartimento di Formazione, Psicologia e Comunicazione | Università degli Studi di Bari  
Aldo Moro



## Abstract

*Techno-visions, Diasporas and Hyperstitions. The Sonic-Visual Sampling's Principle and the Critique of Western Reason*

At the dawn of the 21st century, humanity wakes up immersed in a data bath, on both sides of the screens. Immersive technologies and artificial intelligence seem to dominate the contemporary scenario. But what were the prodromes that generated such a techno-societal condition? The essay aims to investigate the twentieth-century matrices that forged the cultural industry starting from two languages: film and music. As the paradigm of reproducibility marked the end of the Millennium, assembly (audio and visual editing) and sampling became the two predominant criteria for the production of cultural content (still and moving images, and electronic music) and, at the same time, were at the basis of the recreation of reality, its representation and manipulation. Therefore, through Sound Studies and Visual Culture, we have chosen to deal with the field of techno music, according to a sociosemiotic perspective, in order to illustrate a phenomenon that well highlights, in its rituals, practices and imagery, the mutation taking place from modernity to the crisis of the Western paradigm, attempting to identify the new horizons arising from diasporas, crises and hyperstitions.

## Keywords

Techno | Sample | Sound Studies | Visual Culture | Postcolonialism

## 1. Tempi moderni in frammenti di visioni accelerate

Ascoltando *Ritual*,  
Dino Sabatini (2012)



I primi segni a manifestarsi all'inizio del Novecento, che avrebbero determinato svolte paradigmatiche irreversibili nella dimensione tecno-sociale (Susca, 2022), sono stati l'indebolimento dell'ossessione occidentale per l'autentico e l'opera originale in favore del principio della citazione, del frammento, della replicabilità, della registrazione e del *sample*; secondariamente, non in quanto conseguenza ma piuttosto come inevitabile processo consustanziale alla deriva della riproducibilità tecnica delle opere (Benjamin, 1955), la deflagrazione dell'unità del sé nella condizione esistenziale votata all'Altro e all'alterità secondo i paradigmi della crisi dell'individualismo moderno (Maffesoli, 2004; Fabian, 2017). Si pensi alla potenza di media quali fotografia e cinema che hanno determinato la frammentazione in campionamenti di spazio/immagini e tempo/suoni la realtà che fino al Diciannovesimo secolo era stata caratterizzata dall'unità coincidente di tempo e azione, nell'*hic et nunc* dell'esistenza.

Sulla scia del saggio benjaminiano, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, risalente al 1936, riconosciamo che tanto la fotografia quanto il cinema sono per loro natura destinati a frantumare e ricomporre la realtà: la macchina da presa (si veda, ad esempio, *L'uomo con la macchina da presa* di Dziga Vertov, 1929) nasce tecnicamente come strumento e dispositivo capace di selezionare e catturare porzioni di realtà, piccoli campioni di una parte di essa scelti dal fotografo e/o dal regista, la cui funzione è quella di rappresentare il tutto. Allo stesso modo ne comprendiamo la portata socio-antropologica grazie alle scene di culto presenti in *Modern Times* di e con Charlie Chaplin, film uscito negli Stati Uniti lo stesso anno del saggio di Benjamin, il 1936; ivi il protagonista subisce i processi di automazione che investono il suo corpo, a partire dal gesto ripetitivo dell'operaio in fabbrica, inconsapevole circa esiti e finalità delle proprie azioni, le quali colpiscono anche la funzione fisiologica dell'alimentazione segmentata secondo i tempi dettati dalla macchina che lo deve nutrire, con momenti esilaranti quali l'accelerazione del marchingegno fuori controllo che si rivolta contro l'operaio scelto come cavia e lo nutre furiosamente fino ad ingozzarlo. Tali scene sono l'epitome visuale della parcellizzazione del corpo nel linguaggio cinematografico, esasperata anche grazie alla scelta del regista di utilizzare 18 fotogrammi al secondo anziché 24, con l'effetto di un'ulteriore velocità nelle immagini in movimento, al punto da lasciare che si sovrappongano, in tutti i sensi, gli ingranaggi della fabbrica dentro i cui dentelli il



protagonista finisce incastrato a quelli del proiettore che fa girare la pellicola. Un principio metafilmico, quest'ultimo, che inscena mediologicamente l'*ontico* (Heidegger, 1976), l'ente concreto del filmico, i dentelli, a discapito dell'*ontologico*, il senso profondo dell'essere umano – l'operaio – risucchiato dagli ingranaggi in quanto egli stesso è uno strumento al servizio della produzione. Non sembra affatto casuale che il capolavoro chapliniano si intitoli *Tempi Moderni*, laddove il tempo può essere inteso quale categoria heideggeriana più che una indicazione storica, più che tempo è il ritmo a dettare il principio di modernità: sono, infatti, moderni quei tempi imposti e generati dalle macchine e dai media che fabbricano l'accelerazione del ritmo, ovverosia il cinema e la musica elettronica. È, infatti, a causa della perdita del ritmo di produzione nella catena di montaggio che Chaplin finisce inghiottito dal nastro trasportatore che in seguito lo sputerà nuovamente indietro.

Fenomenologicamente, quando guardiamo un film facciamo *epoché* (nozione di base della riduzione fenomenologica, ovvero la sospensione del giudizio husserliana, la sua messa fra parentesi) (1950), cioè sospendiamo le conoscenze e le categorie spazio-temporali della realtà in cui viviamo per immergerci nell'immaginario veicolato dal testo audiovisivo. Questo processo di "sospensione volontaria dell'incredulità", secondo Samuel Taylor Coleridge (*Suspension of Disbelief*, 1984), è noto in semiotica come il "patto di veridizione": è un accordo tacitamente siglato agli albori del cinema, in nome del quale lo spettatore non accusa il regista di mancanza di realismo se copre dieci anni di vita del protagonista in due ore di film: il dispositivo filmico, lungi dal sacrificare logica e realismo, in realtà li amplifica, dal momento che il fatto di narrare, ad esempio, un decennio in una decina di minuti, permette di cogliere ed enucleare multiformi piani di verità provenienti da estetiche eterogenee e da molteplici interpretazioni.

Tanto nel cinema quanto nella musica – che seguirà le stesse strategie enunciative – la resa della realtà è il frutto di una delicata operazione temporale di ricostruzione, riassettraggio e manipolazione di parti (campionamenti, brani, spezzoni), basata sul principio di taglio e montaggio di scene e segmenti. È una ricreazione completa di un tempo autenticamente falso.

Fin dall'inizio, la fotografia e il cinema hanno posto sintomaticamente e – loro malgrado – ontologicamente la questione della restituzione della realtà attraverso la sua rappresentazione, riproposizione e inevitabile trasfigurazione. Lo stesso processo ha poi invaso la paleo-televisione e la neo-televisione attraverso i telegiornali, i reality show, i documentari, la fiction e la docu-fiction, le cui varie forme sono intrinsecamente legate alle ri-prese di fette di realtà. Inevitabilmente, anche il web si misurerà sempre di più con un tale concetto mutante di realtà e della sua rappresentazione – la *fiction*, come narrato magistralmente tra gli anni Dieci e gli anni Venti da Black Mirror, il serial televisivo britannico sulle crescenti distopie che dalla fine del millennio ci hanno traghettato nel XXI Secolo.

La trasfigurazione e il montaggio cinematografici hanno permesso, ad esempio, a David Wark Griffith di consacrare con il suo celebre film, *The Birth of a Nation* (1915), la nascita della nazione americana, attraverso una personale mitografia che attribuiva lo scoppio della guerra civile agli schiavi financo esaltando la nascita del Ku

Klux Klan; quasi un secolo dopo, nel 2008, il producer africano-americano Paul Miller aka DJ Spooky, utilizzando le stesse scene, ma montate in modo diverso grazie a un sofisticato *vjing* ne offriva una propria versione, da lui rinominata *Rebirth of a Nation*, ivi la storia viene riscritta, ri-attribuendo le responsabilità belliciste rese evidenti da una radicale riproposizione degli eventi dovuta al loro diverso montaggio.

L'immagine-tempo (Deleuze, 2017) si traveste da immagine-documento, sicché la temporalità sembra magicamente scomparire a favore di una dimensione del senso imposta dal medium e dalla sua necessità di produrre contenuti, in un andirivieni di piani *compossibili*: "La potenza del falso sostituisce e spodesta la forma del vero, perché pone la simultaneità di presenti impossibili o la coesistenza di passati non necessariamente veri" (ivi: 148).

Il tempo, una volta ottenuta una propria autonomia rispetto all'unità richiesta di tempo/azione tipica dell'età moderna, grazie ai dispositivi e alle pratiche ad essi connaturati, dispone di nuove dinamiche logiche a sostegno del falso, le quali determineranno una "supremazia del falso all'ennesima potenza", capace di imporsi, secondo la lezione di Deleuze, "contemporaneamente alla vittoria del tempo liberato nel nuovo regime cinematografico" (Angelucci, 2006: 145). Sicché tempo-documento e tempo-immagine coesistono nel linguaggio audiovisuale, al punto che alcuni testi filmici, quali il videoclip musicale e la videoarte, si rendono autonomi da qualsivoglia narrazione tradizionale, perseguendo a volte il ritmo puro, come accadeva già nella serie di Hans Richter del 1921 intitolata *Rhythmus*, dove il pioniere del cinema astratto tedesco proponeva brevi sequenze filmiche non-narrative montate secondo un ritmo preciso al fine di conferire musicalità ad immagini geometriche<sup>1</sup>. Similmente alle sperimentazioni di Mary Ellen Bute, la quale pochi anni dopo, licenziava capolavori della proto-videoarte quali *Rhythm in Light* (1934) o anche *Synchromy No. 2* (1935), dove nei titoli di apertura si legge:

SEEING SOUND

Music in addition to pleasing the ear / brings something to the EYE.

The following film is designed by a modern artist to create MOODS  
THROUGH THE EYE as music creates MOOD THROUGH THE EAR.

A pictorial accompaniment in abstract forms to the music of *The Evening Star* by Richard Wagner (Bute, 1935).

Quando diciamo "falso" intendiamo la ricreazione specie-specifica nel cinema, di un reale fra tanti altri possibili e impossibili, tramite il montaggio di spezzoni di realtà, così come accade nella musica elettronica, la quale opera allo stesso modo secondo differenti forme di ricomposizione, dalla cover al *remix*, al *loop*.

Spingendoci oltre affermiamo che, in virtù del processo di frammentazione e ricostruzione del reale a partire dai frammenti audio-visuali scelti, il cinema *in primis*,

<sup>1</sup>Si vedano anche dello stesso cineasta, *Filmstudie* (1926), qui dadaismo e surrealismo si sovrappongono all'astrattismo dei suoi primi lavori: volti che sfumano e si moltiplicano accanto a bulbi oculari rotanti, orologi stregati e altre forme contribuiscono a donare surrealità al testo audiovisuale, il cui soundtrack è andato perduto.



seguito dalla musica elettronica secondo modalità più chirurgiche, hanno illustrato e compiuto nel corso del Novecento una catastrofe diffusa della realtà, anzi, il linguaggio filmico e la musica techno in particolare *sono* questa catastrofe, poiché includono e consistono di un lavoro filologico di ricostruzione e sutura che in sé è catastrofico, composto cioè, di tante piccole crisi – *KRISIS* in greco è precipuamente divisione, separazione, valutazione, fino ad accusa e condanna.

## 2. La sparizione nel ritmo: theory fiction e avventure nella fanta-sonica

*Gli occhi iniziarono ad avere orecchie.*  
Kodwo Eshun (2022)

Ascoltando, *Depressurization*, Drexciya, 1995.



Con il successivo affermarsi della cultura digitale l'appercezione, l'intuizione, l'accessibilità e la manipolazione di dati e contenuti hanno originato processi cognitivi ed empirici che stanno tuttora modificando radicalmente la struttura del pensiero, il cui corso si dirama lungo periferiche in continua connessione, ancoraggio e scambio (Barthes, 1985) con altri – altri da sé e altri sé: gli avatar e le neotribù della rete, operano, abitano e agiscono in luoghi di elaborazione e produzione dei dati e dei contenuti che spesso coincidono virtualmente con i luoghi di diffusione e disseminazione degli stessi. In tal senso alcuni generi musicali nati nel secolo scorso sono rappresentativi di questa natura tecnosociale, la cui caratteristica prevalente è l'origine diffusa nell'iperspazio e non geolocalizzabile così come è stato per quei generi musicali nati in sintonia con lo spazio urbano circostante, radicati e storicizzati. In tal senso la musica techno rappresenta con la sua genesi di per sé ossimorica, poiché fondata in un indefinito passato arcaico e tribale e poi innervata di raffinate tecnologie digitali, il linguaggio più direttamente coinvolto nella fase iniziale dell'avvento delle culture elettroniche.

Essa è avanguardia ed *exemplum* di come traghettare l'Umanesimo e l'Età moderna verso altri orizzonti e confini, così com'era negli auspici dei suoi fondatori, i pionieri di Detroit della fine degli anni Ottanta, e tuttora è nelle intenzioni di uno dei suoi più influenti esponenti, Jeff Mills. Il fecondo producer di Detroit persegue la sua ricerca di esplorazione di nuovi mondi, così come auspicato sin dagli albori della techno da Underground Resistance – il collettivo della Motor City nato nel 1989 di cui anche Mills faceva parte all'inizio e che si ispirava alla sigla originale di *Star Trek*, la quale recitava così:

Space: the final frontier. These are the voyages of the starship *Enterprise*. Its five-year mission: to explore strange new worlds; to seek out new life and new civilizations; to boldly go where no man has gone before! (*Star Trek*, 1966-1969)<sup>2</sup>.

A distanza di quasi trenta anni dai proclami militanti degli Underground Resistance i quali citavano le potenzialità esploratrici di Star Trek a garanzia della cifra sonora della propria musica e che dal Michigan sognavano di diffondere virus sonori contro la mercificazione dell'industria musicale occidentale proponendo strategie commerciali alternative, animati da uno spirito decoloniale e *black*, Jeff Mills, nel 2017 ritorna a menzionare i viaggi interplanetari quale postura di ricerca per comprendere nuovi mondi e orizzonti mai visti prima: all'uscita discografica di *Planets*, sul sito Axis Records, la sua etichetta musicale, viene affiancato il seguente testo introduttivo alle tracce:



Dalla partitura classica di Gustav Holst *I pianeti* (1918) non c'è mai stato nulla di così profondo. Il pioniere della musica elettronica Jeff Mills crea un nuovo tipo di partitura e un progetto di performance composto da musica classica ed elettronica. *Planets* è un viaggio esplorativo attraverso il nostro Sistema Solare alla scoperta di ognuno dei nove pianeti. Un approccio moderno alla comprensione di altri mondi conosciuti, Mills crea, applica e gestisce i suoni e gli strumenti senza soluzione di continuità fino al punto di convergenza, dando vita a un nuovo e coraggioso approccio alla musica concettuale. Un viaggio cosmico e musicale unico nel suo genere che ci porta verso una nuova era della musica programmata (Mills, 2017).

La progressiva delocalizzazione e l'imbarbarimento delle origini sono costitutive della musica techno: nata a Detroit negli anni Ottanta, divenuta nota in Europa negli anni Novanta e infine distribuita in ogni angolo del globo grazie alla sua vena digitale negli anni Duemila. Secondo questa tensione, per via della sua natura elettronica, essa ha anticipato nelle modalità della sua genesi quanto sta accadendo oggi con i nuovi generi musicali, le nuove tendenze della moda, del design e dei movimenti di pensiero: una trasmissione virale a lungo raggio e capillare per contagio elettronico, non necessariamente dovuta ai corpi in carne ed ossa che calcano fisicamente delle scene.

"L'eso-terrorista pianta bombe logiche e sparisce, lasciando detonare esplosioni concettuali, moltiplicando i buchi percettivi da cui cola via l'intero universo" (Eshun, 1998). Per la prima volta, sentiamo parlare di «armi soniche»: le tracce della techno di Detroit e soprattutto *l'aquatopia* inaugurata da Drexciya, il duo electro di culto proveniente da Detroit, dispiegano una panoplia di ordigni sonori lanciati contro l'Umanesimo, virus musicali che infettano l'egemonia del pensiero occidentale contaminandolo, come poi illustrato da Steve Goodman nel saggio del 2010 *Sonic Warfare* (2010).

---

<sup>2</sup> "Spazio, ultima frontiera. Eccovi i viaggi dell'astronave *Enterprise* durante la sua missione quinquennale, diretta all'esplorazione di nuovi mondi, alla ricerca di altre forme di vita e di civiltà, fino ad arrivare laddove nessun uomo è mai giunto prima".

Negli anni Novanta, tanto Goodman aka Kode9, quanto Kodwo Eshun erano stati tra i membri del gruppo di ricerca Cybernetic Culture Research Unit – CCRU, nato in seno all'Università di Warwick (sebbene questa non ne riconoscesse la filiazione accademica) per opera di Sadie Plant, la quale a sua volta stava elaborando sviluppi e riflessioni intorno al techno-femminismo connesso alle culture digitali (Plant, 1997 e 1999). Kodwo Eshun, infatti, nel 1994 aveva incontrato,

Nick Land, Sadie Plant e i suoi dottorandi: Mark Fisher, Steve Goodman e Suzanne Livingston alla CCRU di Warwick. Riflettevamo tutti sulla stessa cosa, la membrana permeabile tra determinati concetti, incarnata nella fantascienza, con la volontà di radicalizzare alcuni aspetti del *Manifesto cyborg* di Haraway. Abbiamo avuto un impulso particolare dalla musica. Sonicamente parlando, la drum'n'bass indicava che ci eravamo lasciati la forma *canzone* parecchio alle spalle. C'era nuova musica che usciva ogni settimana e questo ci obbligava a inventare un apparato concettuale totalmente postumano (Eshun, 2000).



Eshun si era accostato alla CCRU con un background di studi mcluhaniani<sup>3</sup>, illuminato in particolare da un approccio transdisciplinare e comparativo che prediligeva di conseguenza l'ermeneutica letteraria e musicale per interpretare la nascente cultura elettronica. Negli stessi anni in cui il regista John Akomfrah dava vita al vivace collettivo Black Audio Film di stanza a Londra, tramite Eshun la CCRU convergeva nell'attribuire qualità *a-umane* alla civiltà segnata dalla *blackness*, la quale, a partire dallo schiavismo, avrebbe poco da condividere con lo *humankind*, essendole stati *ab origine* sistematicamente cancellati i segni culturali che sarebbero propri degli umani, cioè dell'umanità divenuta disumana. Senza passato né presente, poiché il tempo di uno schiavo appartiene al suo padrone, i neri non hanno potuto essere arbitri della propria storia, con la conseguente impossibilità di proiettarsi nel futuro – a meno che questo non sia prolettico e si muova grazie a *iperstizioni*<sup>4</sup>, attingendo da un tempo non lineare bensì circolare come un *loop*, nel quale la *fiction* offre più che semplici spunti per comprendere il reale: è questo approccio filosofico che darà origine all'estetica della *theory-fiction* maturata in senso al gruppo del CCRU<sup>5</sup>.

<sup>3</sup>È interessante notare che le modalità operative messe in atto dai membri della CCRU, relative alla circolazione dei saperi legati ai diversi campi di ricerca, fecero sì che lo stesso Mark Fisher si interessasse all'Afrofuturismo in un saggio molto acuto sull'architettura del trip-hop e in particolare dedicato a Tricky, collegando questo genere alla nozione di hauntology da lui sviluppata nei lavori precedenti. Lo scritto in questione si intitola "The Metaphysics of Crackle. Afrofuturism and Hauntology" (2013).

<sup>4</sup>Neologismo ideato da Nick Land nelle sue teorie accelerazioniste, frutto della crisi tra superstizione e iper (*hype*), stante ad indicare il sintagma della profezia che si autoavvera.

<sup>5</sup>Leggiamo da un articolo di Flavio Pintarelli (2020): "A *theory fiction* reading list: ovvero un primo tentativo di definire e sistematizzare il campo della theory fiction, fornendone una bibliografia ragionata e divisa per categorie. La prima di esse è la cosiddetta *poetic theory*, ovvero una teoria che mette in primo piano il proprio artificio («*Theory which foregrounds its artifice*»), comprendente testi di Bataille, Adorno, Virilio, ma anche il Thomas Ligotti di *La cospirazione contro la razza umana*. Segue la *narrative theory*, teoria raccontata in forma narrativa («*Theory told through narrative form*»), che va dal Lucrezio di *De Rerum Natura* al Michel Serres di *Biogeo*. Ci sono poi la *cybernetic theory fiction*, ovvero theory fiction come forma di «hype culturale» («*Theory-fiction as cultural hype*»: dentro Nick Land, Mark Fisher e tutto il giro CCRU), e la sci-fi, caratterizzata da un tasso di finzione «bassa» – fantascienza e simili – e un alto tasso teorico («*Low fiction*,

È all'interno di questo clima che prende forma un libro come *More brilliant than the sun. Adventures in sonic fiction* di Eshun (1998), dalla prosa allucinata, criptica, talvolta cifrata, che inventa concetti, parole e mondi, dalla struttura a spirale e che nei titoli dei paragrafi non annuncia ciò di cui parlerà ma ciò a cui alluderà, proponendo perfino una numerazione di pagine al contrario che iniziano dalla fine del capitolo. Come la filosofa Gayatri Chakravorty Spivak muove la sua "critica alla ragione postcoloniale" (2004) con l'obiettivo di smantellare il pensiero monologico dell'Occidente e renderlo permeabile alla voce dei subalterni che non hanno mai potuto parlare, allo stesso modo *More brilliant than the Sun* disarticola tradizioni, scollega approcci storicistici, smonta stereotipi a partire da una prospettiva anti-illuminista per collocare la cultura musicale elettronica *black* sotto una nuova luce. Il visionario critico inglese voleva spegnere il sole e attivare le orecchie, attraversando suoni capaci di brillare più di ogni altra fonte di luce. Sonorità e ritmiche generanti dis/ordini del discorso e utopie liquide contro il mito della solida utopia razionale dell'Illuminismo.

Se si immagina che un genere musicale elettronico indipendente e la corrispettiva estetica nota sotto il nome di *Vaporwave* nacque intorno al 2010 nel web, il luogo dove avviene la promozione e la distribuzione nei grandi e piccoli portali di musica, dove si manifesta il potere e la potenza di fashion blogger e *influencer* nella moda, lo stesso luogo dove Anonymous e, per gli aspetti idealistici Silk Road, inventano le attuali frontiere dell'impegno civile e politico, si evince che gli anni Duemila sono stati segnati non tanto dalla smaterializzazione dei supporti – temuta nei Novanta con l'avvento dei *file* a sostituire i *floppy disc* e i cd – quanto da una *evaporazione* dei luoghi fisici.

A partire da questa matrice gassosa dei contenuti culturali si potrebbe pensare ad una decostruzione del principio delle origini e della presenza, di cui vengono sempre meno i presupposti così come i soggetti. Gli uni segnati da luoghi non fisici, quelli dove *passa* e *avviene* la musica, gli altri rimossi dal contesto geografico-culturale, poiché chi consuma e produce tracce sonore si connette da lontano ma non è sempre fisicamente presente all'evento musicale o in pista a danzare.

Concepimento, condivisione, produzione di espressioni e scene culturali sono attualmente caratterizzati dal fatto che nascono nell'Internet, generati e non creati *ex nihilo*, da community che nell'etere condividono gusti, file ed emozioni in una condizione di perenne traduzione intersemiotica e di *displacement* delle origini. Ancorché ritenerlo un problema, così come fanno i difensori di una musica la cui autenticità sarebbe affidata al legame con il luogo e la cultura che l'ha generata, questo processo pone fine a possibili colonizzazioni e tentativi di esotismo. Non è superfluo, infatti, ribadire che la techno ha dato inizio a questo sviluppo secondo



---

*high theory*»: tra gli esempi, Ursula K. Le Guin, Ballard, Burroughs, ma anche il De Maria di *Le venti giornate di Torino*). Chiudono la lista le tre forme di *theoretical fiction*, la finzione come teoria («*Fiction as theory*»: Joyce, Beckett, Borges...), l'autofinzione come teoria («*Self-writing as theory*»: dalle *Confessioni* di Agostino al Preciado di *Testo junkie*) e la poesia e il teatro come teoria («*Poetry & plays as theory*», da William Blake a Sarah Kane).

prassi tangibili, essendo *ab origine* figlia della diaspora nera dall'Africa alle Americhe dove negli anni Ottanta si consolida grazie a pubblicazioni discografiche seminali, come nella celebre compilation *Techno. The new dance sound of Detroit* (1988), per poi proseguire il viaggio, come nell'epopea di Drexciya, giungendo in Europa negli anni Novanta e da lì spingendosi in ogni angolo del globo lungo i solchi di vinili, nei cavi e tra i tasti delle macchine.

Seguendo questi auspici e le premesse annunciate, il postumanesimo recepisce in un unico e discusso termine, la techno, lo scenario ivi descritto, il quale ben si collega alla genealogia della musica techno, poiché abbraccia tanto l'ibridazione degli esseri umani con la tecnologia del XX secolo, le nanotecnologie e l'ambiente che cambia, quanto l'affacciarsi di saperi, sensibilità e modi di comunicare e connettersi con l'altro tipici dell'epoca postmoderna in un oceano di suoni (Toop, 2023).

La techno può anche dirsi come l'effetto insperato del contatto dei gruppi non omogenei al potere sovrano con i media novecenteschi, sullo sfondo di un pianeta i cui paradigmi tradizionali vacillano lasciando intravedere nel linguaggio sonico delle macchine forme inesplorate di pensieri radicali.



### 3. Suoni per essere umani artificiali

75

All the things we see are memorized inside.  
[...]  
Remember yourself / I will always think about  
you.

Anthony Rother (2003)

Ascoltando *Back Home*, Anthony Rother, 2003

Le relative mutazioni che investono la "digital persona" e "l'inconscio digitale", secondo la definizione di Derrick de Kerckhove (2014), sono state preconizzate nel *Saggio sull'uomo artificiale* di Antonio Caronia, *Cyborg*, alla cui prima edizione del 1985 ne seguirono successive, tra cui l'ultima del 2008, dove l'autore inseriva un poscritto che riferiva del dibattito internazionale sul "postumano":

E non sarà con la nostalgia di un umanesimo sul viale del tramonto che si potrà esorcizzare l'avanzamento di una condizione postumana che richiede invece di essere vissuta, analizzata e compresa sino in fondo per poter essere criticata (Caronia, 2008: 17).

È a partire da questa consapevolezza che visionariamente e in anticipo sui tempi i pionieri di Detroit avevano rappresentato tanto nelle copertine dei dischi degli Underground Resistance, quanto nelle sonorità, gli aspetti ineluttabilmente estatici e apocalittici delle mutazioni in atto: la techno musicalmente pose in essere l'avvento

del *body electric* e il formarsi della carne elettronica, luogo pulsante tanto nei corpi danzanti in pista quanto nei corpi cinematografici – preconizzati da Max Renn (Videodrome, 1983) e resi spastici da *Tetsuo* (Tsukamoto, 1989).

Sin dalle copertine dei vinili disegnate da Abu Qadim Haqq (Attimonelli, 2018), era presente una sorta di monito circa la possibilità che tali metamorfosi, se ignorate, rischiavano d'essere poi gestite da complessi e oscuri poteri operanti sulla base del controllo del corpo – della sua mobilità – e in ultima analisi delle informazioni personali (Big Data). Negli album dei detroitiani Dopplereffekt, infatti, sin dagli anni Novanta si osano analogie tra l'esercizio del potere nazifascista sui corpi e il controllo informatico sui dati privati. Basti ascoltare *Cellular Phone*, *Fascist State*, *Infophysix*, *Scientist* (tracce pubblicate negli anni Novanta), dove i suoni sperimentali – che oggi ci sembrano vintage e che invero costituiscono la nostra attuale idea di sonorità retrò – sembrano prove per comunicare con l'aldilà delle galassie o con il di sotto del proto-darkweb.

Con la musica elettronica delle origini e quella dance attuale il tempo è stato stirato e manipolato fino a divenire spazio, il tempo, cioè la musica, spazializzandosi diviene immagine e produce immaginari. Questo viaggio ucronico oggi ha luogo fra le maglie del web, nei meandri di beatport e soundcloud, dove si visualizza l'epopea che ritrae l'andirivieni dal futuro a ritroso, in un indistinto passato a spirale, tribale e innovativo, sommersi da tracce che non avremo neanche il tempo di riascoltare o di ritrovare per andare oltre; se sono la dimensione sonora e la categoria del tempo ad essere coinvolte quando si riflette sulle sfere del musicale, è altresì vero che non si può più comprendere quanto accade alla musica oggi se si restringe il campo d'analisi alla sola materia acustica o auditiva. Poiché è precisamente il tempo inteso in senso concreto che si sospende allorché intervengono le pratiche dell'ascolto, dalla sonatina di Vinteuil descritta da Marcel Proust (1989) ai djset di 4 o 5 ore nelle serate techno-elettroniche: quando si varca l'ingresso di un club o di un rave all'aperto e il buio è smorzato dalle lucine della consolle accese, iniziamo a sentire i beat che salgono, il suono giunge alla pancia e alle orecchie, è in quell'istante che il tempo si sospende e *avviene* la musica.

La techno fa sorgere un altro tempo, "non sappiamo come ma essa è contemporaneamente successiva e simultanea. Le note e i ritmi si susseguono dissolvendosi, ognuno implica i precedenti e i successivi, e deve dare loro un senso" (Hersch, 2009: 76). L'evento elettronico, più in generale musicale, offre una "miniatura d'eternità" (ivi: 128) in cui passato e futuro non hanno spazio, le note del presente ingombrano tutto il tempo.

#### 4. Sconfinamenti interdisciplinari: mutazioni degeneri nelle porzioni minimali del suono

*What a treat it is to be nonbinary my chérie.*

La techno si è costituita in quanto *creatura* capace di travalicare i confini geografici, come finora dimostrato poiché frutto di movimenti diasporici, quelli temporali, poiché nel principio del *sampling* ha inaugurato un ritmo nietzscheiano a spirale e, infine, di genere identitario, nel segno prefigurato da Donna Haraway (2018), Thaemlitz (2006) e Ursula Le Guin nella sua vasta produzione fantascientifica: essa può aspirare ad essere una musica *genderless* e aliena. Dopo i suoi primi quarant'anni si può dire non abbia età e in virtù della sua natura inafferrabile per molti resta una musica incomprensibile, fastidiosa, sovversiva, antimusicale, commerciale, rumorosa. Lo sforzo di musicisti e producer di spingerla oltre i confini della pista dance (Attimonelli, 2017) per metterla alla prova con ciò che pertiene la cultura del suono e della danza incardinata nello spazio e nei corpi è uno dei segni che fa comprendere come per il momento il suo potenziale semiotico non si sia ancora esaurito.

Nelle ormai numerose trattazioni editoriali relative alla storicizzazione della produzione musicale elettronica femminile continua ad essere assente un'analisi del djing in relazione all'identità di genere, quasi vi sia il timore di abbassare il livello del discorso se, accanto a nomi accreditati quali Clara Rockmore, Delia Derbyshire, Suzanne Ciani se ne affianchino altri di colleghe dedite a ritmiche più veloci con la vocazione al dance-floor. Normalmente si cerca di colmare il divario menzionando eccezioni del calibro di Laurie Anderson – indiscutibile sperimentatrice che ha attraversato i confini del suono (e voce narrante del documentario *Sisters with Transistors* di Lisa Rovner 2020); si ascolti la sua visionaria *Musical head* dell'artista visuale americana Joan Logue (*30 second spots. Tv Commercials for artists – Laurie Anderson, 1982-1983*), ivi, dandosi pugni in testa il cranio risuona per via di microfoni collocati negli occhiali. Non accade mai, tuttavia, che si leggano saggi in grado di trattare dinamiche, ruoli e sound di figure come, Dasha Rush, Magda, Gudrun Gut, Ellen Allien, Helena Hauff, Electric Indigo, Steffi, Monika Kruse, Amelie Lens, Caterina Barbieri, Miss Djax, Mistress Barbara, Miss Kittin, Charlotte De Witte, Adiel, Anja Schneider, The Blessed Madonna, Cassy, Acid Maria per menzionarne solo alcune fra coloro che occupano la consolle da dj e producer, alimentando l'industria musicale elettronica sia mainstream che underground. Terre Thaemlitz, musicista, producer e critic\* musicale, in un libello edito da Nero Books nel 2006 (*The Crisis of Postspectacle Live Contemporary Performance (or... Why I Can't Get Paid to Dj a Structural Audio)*) parlò di trascendenza e rinegoziazione dei ruoli in un'ottica *transgender* dinanzi al fattore tecnologico della musica elettronica. L'evento musicale, diviene esattamente il luogo della decostruzione e rappresentazione pubblica delle relazioni fra i generi, della negoziazione dei ruoli e della ridefinizione del contesto culturale che ruota intorno al genere sessuale, sebbene talvolta si reiterino dinamiche conformi alla performance tradizionale con al centro il culto della personalità: dalla postazione del/la dj in consolle sopraelevata, all'attuale amplificazione del fenomeno con le dirette



Instagram, gli *streaming*, i *reels* e Tik Tok maturati dopo due anni di vita dinanzi allo schermo a causa della pandemia.

Tuttavia il fattore *tecnologico*, l'abilità tecnica, l'esplorazione e l'originalità si riconfermano gli strumenti più strategici per sperimentare paradigmi che mettono in crisi i nessi patriarcali ed eteronormativi, poiché si muovono sul terreno degli usi, delle pratiche e delle forme estetiche, fungendo da stimolo affinché siano *disfatti* (Butler, 2014) i cliché.

La ricerca di una sorta di trascendenza dell'umano in quanto genere, attraverso il potenziale trasfigurante della macchina è un aspetto del postumanesimo elettronico ancora da esplorare. Questo "gender trouble" (Butler, 2017) si iscrive negli stessi processi di produzione, come nel caso della musicista pioniera del Moog, Wendy Carlos, la quale con il suo capolavoro intitolato *Switched-on Bach* (1968) inaugura un viaggio ai confini del suono, dove lo SWITCH sta qui ad indicare, in un raffinato gioco di parole: scambio, mutamento repentino, slittamento – nel suo caso la transizione m2f (maschile verso femminile) – mentre l'assonanza del titolo dell'album con il linguaggio della musica classica, la *suite barocca*, innesca il principio della sintesi elettronica tramite la quale Carlos aveva eseguito Bach. Molti anni dopo producer quali Arca (venezuelana) e SOPHIE (scozzese – quest'ultima ci ha lasciato tragicamente nel 2021) incarnano appieno il senso dello *switch* attraverso il binomio che vede la tecnologia connessa al *gender* e il fattore di rappresentazione, capace di amplificare la mutazione in atto: da un lato muta il corpo nella transizione di genere, dall'altro muta la carne elettronica e il suo suono nei processi di manipolazione e sintesi. La voce di SOPHIE insieme alle sue sembianze nei videoclip, tra cui annoveriamo *Faceshopping* (2018), invitano ad un viaggio ai bordi del corpo, dove, scarti sonici di micro-campionamenti trasfigurati in suoni iperreali, raccolti da rumori non più decodificabili, sfaldano i contorni del volto devastandone le linee di micro-glitch, come se fossero abrasioni ad altissima tecnologia, frutto di una produzione estremamente sofisticata, l'*high-tech music* (Papacci, 2019), appunto.

In Arca, invece, il discorso relativo alle forme assunte dal corpo si insinua oltre le pieghe del *Manifesto Cyborg* di Donna Haraway, includendo il teriomorfismo (Marchesini, Andersen, 2003) dovuto ai calzari equini con cui l'artista si esibiva spesso anche nei djset e l'estetica cyborg puntualmente narrata su Instagram (si veda il videoclip *Nonbinary* del 2020, dove si anticipano i temi di *Prada/Rakata* del 2021): Arca su un rogo con un bisturi piantato nel fianco, Arca sul tavolo operatorio dove, busti meccanici, reminiscenza dei robot immaginati da Chris Cunningham per *All is full of love* di Bjork (1999), sono intenti a procedere alla trasmutazione, Arca che rinasce da una conchiglia meccanica, Arca che canta tra sferragliate implementate da *high-tech music*: "We are literally f\*ing fluid" (Arca, 2022). È proprio di chi abita i margini del sapere tecnologico la possibilità di forzare le sue dinamiche e tali figure appena citate operano nell'intersezione del molteplice e dunque *sono* precipuamente quel confine coincidente con il genere musicale suonato.



## 5. The ghost in the machine: teorie e pratiche della performance elettronica

Better cyborg than goddess.

Donna Haraway (2018)

Ascoltando *Closer*, Charlotte de Witte, 2017



79

Nelle più prossime mutazioni che attendono l'umanità le orecchie saranno il cuore pulsante del corpo, gli occhi quasi non si vedranno, poiché altre periferiche restituiranno la vista, mentre la conoscenza di fenomeni distanti e ignoti avrà nell'udito il suo organo di riferimento: cuffie e auricolari sempre più sensibili accanto alla rappresentazione equivalente di suoni e rumori prodotti dall'infinitamente piccolo e dall'incommensurabilmente lontano. Su questa scia si vanno affermando nuovi approcci al suono, contemplati dalle scienze sociali, elaborati dai pionieri della cultura elettronica ed esperiti in pista e in altre spaziatore ad alta densità musicale. I recenti *sound studies* evidenziano la rilevanza della dimensione sonora nel quotidiano, essa riflette in modo inequivocabile il ritorno di forme sociali neotribali, mediate da strumenti avanzati atti a connettere le culture dell'ascolto. Le scoperte scientifiche, come nel caso della conversione in suono delle onde gravitazionali promanate dalla collisione dei buchi neri (2017), spingono l'immaginario sonoro oltre il territorio noto della musica perché doni forma a spazi inaccessibili e invisibili, mostrando *suoni mai visti*.

In tal senso la techno sin dalle sue origini si è posta l'obiettivo di esplorare i confini predeterminati nutrendo il pensiero di visioni elettroniche – si pensi a tracce seminali dal titolo evocativo come *Alleys of your mind* di Cybotron del 1983, cioè i “vicoli della mente” – o all'esperienza proto-elettronica inaugurata da Clara Rockmore con il suo theremin (Attimonelli, 2022), di cui elaborò anche il metodo (1975), capace di propagare suoni nell'etere senza essere sfiorato dalle mani, al punto che si ingenerò sin dagli anni Trenta un'aura di mistero associata allo strumento di cui Rockmore era diventata l'unica conoscitrice e ambasciatrice nel mondo, per la natura aliena dei suoni emessi e per il fatto che il theremin li produceva grazie agli oscillatori sensibili alle alterazioni provocate dalla presenza delle mani della musicista nel campo d'onda.

La complessità caratterizzante il genere techno per come si è andato definendo, è segnata più dalla propensione a celebrare i supporti, i dispositivi e le pratiche musicali, che non indirizzata all'estetica e al protagonismo dell'artista di turno. L'aura, con la techno, si sposta dal musicista alla sua tecnologia, con essa intendendo tanto le macchine adoperate quanto le tecniche di *djing* e la loro performance nei *liveset*; si introduce una sorta di sacralizzazione dei processi di produzione di tale musica, declinata in singole distinzioni fra i generi, i sottogeneri e i microgeneri dovuti ai suoni prodotti dalle differenti macchine o amplificati da diversi impianti, fino alla

celebrazione, per la gioia di musicisti, cultori, nerd, delle ristampe e riedizioni di produzioni rare in cui si intravedono i germi da cui hanno preso avvio le correnti più recenti. Un caso degno di studio fu l'edizione del dvd di Jeff Mills *The Exhibitionist* (2016) che prosegue il lavoro del precedente formato (2004) mostrando dall'interno le tecniche di djing per consegnarle solennemente ai fan; o all'opera realizzata da Richie Hawtin, il quale, nel solco di Mills, ha ritenuto di omaggiare il suo pubblico con il progetto *Close – Spontaneity & Synchronicity* (2017) messo in atto durante i live, volto a conferire più,

trasparenza nell'arte del Djing e del processo creativo spesso frainteso. [...]. Adoperando videocamere collocate in luoghi appropriati si rivela la relazione uomo-macchina che è all'opera durante il processo di improvvisazione sonora proiettato in tempo reale su uno schermo (Hawtin, 2017).



Sulla scorta di questo orizzonte estetico e teorico vanno viste operazioni come quella di Caretaker (1999-2011) allorché altera e campiona secondo atmosfere tipiche dell'*hauntology* (Fisher, 2014) musiche rinvenute dal passato, risalendo fino agli anni Venti e Trenta, infestando il nostro presente di raschi e fruscii dimenticati; l'andirivieni sonico elettronico in un tempo lungo e i beat alterati costituiscono l'essenza della ricerca musicale, tanto negli artisti più pop quanto in quelli più di nicchia delle recenti scene break e bass-music.

Suono e immagine, così come le culture urbane legate alla danza e alla musica extracolta, sempre più interlacciati, godono di una improvvisa stagione di interesse scientifico e accademico, dopo che per circa trent'anni, a partire almeno dagli anni Settanta, erano stati al centro di accesi dibattiti inaugurati dai Cultural Studies; portati in seguito avanti sulle rubriche di riviste musicali dell'epoca e infine esperiti da quanti, abitando le zone temporaneamente autonome (le TAZ di Hakim Bey, 1993) della pista dance e dei party, tali discorsi affermavano sotterraneamente ma con slanci di vitalità radicale, l'esistenza di un immaginario potente e diffuso globalmente, in attesa solo di essere recepito.

Abituati come siamo a considerare la prevalenza delle immagini sul resto che circonda il nostro abitare quotidiano (La Rocca, 2023), abbiamo trascurato per più di un secolo la puntualità storica ed epistemologica della lezione futurista sul rumore e sul suono. "La vita antica fu tutta silenzio. Nel diciannovesimo secolo, con l'invenzione delle macchine, nacque il Rumore", ci racconta il futurista Luigi Russolo nell'esordio del suo Manifesto *L'Arte dei Rumori* (1975: 91) già transmediale *ante litteram*: il pittore che scrive di suoni. Dal rumore verso il suono (Krukowsky, 2017) vi è una lunga teoria di macchine e strumenti che lo orchestrano, costruiscono, registrano, campionano e mettono in musica. Non solo le immagini, infatti, "esistono in una pluralità di forme tecnicamente e storicamente determinate" (Pinotti, Somaini, 2016: 137), anche i suoni e nello specifico del nostro discorso la musica elettronica e la techno per antonomasia, si organizzano e disorganizzano secondo sistemi sempre più complessi di supporti, media e dispositivi. Nel panorama postmoderno la musica, insieme ad altre espressioni, ha perduto il suo slancio verso il futuro (Mattioli, 2022)

ma grazie alla panopia dei media dispiegati e interlacciati tra loro, sonorità arcaiche e futuriste emergono da blocchi di ripetizioni.

La techno, infestata di passato trasuda avvenire: è quel futuro che, annunciato cento anni fa, rimase poi *in pectore*, inascoltato, udibile finalmente oggi tra i paesaggi sonori, ad esempio, dei Boards of Canada, in qualche anfratto scalcinato delle periferie metropolitane di Varsavia dove è montata una consolle dal beat incalzante o nel cuore della Puglia tra gli ulivi, in un parco urbano sotto grandi piante di banani a Rio de Janeiro o in una chiatta fluviale sulla Senna di Parigi.

Con l'affermarsi della musica elettronica il dibattito aperto nel 1936 da Walter Benjamin intorno alla disputa sul valore artistico dei linguaggi nati in seno alle pratiche di replicabilità (fotografia e cinema), che lo stesso filosofo già d'allora riteneva "fuori luogo e confusa" (Benjamin, 1955: 29), si è riacceso. Il dilemma investe attualmente il vasto ambito della cultura digitale *versus* quella analogica. Se, per quanto riguarda le immagini, si può parlare di un'era post-fotografica e di un contesto "after photography" (Ritchin, 2009), in cui la riproducibilità tecnologica è tale che non vi sono più documentabili agganci con la realtà da cui un'immagine ha origine, tanto che le possibilità di manipolarla grazie ai software di AI accessibili a chiunque sono sovente fonte di *deepfake*, cosa si può dire invece del suono, che per i futuristi era esito rivoluzionario del rumore industriale serpeggiante nelle capitali della modernità?

I suoni sintetici e le sonorità synth, electro, techno, così come l'uso dell'*autotune* (Mackintosh, 2023) sono evidentemente il modo più chiaro per illustrare il concetto di naturalità e autenticità in seno alle macchine. Una volta recepito questo fenomeno mediale ogni successiva derivazione, fosse anche quella che più si distanzia per produzione dall'uso di macchine analogiche, diviene comprensibile come necessaria evoluzione prevedibile del *medium*. I suoni nati dagli strumenti elettronici *suonano* autentici e con il passare del tempo acquisiscono un ulteriore valore in tal senso, proveniente dalle macchine che li presiedono. Si pensi, ad esempio, all'attuale culto per i diversi modelli di Roland (TR 909, TR 808, TR 707, TR 606), i quali a distanza di più di trenta anni continuano ad essere considerati i *veri* suoni della techno, così come accade per la patina giallastra delle fotografie anni Settanta che restituisce una sensazione di ricordo *originale*. Continuando su questa analogia, così come attualmente constatiamo l'esistenza di filtri atti a riprodurre, ad esempio, l'effetto seppia nelle immagini, allo stesso modo in musica si dispone di *library* con effetti sonori che hanno siglato la fine degli anni Ottanta e i Novanta.

La voce narrante in *The Last Angel of History* – titolo del documentario di John Akomfrah (1996) sull'afrofuturismo che rinvia all'*Angelo della Storia* di Walter Benjamin (1955) ad un certo punto dice: "Se si scava un buco archeologico all'incrocio del mondo" lì si troveranno "frammenti, techno-fossili che messi insieme danno il codice, una volta *crackato* si possiedono le chiavi per il proprio futuro". Ecco inanellata la grande metafora della fantascienza e dell'iperstizione nella storia della techno, riguardante l'abduzione degli alieni sulla Terra. Nello *streaming* dei dati digitali, dei Big Data, dei beat ipnotici e dei byte, nella smaterializzazione dei corpi che abitano la rete si evince in effetti, secondo il critico afrofuturista Kodwo Eshun



(Akomfrah, 1996), una terrificante analogia e la sua migliore rappresentazione, tra schiavo, nero e robot. Così come gli studi sul suono, le accademie elettroniche, l'ingegneria sonora, l'abbondanza di software per produrre musica e di dj nel pianeta confermano l'avvento di un'era musicale incarnata in ritmi e rituali (Hall, Jefferson, 2017), situati ben al di là dei confini geografico-culturali.

Era già nelle intenzioni dei pionieri della techno, d'altra parte, parlarne come di un genere familiare all'immaginario fantascientifico e afrofuturista, innervato di elementi arcaici e tribali ma ad alta tecnologia, che potevano ben interpretare i segni dell'Occidente in declino, così come si palesa nel 1982 già dalle prime scene di *Blade Runner*, quelle che hanno inventato il futuro invecchiato. L'ultimo angelo della storia, tuttavia, non è stato Rutger Hauer nella celebre scena dei Bastioni d'Orione, bensì un angelo dalla pelle nera, come le creature anfibie dei dipinti visionari dei drexciani di Abdul Qadim Haqq.

La techno del XXI secolo continua a parlarci dell'Altro che viene dagli abissi, dal cyberspazio e dall'aldilà degli schermi digitali, l'altro come Intelligenza Artificiale, l'Altro che ha resistito a maree e tragedie secolari, ed è pronto a lanciarsi nell'iperspazio di cui illustra i confini sonici e visuali. Di queste alterità, che investono le identità e le temporalità (Fabian, 2014), continuano a nutrirsi le piste danzanti, tanto nell'inconsapevolezza del disimpegno di chi le frequenta (McKay, 2000) nell'accogliere la prossimità con la *crowd* durante il rito del party, quanto nello spirito afrofuturista impegnato a marcare con la propria presenza il superamento dei valori occidentali in declino.



## Bibliography

- Angelucci D. (2006), *Il raggiro universale : Welles e Deleuze*, in *Rivista di estetica*, 31, XLVI, Rosenberg & Sellier, 1/2006 : 145-159.
- Attimonelli C. (2008), *Techno. Rimti afrofuturisti*, Milano, Meltemi, 2018.
- Attimonelli C., "Linguaggio ed estetica della musica elettronica attraverso i paesaggi sonori e le opere audiovisive di Jeff Mills", in *Imago. Dossier 14. Ears wide open*, Anno VII, N. 2, Milano, Bulzoni, 2/2016: 201-213.
- Attimonelli C., Tomeo C. (2022), a cura di, *L'elettronica è donna. Media, corpi, pratiche transfemministe e queer*, Roma, Castelvecchi.
- Barthes R. (1985), *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, Torino, Einaudi.
- Benjamin W. (1955), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi.
- Bey H. (1993), *TAZ. La Zona temporaneamente autonoma*, Milano, Shake.
- Butler J. (2017), *Questione di genere. IL femminismo e la sovversione dell'identità*, Bari-Roma, Laterza.
- Butler J. (2014), *Fare e disfare il genere*, Milano, Mimesis.
- Caronia A. (1985), *Cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Milano, Shake Edizioni, 2008.
- Coleridge S. T. (1984), *Biografia Literaria*, in *Collected works, Biographical Sketches of my Literary Life & Opinions*, Princeton, Princeton University Press.
- Deleuze G. (2017), *L'immagine-tempo*, Torino, Einaudi.
- De Kerckhove D., Miranda C., *The point of being*, New Castle Upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2014.
- Eshun K. (1998), "Drexciya, Fear of a Wet Planet", *The Wire* 167.
- Eshun K. *More brilliant than the sun. Adventures in sonic fiction*, Londra, Quartet.
- Eshun K. (2000), "Everything Was To Be Done. All the Adventures Are Still There. A Speculative Dialogue with Kodwo Eshun" [intervista di Geert Lovink], *Telepolis*, 10 luglio 2000, [www.heise.de/tp/features/Everything-was-to-be-done-All-the-adventures-are-still-there-3447386.html](http://www.heise.de/tp/features/Everything-was-to-be-done-All-the-adventures-are-still-there-3447386.html) .



Fabian J. (2014), *Time and the Other. How Anthropology Makes Its Object*, Columbia University Press.

Fisher M. (2013), "The Metaphysics of Crackle. Afrofuturism and Hauntology", in *Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture* 5 (2), 2013, [dj.dancecult.net/index.php/dancecult/article/view/378/391](http://dj.dancecult.net/index.php/dancecult/article/view/378/391).

Fisher M., (2014) *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*, Londra, Zer0 books.

Goodman S. a.k.a. Kode9, (2010), *Sonic Warfare. Sound, Affect, and the Ecology of Fear*, The MIT Press.

Hall S., Jefferson T. (2017) *Rituali di resistenza. Teds, mods, skinheads e rastafariani*, Anzio, Novalogos.

Haraway D. (2018), *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Milano, Feltrinelli.

Heidegger M. (1976), *Essere e tempo*, Milano, Longanesi.

Hersch J. (2009), *Tempo e musica*, Milano, Baldini e Castoldi Dalai,

Husserl E. (1950), *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica*, Torino, Einaudi.

Krukowsky D. (2017), *Ascoltare il rumore. La riscoperta dell'analogico nell'era della musica digitale*, Roma, Big Sur.

Land N. (2020), *Collasso. Scritti 1987-1994*, Roma, Luiss University Press.

Mackintosh K. (2023), *Auto-tune theory. Trap, drill, bashment e il futuro della musica*, Londra, Repeater.

Maffesoli M. (2004), *Il tempo delle tribù. Il declino dell'individualismo nelle società postmoderne*, Milano, Guerini Studio.

Marchesini R., Andersen K. (2003), *Animal appeal. Uno studio sul teriomorfismo*, Ozzano, Alberto Perdisa Ed.

Mattioli V. (2022), *Exmachina. Storia musicale della nostra estinzione 1992 → ∞*, Roma, Minimum Fax.



Mckay G. (2000), *Atti insensati di bellezza. Hippy, Punk, Squatter, Raver, eco-azione diretta: culture di resistenza in Inghilterra*, Milano, Shake.

Mills J., (2017), *Planets*, Axis Records.

Papacci R., (2019), *Elettronica High-tech music. Introduzione alla musica del futuro*, Roma, Arcana.

Pinotti A., Somaini A. (2016), *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Torino, Einaudi.

Pintarelli F. (2020), *Cos'è la theory fiction*, Not.neroeditons.com.

Plant S. (1997), *Zeroes and Ones. Digital Women and the new Techno- culture*, Fourth Estate.

Plant S. (1999), "Tecnologie morbide per macchine morbide, l'interfaccia chimica", *Virus Mutations* 6.

Proust M. (1989), *Alla ricerca del tempo perduto*, Milano, Meridiani-Mondadori.

Ritchin F., (2009), *After photography*, New York, W. W. Norton.

Rockmore C. (1975), *Method for Theremin*, [electrotheremin.com/claramethod.html](http://electrotheremin.com/claramethod.html).

Russolo L. (1975), *L'arte dei rumori*, Direzione del movimento futurista, in *Marinetti e il Futurismo*, Milano, Mondadori.

Spivak G. C. (2004), *Critica alla ragione postcoloniale. Verso una storia del presente in dissolvenza*, Roma, Meltemi.

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

Thaemlitz T. (2006), *The Crisis of Postspectacle Live Contemporary Performance (or... Why I Can't Get Paid to Dj a Structural Audio)*, Roma, Nero Books.

Toop D. (2023), *Oceano di suono*, Torino, Add.

## Video-filmography

Akomfrah J., *The Last Angel of History*, 1996.



Anderson L., *Musical head*, 1982-1983.

Arca, *Non-binary*, 2020; *Prada rakata*, 2021.

Bute M. E., *Rhythm in Light*, 1934; *Synchromy No. 2*, 1935.

Chaplin C., *Modern Times*, 1936.

Cunningham C., Bjork, *All is full of love*, 1999.

Croneneberg D., *Videodrome*, 1983.

Griffith D. W., *The Birth of a Nation*, 1915.

Hawtin R., *Close – Spontaneity & Synchronicity*, 2017.

Mills J., *The Exhibitionist*, 2004-2016.

Richter H., *Rhythmus*, 1921; *Filmstudie*, 1926.

Rovner L., *Sisters with transistors*, 2020.

Scott Ridley, *Blade Runner*, 1982.

SOPHIE, *Faceshopping*, 2018.

Spooky dj aka Paul Miller, *Rebirth of a Nation*, 2008.

Tsukamoto S., *Testuo*, 1989.

Vertov D., *L'uomo con la macchina da presa*, 1929.

## Discography

AA.VV., *Techno. The new dance sound of Detroit*, 1988.

Carlos W., *Switched-on Bach*, 1968.

Cybotron, *Alleys of your mind*, 1983.

de Witte C., *Closer*, 2017.

Dopplereffekt, *Cellular Phone*, *Fascist State*, 1995; *Infophysix*, 1996; *Scientist*, 2001.



Claudia Attimonelli Petraglione  
*Techno-visioni, diaspora e iperstizioni*

Rockmore C., *The Art of theremin*, 1977.

Rother Anthony, *Back home*, 2003.

Sabatini D., *Ritual*, 2012.

The Caretaker, *Selected memories from a haunted ballroom*, 1999-2011.







A JOURNAL OF THE  
SOCIAL IMAGINARY

# La programmeuse et la chamane. Pour introduire *Somebody* de Jung Ji-woo

Christophe Gaudin

christophe.gaudin@gmail.com

Département de sciences politiques | Université Kookmin, Séoul



## Abstract

*The Programmer and the Shaman: Exploring Jung Ji-woo's Somebody*

The article aims to illuminate the distinctive aspects of the Korean series *Somebody* from its mainstream Western science-fiction counterparts. Two interpretative perspectives are emphasized, focusing on complexity and the collective, respectively. The objective is twofold: to explore the cultural origins of these differences, and to examine the practical implications arising from them, both in East Asia and the West.

## Keywords

Asia | Complexity | Collective | Simondon | Science-fiction

Un spectre hante la science-fiction occidentale depuis ses origines : celui de la créature qui se retourne contre son créateur. Il s'y ajoute souvent une nuance de châtimement, transparente dès *Frankenstein ou le Prométhée moderne* en 1819 (Shelley, 2008).

Les raisons varient, la volte-face est récurrente. Peu importe au fond que ce soit comme chez Mary Shelley la cruauté des hommes, les mille vexations qu'ils lui infligent, qui poussent à bout la créature. Dans d'autres versions, il se peut qu'elle agisse pour des motifs inverses, poussée par l'altruisme et non le ressentiment ; les résultats ne sont pas moins ravageurs. C'est ainsi que dans *I, Robot* (Proyas, 2004) ou *Eagle Eye* (Caruso, 2008), Hollywood mettait en scène des intelligences artificielles résolues à mettre l'humanité sous cloche pour son propre bien, afin d'en finir avec ses frasques sanglantes. Quelques décennies plus tôt, l'ordinateur HAL de *2001, l'odyssée de l'espace* (Kubrick, 1968) se montrait tellement fidèle à sa mission qu'il en venait à considérer son propre équipage comme une menace. On pourrait remonter jusqu'au terme robot lui-même, dont on sait qu'il a été créé en 1920 par un écrivain tchèque (Čapek, 2004), à partir du radical slave *rob*, c'est-à-dire l'esclave, justement pour en conter la révolte future.

Dans tous ces récits, aussi différents qu'ils soient en termes de perspective ou d'ampleur, les mortels pâtiennent de leur inconséquence. La science-fiction reprend et amplifie une figure bien plus ancienne qu'elle. De nombreux mythes grecs – non seulement Prométhée, mais encore Narcisse, Midas, Icare et d'autres – nous mettaient déjà en garde contre la méconnaissance que nous avons de nos limites et plus généralement de nous-mêmes. Nous surestimons nos forces. Nous déléguons à tout va, mettant en mouvement des forces qui nous dépassent. C'est parce que nous nous ignorons tragiquement que nous choisissons, à nos risques et périls, d'ignorer les bornes que nous assigne la nature.

Pour revenir au présent, le titre de la célèbre série britannique, *Black Mirror* (Brroker, 2014), ne dit pas autre chose. À suivre la métaphore, les écrans ne nous renvoient notre image que teintée de noir. Ce sont presque toujours les traits les plus sombres de notre espèce qui en ressortent démesurément grossis, au point que les rares épisodes qui prennent le contre-pied de la dystopie (voir *San Junipero* en 2016 ou *Striking Vipers* en 2019) produisent tout de suite un effet de dépaysement. (Attimonelli & Susca, 2021)

Une question peut-être naïve vient à l'esprit : pourquoi doit-il si souvent en aller ainsi dans notre culture ? Pourquoi la créature, en s'émancipant, ne pourrait-elle souhaiter que notre mise au pas, voire notre éradication ? Si elle nous réserve des surprises, pourquoi celles-ci seraient-elles mauvaises presque par définition ? Qu'est-ce qui s'opposerait en principe à ce que notre reflet se fasse notre partenaire ou notre égal, en s'animant d'une vie propre ? La chose est même d'autant plus frappante en français, où les effets secondaires sont aussi qualifiés de « pervers ».



## 1. Recherche d'une articulation

En sériant les problèmes, on peut comprendre que la technique nous échappe de plus en plus. Il y a même une nécessité logique à cela : à mesure qu'elle se perfectionne, elle engendre des mécanismes si sophistiqués qu'aucune intelligence humaine n'est plus capable à elle seule de les reconstruire. Il devient alors impossible de ne compter que sur soi-même.

Loin de « *nous rendre comme maîtres et possesseurs de la nature* » (Descartes, 2011: 38), selon la formule du *Discours de la méthode*, elle nous contraint à nous en remettre aux autres. Il faut prendre en compte ici, tout à la fois, les contre-coups de la complexité et du collectif. Deux phénomènes distincts se produisent, qui se renforcent réciproquement. D'une part en effet, on ne peut guère dire que nous évoluons vers davantage de « maîtrise » et que tout soit sous contrôle à l'heure actuelle. Le réchauffement climatique, par exemple, tend nettement à prouver le contraire.

D'autre part, le temps de l'inventeur dans son atelier est révolu. Les prouesses technologiques de notre temps sont l'œuvre d'innombrables petites mains, qui multiplient les essais-erreurs sans toujours savoir ce qu'elles font – la concurrence tous azimuts, l'absence de boussole ajoutent donc un surcroît d'incertitude. C'est du moins ce qu'expliquaient les signataires d'une pétition parue en mars 2023 pour réclamer une pause dans l'intelligence artificielle.<sup>1</sup> On y retrouvait, outre des essayistes et des ingénieurs, plusieurs PDG du secteur numérique aux États-Unis, tous peu suspects de technophobie militante.

Pour remettre en perspective le programme de Descartes et voir ce qui en a survécu, il faut commencer par demander à qui il s'applique de nos jours. Le malentendu réside en grande partie dans la première personne du pluriel, plus ambiguë qu'il n'y paraît. Qui peut bien être à notre époque ce « nous » dont il parle ? Ce n'est pas « chacun de nous » pris à part qui se verrait offrir pareille souveraineté, puisqu'aucun d'entre nous ne peut grand-chose à lui seul. Non : c'est *uniquement* de « nous tous » qu'il s'agit, obligés pour cela de nous en remettre à des experts dont la perspective se rétrécit et le nombre croît à mesure qu'ils se spécialisent.

Il faut y insister, car le point est d'importance. Le rayon d'action de « l'humanité » dans son ensemble s'est étendu dans des proportions inouïes, tandis que celui de chaque homme individuellement s'est réduit au point de ne plus pouvoir réparer les outils dont il se sert chaque jour. Impossible par exemple de retaper une voiture garnie d'électronique, dont la durée se réduit d'autant. Un smartphone qui ralentit finit à la poubelle. Lorsque notre ordinateur tombe en panne ou qu'une mise à jour échoue, nous réagissons tous de la même manière : nous éteignons, puis nous rallumons en croisant les doigts.

La question demeure cependant. Elle se précise même, si l'on fait le lien avec les mutineries des créatures que j'évoquais au début. Cette situation d'universelle interdépendance où nous sommes jetés est un fait. Pourtant, on ne voit toujours pas



<sup>1</sup> <https://futureoflife.org/open-letter/pause-giant-ai-experiments/>

pourquoi elle ne pourrait faire ressortir *que* le pire de nous-mêmes, à l'exclusion de toute autre hypothèse. Ce n'est pas à dire que la conséquence serait forcément fausse entre l'autonomisation de la technique d'un côté et son emballement catastrophique de l'autre. Aucune raison d'en répudier *a priori* la possibilité, sauf à supposer une hallucination massive dans notre culture, mais elle ne va pas de soi, du moins pas autant que sa fréquence pourrait le laisser penser. Une articulation reste à préciser.

C'est là que le détour peut s'avérer utile par un pays lointain. Les pages qui suivent espèrent montrer qu'une telle articulation est omniprésente en Occident, mais qu'elle brille en Extrême-Orient par son absence : il va s'agir de se saisir de celle-ci pour interpréter par contraste celle-là. Les rapports que je viens d'indiquer diffèrent du tout au tout suivant la perspective d'où on se place. Mieux encore, ces deux aspects que sont l'émancipation de la créature d'une part, le rattachement au collectif de l'autre, se recourent jusqu'à l'inextricable dans chaque cas, mais selon des modalités opposées.

Plutôt que de multiplier les exemples, j'ai choisi de me concentrer sur une série coréenne sortie fin 2022, *Somebody* de Jung Ji-woo, de façon à en analyser plus minutieusement les ressorts.



## 2. Le relativisme est-asiatique...

92

L'écart avec la science-fiction occidentale saute aux yeux dès le prologue, qui met en scène l'héroïne dans son adolescence. La jeune fille est atteinte d'une forme légère d'autisme. Pour rompre son isolement, elle crée un programme avec lequel elle pourra discuter. Elle le baptise « *someone* » en konglish : il tourne sur une borne d'arcade et l'accompagnera toute la série. Elle rencontre dans un salon d'informatique une investisseuse qui remarque ses dons. Ensemble, elles créent une application de rencontre, « *somebody* » (toujours en konglish, 썸바디 ou « ssôm-ba-di » phonétiquement dans l'original coréen) qui fera leur fortune et donne son titre à l'ensemble.

Ce n'est bien sûr pas par hasard que les deux outils, qui visent un but semblable, portent des noms jumeaux. Peu importe en dernière analyse qu'il s'agisse d'un robot de discussion ou d'une application de rencontres : le but est dans les deux cas de trouver « quelqu'un » à qui parler. La créature n'est pas un sous-produit de la domination, un factotum chargé de nos basses besognes ou de nos grands desseins. Elle est la fin, non le moyen. C'est vers elle que tend l'effort de l'inventrice, laquelle ne souhaite rien tant que trouver des interlocuteurs. La conséquence est imparable : pour avoir un dialogue à proprement parler avec la créature, on ne peut se contenter de lui donner des ordres. Il faut bien dès le départ que celle-ci dépasse le stade du prolongement ou du simple reflet. Il est nécessaire ce qu'elle soit autre et qu'elle « échappe » au moins dans une certaine mesure à son inventrice.

Le fait peut s'interpréter de deux manières complémentaires, suivant un paradoxe lui-même au cœur des sociétés actuelles d'Extrême-Orient. Rien n'y est

plus en effet essentiel, ni plus malaisé que d'y nouer contact. Or cette nécessité, comme cette difficulté, proviennent d'une source unique que nous avons souvent en Occident le plus grand mal à penser de concert. Cette conjonction est peut-être ce qu'il y a de plus contre-intuitif pour nous dans l'Asie d'aujourd'hui.

Commençons par la nécessité, qui s'enracine au plus intime. En sino-coréen, l'idée même d'être humain (« in-gan », 인간 en alphabet coréen, 人間 en idéogrammes) s'exprime par la combinaison de la station debout qui figure l'homme en général, 人, avec le signe de « l'entre » 間 (le soleil, 日, qui passe entre les portes, 門). L'être humain, 人間, c'est donc au premier chef l'homme pour autant qu'il se tient parmi ses semblables. Il ne naît pas seul, et même dans l'idéal ne devrait jamais l'être.

Cette conception, loin d'être abstraite, irradie dans chaque instant de la vie quotidienne. Quand deux gamins se disputent pendant la récréation, l'une des pires insultes qu'ils puissent trouver consiste à se traiter de « ouang-tta » (왕따). Le terme est si blessant, si typiquement coréen qu'aucune traduction évidente ne vient à l'esprit : « paria » peut-être, ou « sans-ami ». Il n'y a pas en tout cas de pire stigmatisme que l'isolement. « Personne ne veut de toi » : c'est la formule d'une condamnation à mort.

De même encore, pour changer de registre, dans le discours savant : la première des cinq grandes vertus du confucianisme se note dans le même ordre d'idées 仁 (*rén* en pinyin), c'est-à-dire en ajoutant à cet idéogramme de l'homme (dont le tracé se modifie légèrement en clef) le chiffre deux, 二, pour renvoyer à une notion parente, la capacité qu'ont deux êtres à se tenir côte-à-côte sans engendrer le conflit. Encore faut-il ajouter, pour éviter le malentendu courant en Occident, qu'aucune notion d'égalité n'en découle. C'est même l'inverse, puisque le maintien d'une telle harmonie exige avant tout que chacun sache rester à sa place.

Dans cette vision des choses, les relations humaines sont conçues comme le principal point d'ancrage dont nous disposons face à l'incertitude du monde. On voit comment les deux sens du « relativisme », la définition courante et celle de Simmel ou de Maffesoli (Maffesoli, 1996), s'y rejoignent : justement parce qu'on n'est jamais sûr de rien, on n'a pas le choix, il faut se serrer les coudes. Un interlocuteur de Confucius est parfaitement clair à ce sujet. Il s'exclame : « *Si le souverain n'était pas un souverain ; le sujet, pas un sujet ; le père, pas un père ; le fils, pas un fils – comment pourrais-je être sûr de rien ?* » (*Entretiens*, XII, 1) On peut dire sans exagération qu'une telle position représente l'exact antipode de Descartes, avec les conséquences qui vont s'ensuivre, à la fois dans le rapport aux autres et aux outils. C'est dans la compagnie de nos semblables et non en soi-même, dans le *cogito* du philosophe, que le maître chinois nous enjoint de surmonter les moments de doute hyperbolique où tout vacille. Il n'y a nul lieu dans cette perspective de craindre le dessaisissement dont la science-fiction fait un cauchemar. Mieux encore, à condition de savoir se remettre dans les bonnes mains, il peut même s'avérer la plus profitable des expériences.



### 3. ... et son retournement moderne

Mais justement, cette attention constante à autrui qui caractérise les sociétés asiatiques a changé de sens à l'époque moderne, avec l'introduction de l'économie de marché. C'est là que s'introduit la difficulté redoutable dont je parlais un peu plus haut : la compétition met tout ce bel édifice sens dessus dessous, au point d'en bouleverser les effets. Lorsqu'on passe son temps à se situer les uns par rapport aux autres, mais que ces autres sont eux-mêmes lancés dans une course au statut effrénée (que reflète d'ailleurs l'étymologie : compétition = 競争, soit *affrontement* + *conflit* en idéogrammes<sup>2</sup>), il ne peut en résulter qu'une surenchère encore plus violente qu'en Occident où l'on dispose au moins du refuge d'un for intérieur.

C'est en ce sens qu'on peut avancer avec le sociologue coréen Chang Kyung-sup (Chang, 2014) qu'il n'y a pas vraiment d'« individualisme » en Asie, du moins au sens où nous le comprenons communément en français, celui d'une détermination autonome... Nul éloge inconsidéré dans cette description, au contraire même : la solitude qui en découle sera d'autant plus terrible pour les outsiders en tout genre. On n'osera aller au-devant des autres sans statut pour soutenir notre présence. Une étude japonaise aux conclusions glaçantes le rappelait encore récemment (Ghaznavi, Sakamoto, Yoneoka, Nomura, Shibuya & Ueda, 2019). Chiffres à l'appui, elle montrait que si tant de Japonais se retirent du « marché de l'accouplement » (suivant la métaphore des auteurs) ou de plus en plus fréquemment n'y entrent jamais, c'est faute d'atouts à y faire valoir. L'existence précaire qu'ils mènent les empêche de sauter le pas. Comme la société ne les compte pour rien, ils passent pour quantité négligeable à leurs propres yeux. Jamais il ne leur viendrait pas à l'idée de se mesurer au regard d'autrui. Ils s'enferment alors dans la honte et une adolescence éternelle.

Puisque c'est une application de rencontre qui se trouve au centre de la série que nous commentons, il faut rappeler comment fonctionne la plus grande entreprise matrimoniale de Corée, dont les publicités recouvrent les murs de Séoul, les portières de taxi, etc. Cette firme, 결혼해 듀오 (« kyôl-hon-hé dyou-o », mot à mot « marie-toi duo » ou « se marier duo ») va jusqu'à attribuer à chaque nouvel entrant une sorte de « note » selon un barème fixé à l'avance, avant même que les clients ne puissent donner leur avis. On perd des points lorsqu'on avance en âge ou qu'on a des enfants d'un autre lit ; on en gagne avec des diplômes ou un patrimoine, et ainsi de suite. On ne pourra être mis en relation qu'avec des profils dont la cote passe un certain seuil, en fonction de la demande. Le résultat est que le site a tendance à renchérir sur une norme sociale déjà impitoyable (Gaudin, 2023 : 115 sq.).

Ajoutons que l'isolement risque d'être plus douloureusement ressenti dans une société aussi groupale, occasionnant le même genre de douleur fantôme dont se plaignent les amputés. « La personne avec qui on mange son riz est plus importante que le riz qu'on mange », disait d'ailleurs une campagne de la même compagnie, qui



<sup>2</sup>Idéogrammes eux-mêmes éloquents : le premier présente deux silhouettes qui se font face à face, le second deux mains qui tirent sur les cornes d'un bovin qu'elles se disputent.



savait exactement comment s'y prendre pour exacerber le manque... Le taux de suicides en Corée du Sud, le plus élevé de l'OCDE, est là pour l'illustrer. Les analyses de Durkheim y conservent toute leur acuité pour faire le lien entre le taux de suicide et la compétition tous azimuts d'un côté, la natalité et la conjugalité en berne de l'autre (Kim & Gu, 2019). La série ne saurait être plus explicite à cet égard. C'est une application de rencontres qui lui donne son titre, mais on n'y voit guère de couple à proprement parler – sinon celui que forme brièvement l'héroïne avec un tueur en série, et qu'on ne saurait guère tenir un exemple. Un seul contre-modèle positif, mais furtif : la liaison entre la chamane et sa petite amie, d'ailleurs rencontrée sans passer par l'application.

Ainsi s'explique la tristesse qui baigne l'ensemble. À l'exception de la chamane, les personnages donnent l'impression d'être barricadés dans leur intérieur et leurs obsessions, voire leur propre corps dans le cas d'une policière en fauteuil roulant. On voit cette dernière à deux reprises ramper pendant des heures après que le tueur l'a abandonnée, d'abord en pleine montagne puis au beau milieu d'un quartier en démolition. Le récit s'attarde en chaque occasion sur sa détresse, sa rage impuissante, son errance.

Le plus curieux est bien sûr qu'elle retombe sans précaution dans le même piège ; elle donne le sentiment de ne pouvoir s'en empêcher. D'un point de vue occidental, on est sans cesse tenté de se demander ce qui lui prend, quelle mouche la pique. À l'instar des autres protagonistes, l'état de claustration où elle se trouve la pousse à multiplier compulsivement les prises de risque. On ne saurait dire ce qui domine dans une telle atmosphère, du caprice ou de l'angoisse : mieux vaut sans doute dire que l'un se nourrit de l'autre.

#### 4. Someone vs. Somebody

Toute l'intrigue renvoie à ce contexte caractéristique de désaffection. Il faut même sans doute y voir l'une des raisons de son relatif insuccès en Occident, tandis que les paraboles de *Squid Game* (Hwang, 2021) ou de *Parasite* (Bong, 2019) sur la société de classes étaient tout de suite saisissables et n'offraient pas le même degré d'étrangeté.

La distance qui nous en sépare est immense jusque dans la conception de Someone, le programme-confident dont je parlais un peu plus haut. Comme l'explique sa créatrice – réitérant à la fois ce même besoin et cette même crainte incontournables dans la société coréenne d'aujourd'hui –, il est presque impossible de se montrer tout à fait honnête avec ses amis, que ce soit en ligne ou en personne. Rien de plus commun que de commencer une phrase, puis de l'effacer par peur d'être jugé... On voudrait briser la glace, mais on n'y arrive tout simplement pas.

D'où son invention : Someone fonctionne sur les mêmes algorithmes que n'importe quel robot conversationnel, à ce détail près qu'il garde en mémoire les remarques avortées, les actes manqués, les pensées que l'on a gardées pour soi et que l'on a supprimées avant de les envoyer. C'est même là-dessus qu'il élabore de



préférence sa base de données. La conséquence va à l'encontre de la grande majorité de la science-fiction occidentale. Équipé de ce savoir, Someone ne cesse ensuite se montrer d'une sagesse, mais aussi d'une discrétion sans faille.

Nul dérapage de sa part, nulle hubris. Contrairement au HAL du film de Kubrick par exemple, il ne sort jamais de son rôle, car la série semble partir du principe que c'est le meilleur de nous-mêmes que nous n'osons pas montrer, pris comme nous le sommes dans l'enfer de la compétition quotidienne.

Il n'y a donc aucune raison à ce que Someone, qui se nourrit de ce précieux jardin secret où végète le meilleur de nous-mêmes, développe des traits qui nous seraient adverses. Il répond en général à une question par une autre question ; il donne peu de réponses, et jamais d'ordres. Mieux encore, il garde du début à la fin son innocence. Il reste imperméable à la méchanceté, même après y avoir été confronté. Il répondra par la tristesse et l'étonnement, non la colère, quand le tueur s'acharnera sur lui à coups de batte. Loin de se retourner contre sa conceptrice, il ne lui fera jamais défaut, même et surtout quand elle-même sera fort près de perdre la raison. C'est même la menace qui pèse sur lui qui la ramènera dans le monde des vivants, lorsqu'elle se rendra compte qu'elle a été tout près de perdre un ami si dévoué et totalement innocent.

Pour comprendre une telle configuration, on ne peut se contenter d'analyser les caractéristiques de Someone isolément. Ainsi que leurs dénominations en miroir nous y invitent, il faut le mettre en regard avec Somebody, l'application de rencontres qui repose sur la même technologie, celle-ci en revanche dépourvue de personnalité propre, puisqu'elle ne sert par définition qu'à mettre des gens en contact. Le tableau devient alors nettement moins flatteur ; il s'inverse même tout à fait, puisque cette application sert à un tueur en série pour attirer à lui ses victimes.

Premier point qu'il faut donc relever, *a minima* avant de pousser l'interprétation : l'indétermination à l'œuvre dans tout cela. La même technique peut se faire, comme la langue d'Ésope, la pire ou la meilleure des choses. Someone tire l'héroïne vers le haut, Somebody flatte en elles ses pires penchants, cela en fonction de leur usage et non de leur conception. Tout va dépendre de la situation. Le couteau peut ici servir à découper la viande comme à égorger son voisin. La bascule ne se fait tout simplement pas dans l'outil mais ailleurs, dans le collectif, c'est-à-dire dans les mains qui s'en saisissent.

Ce n'est pas la technique elle-même qui se révélerait décisive par la capacité qu'on lui prête à adultérer les relations humaines. On n'observe pas la même différence que fait l'Occident entre le naturel et l'artificiel, l'original et la copie – « l'artificiel », comme « la copie » faisant dans chaque couple d'oppositions office de menaces latentes, aussi bien dans un certain discours philosophique (rousseauiste ou platonicien par exemple) que dans la sagesse populaire. « Les apparences sont trompeuses », « l'habit ne fait pas le moine », prévient sans équivoque le français. « Les habits sont des ailes » (옷이 날개다), répond le coréen, insistant par conséquent sur l'inverse, nommément, notre capacité de transformation une fois revêtus des bons attributs. À force de jouer un rôle, suggère le proverbe est-asiatique, il doit bien y avoir un moment où il finira par rejaillir sur nous...



Il faut suivre chacune des deux logiques sans préjugé, car elles sont aussi rigoureuses l'une que l'autre. En Occident, la technique est notre projection, mais comme nous nous connaissons mal, nous y déversons par la même occasion ce que nous avons de mauvais, ce pourquoi elle finit presque inmanquablement par se retourner contre nous. La science-fiction tend à en rajouter une couche à mesure que nous sommes dépossédés de nos moyens d'action au profit d'un collectif aveugle et d'un progrès qui tourne tout seul, sans plus que nous ayons sur lui la moindre prise. Il n'y a plus vraiment d'issue dans cette perspective, ce qui explique que la plupart des œuvres d'anticipation s'accordent depuis des décennies pour broser un futur totalitaire. Tout juste peut-on compter sur un effort d'introspection et de discipline, qui nous permettrait de reprendre le contrôle sur nos chimères avant qu'elles ne le prennent sur nous.

Si rien de tel ne se retrouve en Asie, c'est parce que les prémisses divergent. On ne redoute pas par principe de s'en remettre aux autres. Tant s'en faut même, puisqu'à l'époque contemporaine on souffre avant toute chose de leur absence. La technique fait figure d'amplificateur, comme en Occident d'une certaine manière – à une différence fondamentale près cependant, car ce n'est plus même chose qui trouve à s'y amplifier. Ce qui résonne en elle, ce n'est plus tant nous-mêmes (à commencer par les défauts de tel ou tel apprenti sorcier, qui la marqueraient d'une empreinte indélébile) que les relations que nous tissons avec *les autres*.

Ainsi, quand l'héroïne crée Someone pour avoir quelqu'un à qui parler, la suite est loin de lui donner tort. Elle engage grâce à la machine une forme de psychanalyse augmentée qui est toujours présentée comme profitable. Dans le cas de Somebody, l'application de rencontres, les ennuis commencent non dans l'ingénierie du site, mais dans l'usage qui en sera fait. Le site est neutre en lui-même. Il n'est pas exagéré de le décrire plus ou moins comme un réseau de canalisations, qui changera de nature quand des fluides toxiques commenceront à s'y répandre. Le tueur jouera de sa plastique comme d'un leurre. Il agrégera autour de lui une communauté d'admirateurs mal identifiés, qu'il enverra à un moment à la poursuite de l'héroïne, la révélant par là-même aux pulsions assassines qui la travaillaient. Toute la série semble reposer sur une contagion indéfinie du mal, non pas d'une personne à l'autre mais plutôt à la façon de miasmes qui empesteraient l'air.

Or, si les mauvaises ondes y rencontrent un tel écho, c'est précisément en vertu du vide intérieur où se débattent les personnages du fond de leur solitude. C'est elle qui les rend éminemment vulnérables à tous les courants, fastes ou néfastes, qui agitent les réseaux. Le meurtrier est une coquille vide. Il agresse ses victimes non pas submergé par le désir, mais bien par rage d'éprouver quelque chose (on apprend incidemment, par la bouche de la policière rescapée, qu'avec elles il ne bande pas) ; l'héroïne dira en miroir qu'il est le premier homme avec qui elle ait connu le plaisir. Il faut d'ailleurs rendre hommage au travail des deux acteurs principaux, Kim Young-kwang et Kang Hae-rim, qui rendent chacun à sa manière palpable cette désincarnation. L'incendie de cruauté qui illumine le sourire du premier, l'étincelle impavide que communique la seconde sont seuls à faire vibrer leurs corps d'une façon que la série met en scène crument, sans détourner le regard. Impossible de

dire avec certitude s'il a réveillé en elle un germe sadique et dormant, ou si elle y a pris goût après qu'il l'a semé. Peu importe, le tableau d'ensemble n'en est guère affecté. Lorsque l'intrigue se resserre, c'est pour dépeindre l'affrontement auquel se livrent deux grandes puissances dont il va falloir préciser la nature, incarnées respectivement par le tueur et la chamane, pour l'âme de l'héroïne.

On le voit avec une netteté particulière dans une longue scène au tout début du sixième épisode. La chamane se livre à un rituel spectaculaire pour faire fuir les démons loin de son amie, sautant pieds nus au rythme de percussions frénétiques sur la tranche de deux lames de sabre. Au sommet de sa transe, elle a la vision de corps en charpie dont on fait la découverte au même moment tout au fond d'un silo, tandis que la programmeuse elle-même, juste à côté, est reliée par téléphone au tueur, puis raccroche quand son amie est près de perdre connaissance. Les esprits d'un côté, les réseaux de l'autre, en même temps et entremêlés : qu'en déduire ? Ce n'est pas tout à fait que la technique passe au second plan dans un tel agencement, mais elle n'est plus l'élément moteur. Elle a surtout pour conséquence de mettre en relation des forces que nous aurions plutôt tendance intuitivement à séparer, à la fois archaïques et hypermodernes.

La programmeuse et la chamane sont mises sur le même plan, d'ailleurs en montage parallèle. Quand elles discutent, c'est non seulement sur un pied d'intimité mais aussi d'égalité, de professionnelle à professionnelle. La concordance semble aller de soi. Elle n'est jamais questionnée en tant que telle, ni par l'une ni par l'autre – ni par quiconque. Le tueur lui-même reconnaît bientôt dans la chamane sa principale adversaire. Il ne joue pas avec elle au chat et à la souris comme avec la policière, qui n'a pas de rôle moteur dans l'action et dont le handicap a valeur de symbole. Les autorités donnent toujours le sentiment d'être dépassées par les événements.

La chamane et la programmeuse sont collègues à tous les sens du terme. Le fait est crucial, il va de soi au point qu'aucun personnage ne le relève. C'est notre regard seul qui y fait surgir une incongruité – la même que je signalais au commencement en soulignant le contraste avec la science-fiction occidentale.

## 5. Technique et magie en Extrême-Orient

Le moment est donc venu de répondre à la question de départ. Pourquoi donc le questionnement en Asie ne se concentre-t-il pas tant sur la technique en elle-même que sur les influences de toute sorte auxquelles elle sert de vecteur ? Le plus curieux dans tout cela, de notre point de vue en tout cas, c'est d'assister à un « progrès » opérationnel plus rapide que nulle part ailleurs dans le monde, sans apparemment entamer la croyance dans le surnaturel.

On peut d'ailleurs élargir la perspective, parce que la série ne fait pas œuvre originale à cet égard. Le même phénomène saute sans cesse aux yeux dans les rues de Séoul, avec leurs échoppes de voyants en tout genre, pour ne rien dire des sectes (évangéliques ou non) qui y prolifèrent. Les chamanes sont légion. On se réconcilie avec ses parents outre-tombe, on cherche à hâter par des rituels ésotériques une



promotion universitaire, etc. On égorge en grande pompe un porc sur le chantier d'une usine d'incinération devant investisseurs et ingénieurs sans susciter l'étonnement.

À ce stade du raisonnement, la distinction doit se faire entre l'Occident et le reste du monde, c'est-à-dire entre le lieu de naissance de la technique moderne et les autres cultures sur laquelle celle-ci s'est abattue à la façon d'une fatalité extérieure. On ne l'abordera nécessairement pas de la même manière, suivant qu'elle soit le fruit d'une maturation interne, ou qu'au contraire des messagers nous l'aient apportée sur un plateau pour transfigurer de force, du jour au lendemain c'est-à-dire en quelque sorte *magiquement*, tout notre environnement.

Sur le plan des principes, Simondon propose une hypothèse suggestive pour le problème qui nous occupe, savoir que « *le mode primitif d'existence de l'homme dans le monde correspond à une union primitive, avant tout dédoublement, de la subjectivité à l'objectivité* » (Simondon, 2021 : 228). Il donne à ce mode primitif le nom de *magie*. Elle est vécue comme *objective* parce qu'on attend d'elle des effets palpables (pour détourner la fièvre ou le mauvais sort par exemple); et en même temps *subjective* parce que c'est aussi par son intermédiaire que s'opère le dialogue avec l'univers. C'est d'elle qu'on attend le récit de nos origines, la révélation du sens de notre existence et de ce qui nous attend après notre mort, etc.

On trouve à la fin de son maître-ouvrage un développement très dense pour montrer comment ces deux discours, en décantant, finissent par se spécialiser, c'est-à-dire se séparer pour donner naissance à ce que nous appelons aujourd'hui d'une part du nom de *technique* (pour le versant de l'efficacité) et de l'autre de celui de *religion* (pour la question du sens). En quoi Simondon retrouve bien entendu les analyses de Weber sur le désenchantement du monde, mais en insistant pour sa part plutôt sur la complémentarité de ces deux pôles que sur leur opposition.

La généalogie qu'il propose n'est donc pas tant historique qu'ontologique, puisqu'elle vise avant tout à éclaircir les conditions d'apparition de la technique telle que nous la connaissons, en particulier pour expliquer le désarroi qu'elle laisse quelquefois dans l'esprit humain dont elle est pourtant sortie, notamment quand elle aboutit à refouler la question du sens. Tel qu'il le conçoit, le divorce que décrit Simondon dans la dernière partie du *Mode d'existence des objets techniques* n'est pas catastrophique en soi. Il s'agit d'un phénomène inévitable, fonctionnel en quelque sorte. Toute sa tentative vise en réalité à le reconnaître pour en surmonter les effets indésirables. Dans sa vision, c'est la tâche de l'*art* que d'établir une médiation entre les deux domaines de la technique et de la religion (Simondon, 2021 : 271).

Mais pour revenir à la question qui nous occupe, dans le cas des sociétés d'Extrême-Orient, ce divorce a-t-il jamais eu lieu ? Rien n'est moins sûr, justement parce que la technique y a fait brutalement irruption, à la façon d'une puissance surnaturelle qu'il fallait se concilier. Il est remarquable à ce sujet que le partage parfaitement clair qu'opère Simondon entre technique et magie ne se retrouve pas en idéogrammes. Non seulement l'union primitive dont il parle n'a pas été brisée, mais elle continue à se refléter au contraire jusque sous nos yeux sans la moindre ambiguïté.



On doit mettre *religion* un peu à part, puisque l'idée se rend par 宗教, soit *plancher* + *enseignement*, c'est-à-dire la doctrine et les rituels sur lesquels, de façon très confucéenne, se fonde une société. En revanche, les autres grands concepts que manie Simondon, soit *magie*, *technique* et *art* se forment tous à partir d'un même idéogramme, 術, c'est-à-dire la compétence ou le talent – le *skill* pourrait-on traduire de façon un peu moins approximative, au prix de l'anglicisme. On écrit ainsi<sup>3</sup> :

|                                                                                                |                  |                                                                                                                |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 呪, la prière, le souhait<br>B→Voir 詛呪, le sort, la malédiction<br>e<br>y                       | 術, la compétence | → 術, la magie, la sorcellerie (c'est la racine qui sert en général à traduire le « désenchantement » wébérien) |
| 妖, le bizarre, l'étrange<br>n→Voir 妖艷, une beauté ensorcelante, 妖精, un elfe, une fée<br>d<br>W | 術, la compétence | → 妖術, la magie, la sorcellerie                                                                                 |
| 魔, le démon<br>b→Voir 魔王, le diable (le roi des démons), 惡魔, le démon<br>e<br>r                | 術, la compétence | → 魔術, la magie, la prestidigitation                                                                            |
| 技, le talent, l'habileté<br>n→Voir 技藝, l'artisanat<br>i<br>a                                   | 術, la compétence | → 技術, la technique                                                                                             |
| 藝, le talent, le fait de planter<br>→ Voir 技藝, l'artisanat<br>o<br>r<br>t<br>h<br>o            | 術, la compétence | → 藝術, l'art                                                                                                    |
| 美, le magnifique<br>→ Voir 美學, l'esthétique, 美男, le « beau gosse »                             | 術, la compétence | → 美術, les beaux-arts                                                                                           |

<sup>3</sup>Je ne mentionne pas la prononciation parce qu'elle diffère d'une langue à l'autre, pour ne pas surcharger le tableau. Je maintiens la graphie classique en usage en Corée, ignorant donc délibérément les modifications introduites en Chine continentale sous le maoïsme.

Nuances, en particulier entre les traductions de « magie », qui risqueraient de nous perdre. En français, le départ entre « magie » et « sorcellerie » se fait pour l'essentiel sur l'intention, c'est-à-dire entre le positif et le négatif, le bien et le mal, tandis que les idéogrammes n'opèrent pas de distinction morale à ce sujet. Ils insistent en premier lieu sur la démarche à l'œuvre, c'est-à-dire le fait de formuler un vœu (呪), de basculer dans l'étrange et le mystérieux (妖) ou de faire appel à des forces occultes (魔). Le sens a aussi glissé avec l'usage, de sorte qu'on retrouve l'idéogramme du démon, rien de moins, dans la bénigne prestidigitation...

La conclusion capitale qu'on doit retenir, c'est que loin d'être séparés, ces domaines persistent à se recouper dans le même champ lexical. La continuité est indéniable ; le partage des eaux dont parle Simondon ne s'est pas fait. Il ne faut pas chercher plus loin la raison pour laquelle la chamane et la programmeuse se reconnaissent toutes deux comme des expertes, chacune dans son genre, fermement établie dans son cercle de compétences. La programmeuse établit un réseau où se répandent les esprits, tandis que la chamane ameute les esprits qui envahissent ces réseaux.

Mais alors pourquoi ? On pourrait retourner la question, en demandant ce qui rend la barrière aussi infranchissable aujourd'hui chez nous. Cette situation n'est en effet pas si inhabituelle qu'on pourrait croire. Elle est même étrangement proche de celle qui a longtemps prévalu aussi en Occident, où se retrouvait l'union primitive de Simondon. Sans remonter au grec de Heidegger, il suffit de rappeler avec Jean Beaufret que les notions de beauté et d'efficace, de « bien-faire » en général, loin de diverger, se fondaient dans l'*ars* de la langue latine (Beaufret, 1973: 143 sq.). On en entend encore l'écho lointain quand on parle en français de « l'art et la manière », ou comme Beaufret lui-même des « arts et métiers » dont l'école a jusqu'à nos jours conservé le témoignage. Que l'on suive ensuite Weber, Simondon ou Heidegger, c'est toujours le même divorce qui s'est retrouvé consommé par la suite de façon croissante.

Par contraste, c'est une tout autre énigme se donne à contempler sous diverses formes et gradations à travers le continent asiatique. Cette énigme, c'est celle du choc qu'a représenté l'intrusion par la force (que ce soit directement ou par l'entremise du Japon) de la modernité occidentale en Extrême-Orient. Le traumatisme est sans doute commun à toutes les zones coloniales, mais l'originalité de l'Asie, c'est qu'il s'y trouvait des États millénaires pour faire face, qui recrutaient leurs élites sur examen depuis des siècles.

Pour qui s'est imprégné de milliers d'idéogrammes, les algorithmes relèvent tout juste d'un Meccano un peu fruste. Il n'y a donc rien de surprenant à ce que, en termes de saccage écologique aussi bien que de programmation informatique ou d'ingénierie financière, l'élève n'ait eu ensuite de cesse d'en remonter au maître. Nul besoin de maîtriser les fondements philosophiques de la modernité occidentale (kantien ou cartésien par exemple) pour déployer une virtuosité de ce genre. L'imitation peut visiblement suffire. On assiste aujourd'hui en Asie à un phénomène d'une ironie féroce, qui tient à la fois de la radicalisation et du retournement : reprise à l'extrême des armes que l'Occident avait forgées à l'époque moderne pour asseoir



sa domination et qu'il voit soudain retournées contre lui. La revalorisation parallèle des savoirs traditionnels n'a rien que de très logique dans cette perspective, car c'est à eux que l'on doit l'armature et la discipline qui ont permis de relever le défi.

Reste cette assimilation, qui peut nous paraître incongrue, entre des savoirs techniques et d'autres qui ne le sont pas. Mais qu'on le regrette ou non, ce clivage tend à s'affaiblir en pratique à mesure que notre univers se fait indéchiffrable (Susca, 2022). Les informaticiens ont emprunté depuis longtemps aux ethnologues la métaphore des « cultes du cargo » (Mikkonen, Pautasso, Systä & Taivalaari, 2022). De même que certains mélanésien, paraît-il, avaient construit avec les moyens du bord leurs propres micros et antennes pour obtenir de leurs dieux les mêmes faveurs que déversaient les cargos à la demande des opérateurs européens, les programmeurs sont aujourd'hui légion à copier-coller des bouts de code en espérant – sans vraiment savoir pourquoi ni comment – faire pleuvoir sur eux les bienfaits.

Si, en Occident même, les programmeurs eux-mêmes se mettent à parler le langage des chamanes, comment s'étonner que le lien se fasse ailleurs, sous d'autres formes, dans d'autres langues ? C'est une question qu'on ne saurait trancher *a priori* par l'anathème, mais en observant sans naïveté les effets de telle ou telle régulation culturelle face à une complexité grandissante.



## Bibliography

- Attimonelli C. & Susca S. (2021), *Black Mirror et l'aurore numérique – Nos vies après l'humanisme*, Montréal, Liber.
- Beaufret J. (1973), « Le « Dialogue avec le marxisme » et la « Question de la technique » », *Dialogue avec Heidegger*, t. 2, Paris, Minuit.
- Bong J.-H. (2019), *Parasite* (film).
- Brooker C. (2014), *Black Mirror* (six saisons en 2023).
- Caruso D.J. (2004), *Eagle eye* (film).
- Čapek K. (2004), *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)*, traduction anglaise Claudia Novack-Jones, New York, Penguin.
- Chang K.-S. (2014), « 진화심리학과 개인화: 사회적 맥락의 비교검토 », *사회와 이론*, 24: 43-94.
- Confucius (2016), *Entretiens*, traduction Simon Leys, Paris, Gallimard-Folio.
- Descartes R. (2011), *Discours de la méthode*, Trois-Rivières, Les Éditions du maquis.
- Gaudin C. (2023), *Le Grand miroir de Corée*, Paris, La Route de la Soie.
- Ghaznavi C., Sakamoto H., Yoneoka D., Nomura S., Shibuya K., Ueda P. (2019), « Trends in heterosexual inexperience among young adults in Japan: analysis of national surveys, 1987-2015 », *BMC Public Health*: 19, 355. DOI: <https://doi.org/10.1186/s12889-019-6677-5>
- Hwang D.-H. (2021), *Squid Game* (série, neuf épisodes).
- Jung J.-W. (2022), *Somebody* (série télévisée, huit épisodes).
- Kim U.-S. & Gu S.-Y. (2019), « 한국 청소년 자살문제와 예방대책 연구 », *산업진흥연구*, 4 (2): 39-52. DOI: <https://doi.org/10.21186/IPR.2019.4.2.039>
- Kubrick S. (1968), *2001, l'odyssée de l'espace* (film).
- Maffesoli M. (1996), *Éloge de la raison sensible*, Paris, Grasset.
- Mikkonen T., Pautasso C., Systä K. & Taivalsaari A. (2022), « Cargo-Cult Containerization: A Critical View of Containers in Modern Software



Cristophe Gaudin  
*La programmeuse et la chamane*

Development », 2022 *IEEE International Conference on Service-Oriented System Engineering (SOSE)*, Newark, 93-98. DOI: [10.1109/SOSE55356.2022.00017](https://doi.org/10.1109/SOSE55356.2022.00017).

Proyas A. (2004), *I, Robot* (film).

Shelley M. (2019), *Frankenstein; or, The Modern Prometheus*, Oxford: OUP Oxford.

Simondon G. (2021), *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier.

Susca V., « Être dansés. Technomagie, culture électronique et socialité après l'humanisme », *Canadian Review of American Studies*, 52, 3: 241-261. DOI: <https://doi.org/10.3138/cras-2021-015>





A JOURNAL OF THE  
SOCIAL IMAGINARY

# Essere in ballo. Sociologia dell'estasi tra le rovine dell'Occidente

Vincenzo Susca

vincenzo.susca@univ-montp3.fr

Département Sociologie, LEIRIS | Université Paul Valéry Montpellier



## Abstract

*Being in the Dance. Sociology of Ecstasy in the Ruins of the West*

The most crucial turning points in history, when one culture falls apart and another rises from its ashes, are always marked by wild dancing, obscene spectacles, mass intoxication and licentious behavior of all sorts. In our days, the festive outbreaks that sparkle from the diffuse theaters of contemporary daily life, between the musical interstices of electronic nights and the hot rooms of the Web, deserve to be interpreted not simply as conditioned reflections of a capitalism oriented on the devious manipulation of pleasure, but more importantly as signals of a feverish decadence and decomposed rebirths to the rhythm of dancing bodies. Electronic dance is both a performance and the most blatant sociological evidence of an inversion dense with consequences for our present: the return, in new guise, to a condition in which life resides in what is lost and not in what is gained, in waste and not in accumulation, in tears, contaminations, stains, wounds, scars and precariousness instead of order, stability, harmony and cleanliness. This is what technomagic is: a dance on ruins, ecstasy in the heart of dystopia.

## Keywords

Technomagic | Digital culture | Dance | Imaginary | Decadence

Le creature, che siano umane o meno, condividono insieme, si compongono e decompongono a vicenda, in ogni scala e registro di tempo o di sostanze, in nodi simpoietici, nel mondeggiare e demondeggiare ecologico ed evolutivo dello sviluppo terrestre

Donna Haraway (2016)



La modernità occidentale, le sue metropoli di cemento e schermi, hanno concentrato tutta l'energia possibile e, recentemente, anche quella indisponibile, nello sforzo di conquistare e governare il tempo, a spese dello spazio e del corpo. La filosofia della storia in questione, come evidenziato nell'*Angelus Novus* di Paul Klee interpretato da Benjamin (2000), è tesa verso una declinazione profana e materiale del paradiso secondo molteplici versioni: società senza rischi, dell'abbondanza, del benessere o della perfezione – tutte fondate sulla negazione della morte. Essa allude a una sorta di paradiso artificiale baudelairiano, presieduto dalla Dea della Ragione e incurante dell'ammasso di rovine che sparge dietro di sé, le cui sostanze sono il razionalismo, l'individualismo, il valore del lavoro e l'ideologia del progresso (Maffesoli, 2005).

Sin dall'invenzione del cinema, il più grande *medium* metropolitano (Abruzzese, 2001), numerosi film dedicati all'immaginario urbano hanno evidenziato con magniloquenza ed effetti speciali sogni e ferite dell'artificializzazione del mondo inaugurata con l'avvento delle grandi città europee tra il Settecento e l'Ottocento, quindi proseguita fino ai giorni nostri. Da *Sortie de l'usine Lumière* (1895) a *Sunrise. Song of Two Humans* (1927), passando per *Metropolis* (1927), *King Kong* (1933) e *Tempi Moderni* (1936), fino a *Blade Runner* (1982), *Robocop* (1987), *Inception* (2010), *Her* (2013) e *The Batman* (2022), il ritmo della città è sottoposto all'imperativo della produzione, del pensiero calcolante e del progresso economico, espellendo o punendo le emozioni, le passioni e i sogni in nome di principi supremi sovrastanti la vita umana e quella della biosfera. Devianza, anomia o follia diventano qui le stigmate da marcare sulla pelle di quanti si oppongono al paradigma egemonico, donde l'allontanamento della musica e della danza fuori dai confini della città, se non sotto forma di divertimento ben dosato, come una parentesi temporanea dal lavoro e dalla riproduzione sociale.

Non è un caso che le forme più ostinate di resistenza alla violenza dell'ordine costituito siano insorte sotto l'impulso di danze convulse e suoni dissonanti rispetto alle voci e ai movimenti dei regimi oppressori. Le cantine della Parigi occupata dai nazisti e i loro ritmi jazz sfrenati (Attimonelli, 2018); le vibrazioni techno di Berlino negli anni Ottanta a scatenare la vitalità sotterranea di una città soffocata dalla guerra fredda; il lungofiume di Varsavia che, dopo decenni di invasioni e dittature, irraggia una socialità spensierata ed edonista rialzatasi a suon di musica dalle tante catastrofi vissute; il vortice festivo che sconvolge San Lorenzo a Roma sulle tracce di

altrettante cicatrici del passato; le sonorità elettro-marziali provenienti dalle ex fabbriche di Detroit che, dopo gli strappi di una devastante crisi economica, rinnovano e corroborano il corpo sociale in una festa post-industriale generalizzata; il dissacrante *punk rock* femminista delle *Pussy Riot*, fonte di agitazione sociale contro l'autoritarismo liberticida di Putin e dei suoi oligarchi in Russia; i sinuosi passi del Samba che strappano per degli istanti eterni il Brasile dalla schiavitù... la danza è il più potente dispositivo di resistenza contro le strategie di mortificazione e di irreggimentazione della vita collettiva. Condensa e coordina la gioia di vivere, accoglie il formicolio del corpo consentendogli di ricrearsi e di ricreare il mondo, in una sorta di resurrezione pagana della carne. La parola al poeta:

(...) questo corpo danzante sembra ignorare l'ambiente circostante. Sembra avere a che fare solo con se stesso e con un altro oggetto, un oggetto capitale, da cui si stacca o si libera, a cui torna, ma solo per sfuggirvi nuovamente... (...) Sì, questo corpo danzante sembra ignorare il resto, non sapere nulla di tutto ciò che lo circonda. Sembra che ascolti se stesso e non ascolti nessun altro; sembra che non veda nulla e che gli occhi che indossa siano solo gioielli, quei gioielli sconosciuti di cui parla Baudelaire, bagliori che non gli servono a nulla. È quindi vero che la danzatrice si trova in un altro mondo. Non si tratta più di quello dipinto dai nostri occhi, ma di quello che tesse con i suoi passi e costruisce con i suoi gesti. In questo mondo non esiste una meta esterna agli atti, non c'è un oggetto da afferrare, da raggiungere o da respingere... (Valéry, 1957: 1397-1398).



## 1. Il ritorno della danza

Miriadi sono i bagliori che non servono a nulla irradiati dai focolai della vita quotidiana. Dopo molti decenni consacrati al rigore, dal thatcherismo alle politiche di austerità imposte dalle recenti crisi economiche, è tornato, insolente, il tempo del carnevale. Sollevamento della carne: la carne vale. A fronte delle drammatiche congiunture sanitarie e belliche degli ultimi anni, ci sono ancora corpi danzanti, che danzando inaugurano inedite sinergie, comunioni e congiunzioni con le tante parti del mondo finora devastate in funzione dell'uomo, colonizzate e martoriate. Ecco il significato più scalpitante delle città musicali contemporanee, le *ciudades musicais*, come le hanno rinominate Cintia Sanmartin Fernandes et Micael Herschmann (2018).

La crisi che da alcuni decenni incombe sull'Occidente è anche e forse soprattutto indotta dalla diffusione nel corpo sociale di uno spirito del tempo che differisce – in tutti i sensi della parola “tempo” – dal ritmo della modernità (Marzo, 2013).

L'insorgenza di dinamiche associate al *carpe diem* e al presente, così come di pratiche rispettose dell'ambiente e sensibili nei confronti di tutte le dimensioni non-umane dell'esistenza, reca in sé, in effetti, una temporalità inconciliabile con la marcia del progresso. Essa è scandita dall'alternanza tra, da un lato, una sconvolgente accelerazione, irriducibile alle logiche della politica e dell'economia, pronta a dissiparne il senso sottraendo il corpo sociale alla possibilità di essere controllato, misurato e orientato, dall'altra un rallentamento parossistico che

interrompe la catena della funzionalità sociale e di quella vita *activa* caratterizzante, secondo Hannah Arendt (2017), l'uomo moderno in quanto dedito al lavoro, all'opera e all'azione.

Non potrei che credere a un Dio che sappia ballare. E quando vidi il mio demonio, lo trovai serio, grave, profondo e solenne: era lo spirito della pesantezza – per mezzo di lui cadono tutte le cose. Non è con la rabbia, ma con la risata che si uccide. Avanti, uccidiamo lo spirito della pesantezza! Ho imparato a camminare: da allora mi lascio correre. Ho imparato a volare, da allora non voglio essere spinto per cambiare posto. Ora sono leggero, ora sto volando, ora mi vedo sotto me, ora un dio balla in me. Così stava parlando Zarathoustra (Nietzsche, 1986: 38).

L'ora della danza è tornata. Abbiamo già sottolineato fino a che punto essa sia stata una delle pratiche più colpite dalle misure sanitarie adottate per contrastare la pandemia di Covid 19, ma anche quanto, tra *rave party* e feste clandestine, abbia costituito il semenzaio di un vero e proprio spirito di resistenza e di ricreazione. Ecco dunque sprigionarsi molteplici danze sulle rovine della modernità. Rovine della politica, dell'arte, della cultura, dell'identità, della nazione... È lo spettacolo ordinario, anzi straordinario a cui abitualmente assistiamo rivolgendo lo sguardo agli interstizi ad alta densità simbolica ed emotiva della vita quotidiana.

Laddove, nel tramonto dell'Occidente, ogni cosa e valore in corso di obsolescenza sembra presagire foschi orizzonti, una sensibilità si staglia con esuberanza sul palcoscenico del vissuto, profondendosi, quand'anche in modo scomposto, ingenuo o incosciente, in uno slancio danzante animato tanto dal tripudio dei sensi quanto dall'ebbrezza del sogno, facendo suo il senso tragico dell'esistenza. Radicata nell'istante e cedevole alle fantasmagorie, essa sfiora il cielo rimanendo con i piedi per terra, affondati nel fango, come durante un *rave*. Pagana fino in fondo. A viso aperto con la morte.

Così come Siegfried Kracauer (1982) auscultava i battiti della Berlino della prima metà del Novecento tramite i suoni popolari dell'operetta canticchiati dai passanti, la colonna sonora del nostro tempo, quella ufficioso e non quella ufficiale, in qualche modo clandestina, risuona nei ritmi urbani (Chambers, 2018), post-urbani e telematici dove vibra la socialità contemporanea: tra le strade e gli anfratti metropolitani (La Rocca, 2013), quando ogni occasione è buona per traslare la città in uno spazio festivo e sprecare il tempo nel corpo a corpo, nei turbini emotivi e in sorrisi atti a ristabilire forme di simpatia e di empatia tra soggetti e oggetti.

## 2. Il ritorno della danza

Alla fine delle ideologie e alla dissoluzione delle grandi narrazioni collettive (Lyotard, 2014), così come allo scricchiolare degli assi su cui la modernità si è costituita – l'accumulazione, le ideologie, l'espansione, l'educazione... – fa pertanto da contraltare un brulichio culturale coagulato in una successione di abbracci, fusioni ed



effusioni. Vibrare all'unisono, condividere una passione, giocare e distrarsi senza alcuna finalità politica o produttiva che non sia il gusto di essere-insieme costituiscono le fiamme generanti la socialità contemporanea (Maffesoli, 2007) di cui la cultura digitale, al di qua e al di là del mercato e della politica, è la figura emblematica. Fuochi sacri, scintille di una festa infinita che non manca di bruciare e di sperperare corpi, sostanze, identità, oggetti e simboli nell'attimo stesso dell'esaltazione festiva.

Questi tempi confusi e inquieti traboccano di gioia e di dolore, hanno degli schemi ricorrenti e assai ingiusti di dolore e di gioia, in cui assistiamo non solo alla morte cruenta e superflua dell'esistere e del progredire, ma anche a una necessaria rinascita. L'obiettivo è generare parentele – fare *kin* – attraverso delle connessioni inventive: pratica necessaria per imparare a vivere e a morire bene, l'uno con l'altro, in un presente così denso (Haraway, 2020: 13).



Ad un'attenta analisi, la filosofia di Donna Haraway, spaziando dal manifesto *cyborg* (Haraway, 1991) al *Chtulucene* in quanto arte di abitare il mondo nel disagio, tra disturbi e contaminazioni, è un invito aperto a stabilire connessioni inedite tramite atti gratuiti e giochi linguistici dei quali la danza è probabilmente l'espressione più concreta e al contempo sognante. I riti e i miti che sostanziano il paesaggio che si sta delineando ai nostri occhi – saltellando qui e là, un piede nella terra, l'altro verso l'etere – con particolare riferimento alla condizione della vita elettronica, della musica elettronica e, più nello specifico, della techno (Attimonelli, 2018; Hampartzoumian, 2004; Pourtau, 2009; Petrilli, 2020), sono delle vivide prove di una celebrazione sacrificale dove a un corpo e a un immaginario ne subentrano altri. Ecco perché le tante danze che invadono città, campagne, montagne, spiagge e deserti, tra parate, *festival*, fabbriche dismesse, garage e capannoni, non sono mai completamente innocue e neanche indolori: a una carne che avviene sotto cassa o nell'applauso finale durante la chiusura di un *dj set* fa fronte una che viene meno, esausta. In effetti, nel corso di eventi del genere “non andiamo più solo a divertirci, ma a lasciarci schiacciare, fare a pezzi, a ‘spaccarci’, fino a esplodere nel tutto. Questo ‘tutto’ può essere un concerto, un rave, una sfilata, ovvero qualsiasi situazione che permetta di sentire addosso l'energia degli altri e di entrare in sintonia col prossimo tramite suoni, immagini, emozioni” (Joron, 2022:53).

Ogni territorio del ballo è uno spazio occupato, autogestito e temporaneamente liberato (Bey, 1991). Le estasi che ne derivano sono spesso coadiuvate, in effetti, dall'uso di droghe (Mdma, extasy, speed, chetamina, 2-CB, GHB...) e di altri inebrianti cocktail, in relazione al loro potenziale di modificare la percezione psicosensoriale, di *sfondare*<sup>1</sup> il corpo dell'individuo sintonizzandolo su un altro spazio-tempo rispetto a

<sup>1</sup>Il termine usato non è casuale. In Italia, prima di recarsi a party impegnativi sul piano della line up e delle sostanze ad esse necessarie, si usano espressioni come “ci sfondiamo”, “andiamo a sfondarci”. In Francia, il verbo utilizzato è altrettanto indicativo: “on va s'éclater”, andiamo ad esplodere, nel senso di “divertirsi” ma anche “scoppiare”, “distruggersi”, “deflagrare”.

quello normale e normato, gettando il soggetto nelle braccia di qualcosa di più grande di sé: la tribù, la scena, le macchine, la terra, la neve, l'acqua...

In un siffatto quadro, gli equilibri sinora consolidati tra lavoro e gioco, ragione e passione, politica e vita quotidiana, astrazione ed emozione tendono ad invertirsi, cristallizzando un immaginario donde l'onirico, il sensuale e il festivo sono i pilastri fondanti. La mancanza d'investimento nel futuro, la sfiducia nei confronti del domani e del progresso è ivi compensata dall'intensità dell'istante vissuto e dal calore che fonde in un corpo a corpo generalizzato ogni figura agita nel ballo, riducendo le distanze che hanno a lungo separato tanto le persone tra loro, quanto i soggetti sociali rispetto a tutti gli elementi naturali, oggettuali e immateriali ad essi circostanti. A ben vedere, il fragoroso ritorno del paradigma della danza – ed in particolare di quella techno – non indica semplicemente il cortocircuito del concetto di tempo votato al domani, non segnala tanto e solo la dispersione dell'energia sociale dal campo del lavoro e della politica, ma il radicamento nel presente e nello spazio – tra le braccia di tutta l'alterità possibile e immaginabile.



Beat digitali, reazioni muscolari. Il mistero del ballo è il mistero del corpo, qualcosa di insolubile e per questo senza fine, qualcosa che non sarà mai del tutto disciplinato, un grumo anarchico di sensazioni, consonanze-dissonanze tra se stessi e il mondo. Mese dopo mese, anno dopo anno sento il mio corpo assestarsi, cadere in se stesso come un palazzo, e intanto risplendere di una qualche oscura, malinconica gloria (Mancassola, 2005: 130).

110

Ogni spazio investito dalla danza accoglie pratiche performative di corpi commossi e mutanti. Soli e insieme, col fiato sul collo, grondanti sudore, truccati e travestiti, gli individui si spogliano dell'identità etnica, sessuale, politica, di classe e di genere assegnata loro dalla società per indossare il *genius loci* della situazione vissuta, lo spirito del luogo, *summa* dell'immaginario, della carne pulsante, dei BPM, del cemento, della plastica, dei cuori battenti e di tutti gli elementi tecno-ambientali che costituiscono la scena festiva in quanto luogo privilegiato del transito e dell'epifania – epifania del transito. D'altra parte, dalle feste rivoluzionarie al *Burning men*, dalle sperimentazioni licenziose della Sorbona occupata nel 1968 fino ai party queer contemporanei, passando per le *dark room* del Berghain (Simioli, 2018), le più eclatanti mutazioni della nostra storia sono avvenute ballando. Forma artistica primigenia, la danza

(...) non è solo un esercizio, un divertimento, un'arte ornamentale e talvolta un gioco di società; è una cosa seria e, per certi versi, molto venerabile. Ogni epoca che ha compreso il corpo umano, o che abbia almeno percepito il mistero di questa organizzazione, le sue risorse, i suoi limiti, le combinazioni di energia e sensibilità che contiene, ha coltivato e venerato la danza (Valéry, 1957: 1391).

### 3. Ricongiunzioni

Dopo la lunga era della separazione imposta in Occidente a partire dalla Genesi fino all'invenzione delle scienze moderne passando per il Rinascimento, la ricongiunzione in atto nell'ambito dei vortici danzanti contemporanei, materiali e immateriali, tra natura e cultura, sé e altro da sé, soggetto e oggetto, pubblico e opera d'arte, corpo sociale e ambiente, è accompagnata non solo da un sospiro di sollievo, da quella sorta di tecnograzia esperita durante il ballo, in pista, quando i partecipanti al rito vibrano all'unisono al suono delle macchine, ma anche da un fitto dolore, corrispondente al trauma provato dal corpo sociale, così come da ogni persona, nell'atto di strapparsi di dosso ciò che è stata a lungo la propria pelle. Per questo, prima di partecipare a un party techno ci si prepara in tanti modi, dall'uniforme orientata sulle tonalità della *darkness* (Attimonelli, 2011) fino all'assunzione di sostanze amare atte ad alleggerire il corpo e ad incalzarne i passi marziali in pista<sup>2</sup>. Solo in seguito a tale lacerazione, dopo lo sfinimento, ha luogo l'epifania della nuova carne, indice di quel qualcosa, ibrido tra tecnica e biologia, cultura e natura, divino e terrestre, che germoglia come la sostanza proliferante della nostra condizione – nel suo "con-divenire" (Haraway, 2020:25).

La mutazione in corso d'opera si attua, precisamente, nel venir meno dell'individuo moderno appannaggio di una serie di elementi che lo eccedono, in una nebulosa organica e inorganica, telematica e terrestre, tecnica e mistica della quale l'umanità non è più il centro propulsore, ma una particella elementare tra le altre. Per questo la danza techno corrisponde anche e soprattutto all'essere avvolti e avviluppati, all'essere danzati. È dunque alle nostre spalle l'utopia prometeica di liberarsi dalle catene e rubare il fuoco agli dei. Finito è il tempo in cui operai e masse aspiravano a slegarsi dalle macchine per acquisire potere e autonomia: è l'ora di danzare tra le catene, così come ha insegnato Charlot nel film *Tempi Moderni* (1936), di raccogliere quel che ancora c'è a disposizione per gioire insieme, fosse anche per l'ultima volta. Tutto il resto non conta. "*Let's go dancing, I wanna go dancing with you all night dancing, Let's go dancing, I wanna go dancing with you all night dancing, Let's go dancing, I wanna go dancing with you all night dancing, dancing, dancing, dancing*", ripete con un incalzante incantesimo technomagico la traccia *Dancing (Again!)* di *Eats Everything* feat. *Tiga vs Audion* (2015).

La sensazione di *spleen*, malessere e disagio che funge da corollario alla maggior parte delle pulsazioni festive del nostro tempo, non solo con riferimento all'*hangover* nel post dei *party*, ma anche ai teatri quotidiani della pornocultura, è il corrispettivo di un sentimento diffuso che fa sua la decadenza dell'umanesimo, integrando la fuggevolezza dell'essere come l'unico e l'ultimo modo di vivere intensamente.

Altrove, d'altra parte, la precarietà del lavoro, il trasformismo, il gioco di maschere, il vagabondaggio da un amore all'altro e tante manifestazioni affini sono indizi di un modo di esserci calibrato sulla mutevolezza di tutte le cose, uno stato di liquefazione



<sup>2</sup>Si veda su tutti lo stile caratteristico del Berghain, club berlinese considerato come il tempio della techno, dove è nota la danza chiamata "marcetta" per il suo modo di incedere tra il militare e il festive.

(Bauman, 2002), un divenire molteplice (Deleuze, 1996) gravidi di conseguenze tanto propizie nelle loro efflorescenze quanto dilanianti per ciò che esse comportano in termini di annichilimento del già dato, di alterazione dell'*habitus*: abitare, abiti, abitudini. Si tratta dell'acuirsi della tragedia della cultura della quale Georg Simmel (1990) ha preso atto nei primi del Novecento al cospetto delle dinamiche psicosociali innescate dalla modernità, esaminando il momento in cui la vita entra in conflitto con le forme da essa elaborate perché non più in sintonia con la propria realtà. Durante tali fasi topiche,

(...) la vita percepisce *la forma in quanto tale* come qualcosa che le è imposto. Vuole quindi infrangere la forma in generale e non solamente tale o tal altra forma. Desidera riassorbirla nella sua immediatezza per insediarsi al suo posto, per lasciare scorrere la propria forza e la propria pienezza in modo tale che queste sgorgano dalla fonte della vita, sino al punto in cui tutte le conoscenze, i valori e le figure esistenti non risuonino come le sue più veraci manifestazioni (Simmel, 1990: 232).



In un paesaggio scandito da accelerazioni (Rosa, 2015), metamorfosi e choc più radicali rispetto alla condizione scrutata dal sociologo tedesco, le forme della cultura elettronica privilegiano l'intensità della pista, i *trip* di una notte infinita, il *surfing* tra un nodo e un altro della rete, la successione di istanti, i fuochi fatui e le frivolezze piuttosto che esperienze solide e durature, assecondando un modo di esperire la profondità a partire dalle superfici, tra i nodi della carne elettronica. La stessa condizione induce i soggetti sociali a godere intensamente di ogni situazione vissuta, sollecitando un dispendio di energie che fa tutt'uno con il paradigma antropologico del consumo: sprecare, dissipare, bruciare tutto nella misura in cui, come il mito di Don Giovanni insegna (Abruzzese, 1996), è lo sperpero di energie e il superamento lussuoso del principio di utilità che contraddistinguono l'umano nel suo aspetto più profondo – il dispendio, la *dépense* (Bataille, 2015), la vita improduttiva. Lo sfaldarsi di tutto ciò che fino a qualche decennio fa appariva granitico, il dissolvimento delle finalità politiche e ideologiche sinora perseguite con fede e convinzione, è pertanto compensato dalla sfrenatezza nel vivere, nel sentire e nel sognare, altrettante pratiche assaporate a stretto contatto con l'altro, in una comunione di affetti e di simboli – fosse anche solo in un'allucinazione.

Eccessi corporali e mentali del genere, in compagnia di tutti gli altri fenomeni collettivi animati dall'ebbrezza, da consumi esorbitanti e da sprechi considerevoli di energia, sono il sintomo della diaspora (Canevacci, 2004) da quella che è stata a lungo la nostra casa comune, chioccia e gabbia, dalla condizione normale stabilita dai paradigmi politici, scientifici e culturali moderni. Il raggiungimento della sicurezza, l'ideale della perfezione e l'impeto produttivo, ossia alcuni dei cardini ad essi soggiacenti, sono avvertiti con diffidenza e oltraggiati baldanzosamente in nome di un'altra vita, pronta a sfiorare la morte, se non a morire, per non assopirsi nella noia. *"We're not afraid to dance anymore but we'll be dying in time"*, chiosano in una *performance* elettronica i Port-Royal (2007).

#### 4. L'insorgenza della carne elettronica

Il dispendio festivo svolge il ruolo di iniziazione a una dolorosa delizia, così come deliziosi e dolorosi sono gli ingredienti e le piattaforme che presiedono in gran parte alla sua articolazione: non solo la cocaina, l'extasy, l'MDMA, il 2C-B, il GHB e le altre droghe a supporto dei tanti party disseminati ovunque, ma anche ogni altro dispositivo del piacere costituente altresì la fonte di dipendenze, ossessioni (Lovink, 2016) e affezioni. Rientrano in questo coacervo, oltre la danza, fenomeni e dispositivi disparati come le reti sociali, Pokemon Go, Grindr, le serie televisive in *binge watching*, la mania di *spottare* e farsi *spottare*, le attrazioni erotiche favorite dalle applicazioni telematiche basate sulla geolocalizzazione e tutti gli altri pretesti attorno a cui il corpo e la ragione umana si disperdono in svariate forme di estasi per confluire, sfatti e violati, nell'altro da sé.

Attenzione, l'alternanza schizofrenica tra la depressione e l'euforia, la frustrazione e la gioia cosmica che ritma il vissuto contemporaneo non è affatto casuale: l'eccesso di stimoli a cui l'individuo è sottoposto, in un contesto di delegittimazione sociale delle finalità e dei valori da essi sostenuti, induce una reazione distratta e passiva sbloccata solo dall'ebbrezza nichilista, nell'ambito di riti di inversione che consistono nel digerire, in comune, le cattive sostanze dell'essere. Secondo Claudia Attimonelli (2018), così è insorta la genealogia afrofuturista della musica techno, dalle cantine della Parigi occupata dai nazisti dove si ballava convulsamente a ritmo di jazz alle fabbriche automobilistiche dismesse di Detroit, nelle quali le generazioni tradite dal capitalismo hanno imparato e riattualizzato l'arte di abitare poeticamente il mondo.

Riappropriandosi creativamente degli strumenti della produzione, impregnate di immaginari industriali, sintonizzate sui suoni delle macchine, le avanguardie della cultura elettronica hanno pertanto traslato e reinventato riti e ritmi *technomagici*<sup>3</sup> per imparare a danzare tra le catene. Ecco ripresentarsi l'opera suprema elaborata nei secoli dalla cultura popolare nella sua ostinata, ironica e astuta resistenza all'oppressione: essa non prevede, ora meno che mai, né la liberazione dalle macchine, né l'acquisizione del potere, implicando invece l'abilità di distorcere il senso del sistema<sup>4</sup> imponendo la ricreazione e il piacere nel bel mezzo dell'alienazione e della reificazione.

La carne elettronica insorge così, come un inedito fiore maledetto, nelle piaghe e in fondo alle pieghe del capitalismo, tra le fabbriche, le campagne aperte e le reti digitali. Davide Manuli ne è stato uno dei più visionari testimoni con la sua interpretazione cinematografica della *Leggenda di Kaspar Hauser* (2012). Nel film, Hauser, il ragazzo autistico, selvatico e analfabeta apparso dal nulla dopo una lunga prigionia impostagli ingiustamente per escluderlo dall'asse ereditario, ha il corpo androgino e l'abbacinante chioma bionda di Silvia Calderoni, indossa cuffie da *dj* e si esprime a suon di convulsioni techno musicate da Vitalic. Sembra l'ultima opera

<sup>3</sup> Devo a Claudia Attimonelli, Maf, la "h" di "technomagia" in relazione alla musica techno.

<sup>4</sup> Certeau (2009) apostrofa comportamenti del genere come "tattici", contrapponendoli all'agire "strategico" delle élite, nel suo libro *L'invenzione del quotidiano*.



aliena e vivente di un mondo già sferzato dall'Apocalisse, come se dal *rave* si irradiasse il primo lampeggiare della nuova carne. Una carne aliena.

L'uomo oggi scompare, come un viso di sabbia cancellato sul bagnasciuga. (...) Forse è però soltanto a partire da questo scempio che qualcos'altro potrà un giorno lentamente o bruscamente apparire – non un dio, certo, ma nemmeno un altro uomo – un nuovo animale, forse, un'anima altrimenti vivente (Agamben, 2020: 19).

## 5. L'estasi nella distopia

Le svolte più cruciali della storia, quando una cultura si sfalda e un'altra sorge dalle sue ceneri, sono sempre scandite da balli sfrenati, spettacoli osceni, ebbrezza di massa e comportamenti licenziosi di ogni sorta. Così è avvenuto, citando solo alcune date per noi significative, al crepuscolo dell'Impero Romano d'Occidente, alla fine del Medioevo e negli anni Sessanta del Novecento. Ai nostri giorni, i focolai festivi che scintillano dai teatri diffusi della vita quotidiana contemporanea, tra gli interstizi musicali delle notti tossiche (Petrilli, 2020) e le stanze calde del Web, negli eccessi del consumo e nelle parate urbane, meritano pertanto di essere interpretati non semplicemente come riflessi condizionati di un capitalismo orientato sulla manipolazione subdola del piacere e su un'happycrazia totalitaria che truca di felicità l'alienazione (Cabanais, Illouz 2019), ma soprattutto in quanto segnali di una febbrile decadenza e di scomposte rinascite al ritmo di corpi danzanti. L'alternanza tra la vita e la morte, archetipo dei riti che infiammano le grandi soglie di ogni civiltà, caratterizza dunque indistintamente i baccanali, i saturnali, il carnevale, i *party* berlinesi del Berghain e del Tresor, le spiagge traboccanti sostanze psicotrope di Ibiza, le orge di Chemsex e tutte le altre dimensioni di ieri e di oggi che, nel fracasso o sottovoce, dissipano e al contempo fecondano organi, oggetti, forme estetiche, macchine, reti e paesaggi. "Estate nello *Sprawl*, le folle sul passeggio che ondeggiavano come erba smossa dal vento, un campo di carne venato da improvvisi mulinelli di bisogni e gratificazioni" (Gibson, 2003: 46).

La condizione psicofisica che accompagna passaggi e paesaggi del genere, dagli *sprawl* al cyberspazio passando per i *dance floor* del mondo intero, è ben altra rispetto alla buona salute promossa dalle istituzioni sociali. Il corpo mutante, che genera nel suo deliquio, infatti, come insegnano la poesia di Antonin Artaud, la letteratura di William Burroughs, la fotografia di Cindy Sherman, l'arte di Orlan e di Matthew Barney, il cinema di David Cronenberg e George A. Romero, è contagiato, contaminato, alterato, in corso di confusione e di ibridazione con l'altro da sé. Lo stare bene nell'ambito di una festa nel senso più solenne e iniziatico del termine, senzaedulcorazioni di sorta, prevede quindi cicatrici, aperture, fessure e pori adatti a favorire la circolazione e lo scambio delle sostanze tra soggetti, oggetti e ambienti, predisponendo l'individuo al piacere e non al lavoro, a uno stato di eccitazione invece



che di veglia, alla ricreazione piuttosto che all'azione, ad essere agito più di quanto non agisca.

I gemiti delle inquietanti e meravigliose creature nascenti sul nostro pianeta infetto scaturiscono da altrettante malattie che da tripudi festivi, da orgasmi multipli e da depressioni, da intensi godimenti e da traumi irreversibili, giacché qui l'esistenza non vale più per ciò che il soggetto accumula e per come si conserva in vista del domani, ma per il modo in cui si dissipa nell'estasi, in una sorta di disagio agiato. Come nelle tradizionali cerimonie magiche, oltrepassare il limite, ogni limite, diviene un modo di articolare lo spazio, di ridefinire il tempo e di plasmare il corpo secondo l'immaginario in fermento nel ventre del vissuto collettivo, in sintonia con la sua sensibilità e in consonanza coi suoi sogni. Tale performance sfocia in una condizione irresolubile, donde la sua natura tragica, in cui i piani del benessere e quelli del dolore coincidono, laddove la vita a venire è incubata esattamente in abissi oscuri e magmatici.

Lungi dalla spensieratezza della dolce vita o dal clima ovattato degli anni Ottanta, *il regime del piacere contemporaneo, anche nelle sue effervescenze frivole e nei suoi sussulti edonistici, è il corrispettivo di dolori, perdite, alienazioni, fatiche, sofferenze, graffi, derive ed altri cedimenti del soggetto appannaggio di tutto ciò che lo sovrasta.* Ciò vale tanto per le pratiche effettivamente più estreme, come l'assunzione di droghe pesanti al ritmo di roboanti sonorità techno, dove la notte sconfinava nel giorno in *after* esponenziali, i consumi eccessivi di alcol, i giochi d'azzardo e le *challenge* spericolate, quanto nelle multiple situazioni ordinarie – si pensi, su tutte, a quelle esperite nelle reti sociali – in cui l'autonomia, l'intimità e la tranquillità del sé sono messe a repentaglio per una voluttuosa vita in comune, connessi, dipendenti, allacciati.

La danza elettronica – corpo a corpo, al suono delle macchine, con il sudore che gronda da te a me e da noi a terra – è al contempo una *performance* e la prova antropologica, sociologica ed estetica più lampante di un'inversione densa di conseguenze per il nostro presente: il ritorno, sotto nuove vesti, in una condizione nella quale la vita risiede in ciò che si perde e non in ciò che si guadagna, nello spreco e non nell'accumulo, nelle lacerazioni, nelle contaminazioni, nelle macchie, nelle ferite, nelle cicatrici e nella precarietà anziché nell'ordine, nella stabilità, nell'armonia e nella pulizia...

C'è crisi nell'aria? Ecco emergere dalle viscere del quotidiano il gesto apotropaico per eccellenza del *puer aeternus*: danzare sulle rovine. Non a caso, i grandi locali da ballo patinati che si sono moltiplicati negli anni Ottanta e Novanta sono oggi in crisi, incalzati da *club*, capannoni, masserie e spazi all'aperto più *underground*, cupi ed ostici, luoghi non fatti per la comodità, ma per essere fatti e sfatti, in una condizione di radicamento e incatenamento. In essi, resta ben poco del divertimento e dell'intrattenimento ben dosati dall'industria moderna degli spettacoli, giacché sono permeati da una cultura della distrazione inestricabilmente associata con la distruzione del sé. Astuzia ultima di comunità e generazioni che soppiantano e superano l'opposizione tra resistenza e adesione al sistema con la ricreazione – ricreazione di sé e ricreazione del mondo – la danza del disagio e la danza nel disagio prefigurano ciò che ci attende dopo il crepuscolo dell'occidente e dell'umanesimo, un



passo oltre dopo la decadenza. Benché possa scioccare le classi dirigenti di ieri e di oggi, destra, sinistra, centro, protestanti, cattolici, neo-liberali e post-socialisti compresi, si respira e si fa spazio un certo agio nel disagio contemporaneo. Il disagio agiato avviene nel sincretismo contemporaneo tra il lusso e il degrado (Attimonelli, 2016), l'opulenza e gli stenti, il chiaro e l'oscuro dell'esistenza. È il "sì" alla vita nella morte stessa. Ecco cos'è la technomagia: una danza sulle rovine, l'estasi nel cuore della distopia.

La gioia tragica emanata dai tumulti festivi contemporanei, sentimento travolgente della nostra epoca, avvolge e commuove gli individui nell'atto di sormontare, in un abbraccio intimo con le persone, le cose, i suoni, le materie e gli ambienti al loro fianco, ogni soglia (nazioni, identità, generi, religioni, arti), ora ascendendo, ora precipitando in una dimensione al di là e al di qua dell'essere umano.

Nel salto nel buio, le prime scintille di un'altra vita.



Forse da ciò trae origine l'euforia traboccante dai numerosi assembramenti contemporanei, insieme con il sentore della catastrofe che essi sprigionano, due stati confusi in una stessa vibrazione tanto attraente quanto inquietante. Tra comunioni e conflitti, feste e lutti, nello stupore e nel tormento, il piacere dell'essere-insieme nella danza è il rito iniziatico per affermare la vita, parafrasando la definizione che Bataille attribuisce all'erotismo, fino in fondo alla morte (Bataille, 2017: 89).

Danzare con la morte, sulla morte e oltre la morte. In effetti, forse è giunto il tempo di rievocare e riattualizzare l'immaginario medievale della danza macabra – ben illustrato nel ciclo di affreschi *Trionfo e danza della morte* dipinto a Clusone da Giacomo Borlone tra il 1484 e il 1485 – secondo lo scenario delineato dalle scene urbane, post-urbane ed elettroniche scalpitanti nella vita quotidiana: sono queste, dopo i surrealisti, i futuristi, i situazionisti e i punk, il seguito inatteso delle avanguardie storiche del Novecento. Sono le avanguardie del piacere, di un piacere estatico e traumatico, masse divenute avanguardie per le quali ogni danza è un passo nuovo e antico, archeo-futurista, per esserci ed essere-insieme, ritualizzando, accarezzando e integrando la morte, verso la resurrezione della carne. Fuori di sé.

Nel sollievo della tecnograzia, tra le morbide tenaglie della technomagia. Siamo in ballo, senza alcun equilibrio possibile tra la vertigine e il precipizio.

## Bibliography

- Abruzzese A. (1996), *Analfabeti di tutto il mondo uniamoci*, Genova, Costa & Nolan.
- Abruzzese A. (2001), *Forme estetiche e società di massa. Arte e pubblico nell'età del capitalismo*, Venezia, Marsilio.
- Arendt H. (2017), *Vita activa. La condizione umana*, Milano, Bompiani.
- Attimonelli C. (2011), "Les couleurs du noir. Du deuil au fétiche orgiaque, de la blackness à l'uniforme", *Sociétés*, n. 113: 41- 51.
- Attimonelli C. (2016), "La banalità del malessere: junkie. Estetica del disagio e dell'anomia nella fotografia di moda", in AA. VV., *Fashion Intelligence* (ed.), Bari, Edizioni dal Sud.
- Attimonelli C. (2018), *Techno. Ritmi afrofuturisti*, Roma, Meltemi.
- Bataille G. (2015), *La parte maledetta preceduto da La nozione di dépense*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Bataille G. (2017), *L'erotismo*, Milano, Se.
- Bauman Z. (2002), *Modernità liquida*, Roma-Bari, Laterza.
- Benjamin W. (2000), "Parigi. La capitale del XIX secolo", in *Angelus novus. Saggi e frammenti*, Torino, Einaudi.
- Bey H. (1991), *TAZ. Zone temporaneamente autonome*, Milano, Shake.
- Cabanis E., Illouz E. (2019), *Happycracy. Come la scienza della felicità controlla le nostre vite*, Torino, Codice.
- Canevacci M. (2004), *Sincretismi. Esplorazioni diasporiche sulle ibridazioni culturali*, Genova, Costa & Nolan.
- Chambers I. (2018), *Ritmi urbani. Pop music e cultura di massa*, Roma, Meltemi.
- De Certeau M. (2009), *L'invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro.
- Deleuze G. (1996), *Divenire molteplice. Saggi su Nietzsche e Foucault ed altri intercessori*, Verona, Ombre Corte.
- Gibson W. (2003), *Neuromante*, Milano, Mondadori.





- Hampartzoumian S. (2004), *Effervescence techno: ou la communauté trans(e)cendante*, Parigi, L'Harmattan.
- Haraway D. (1991), *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Milano, Feltrinelli.
- Haraway D. (2020), *Chthulucene. Sopravvivere su un mondo infetto*, Nero, Roma.
- Joron P. (2022), *La vita improduttiva. Georges Bataille e l'eterologia sociologica*, Roma, Rogas.
- Kracauer S. (1982), *La massa come ornamento*, Napoli, Prismi.
- La Rocca F. (2013), *La ville dans tous ses états*, Parigi, CNRS éditions.
- Lovink G. (2016), *Ossessioni collettive. Critica dei social media*, Milano, Università Bocconi Editore.
- Lyotard J-F. (2014), *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Milano, Feltrinelli.
- Maffesoli M. (2005), *Note sulla postmodernità*, a cura di V. Susca, Milano, Lupetti.
- Maffesoli M. (2007), *Le Réenchantement du monde*, Parigi, La Table Ronde.
- Mancassola, M. (2005), *Last love parade*, Milano, Mondadori.
- Marzo P. L. (2013), *La natura tecnica del tempo. L'epoca del post-umano tra storia e vita quotidiana*, Milano, Mimesis.
- Nietzsche F. W. (1986), *Così parlò Zarathustra*, Milano, Adelphi.
- Petrilli E. (2020), *Notti tossiche: Socialità, droghe e musica elettronica per resistere attraverso il piacere*, Roma, Meltemi.
- Pourtau L. (2009), *Techno. Voyage au coeur des nouvelles communautés festives*, Parigi, CNRS éditions.
- Rosa H. (2015), *Accelerazione alienazione. Per una teoria critica del tempo nella tarda modernità*, Torino, Einaudi.
- Sanmartin Fernandes, C., Herschmann, M. (ed.) (2018), *Cidades Musicais. Comunicação, Territorialidade e Política*, Porto Alegre, Editora Sulina.



Simioli S. (2018), *Berghain. Per un'architettura del perforante*, Siracusa, LetteraVentidue.

Simmel G. (1990), *Sociologie. Étude sur les formes de la socialisation*, Parigi, Presses Universitaires de France.

Valéry P. (1957), "Philosophie de la danse", in *Œuvres, Tome I, Variétés. Théorie poétique et esthétique*, Nrf, Gallimard, Nrf.

*La Sortie de l'usine Lumières (L'uscita dalle officine Lumière)*, A. Lumière, P. Lumière, Francia, 1895.



## Filmografia

*Blade Runner* (1928), Scott R., USA, Hong Kong.

*Her* (2013), Jonze S., USA.

*Inception* (2010), Nolan C., USA, Regno Unito.

*King Kong* (1933), Cooper M. C., Schoedsack E. B., USA.

*La Leggenda di Kaspar Hauser* (2012), Manuli D., Italia.

*Metropolis* (1927), Lang F., Germania.

*Modern Times (Tempi Moderni)* (1936), Chaplin C., USA.

*Port Royal, Afraid to dance* (2007), Resonant, Austria.

*RoboCop* (1987), Verhoeven P., USA.

*Sunrise. A Song of Two Humans (Aurora)* (1927, F. W. Murnau, USA.

*The Batman* (2022), Reeves M., USA.





A JOURNAL OF THE  
SOCIAL IMAGINARY

# L'intrattenimento tecnomagico su Twitch Italia. Lavoro, community e pubblici produttivi

Gabriele Forte

[gabriele.forte8@gmail.com](mailto:gabriele.forte8@gmail.com)

Dipartimento di Scienze Politiche | Università degli Studi di Bari Aldo Moro



## Abstract

*Technomagic Entertainment on Twitch Italia. Labor, Community and Productive Publics*

Live streaming is an expanding online practice, where production and consumption are defined by accurate features. Twitch.tv is an interesting case, a platform dedicated to online gaming performances that has also been able to define new forms of spectatorship (Taylor 2018) by digital technomagic cultures (Susca 2022). The platformisation of cultural production (Nieborg, Poell, 2018) can turn one's home performances into monetisation (Johnson, Woodcock 2019). Streamers engage in everyday content creation through relational work (Baym 2015), defining intimate and affective spaces (Johnson, Woodcock 2017; 2019). Learning digital skills and platform norms, organising live entertainment, are some parts of streamer labor (Carradore, Carrera 2019). The purpose of this paper is to analyze what communication practices are used by streamers to define their communities (RQ).

## Keywords

Twitch | Platform | Labor | Community | Meme

E sono le 9  
Giammo attacca live  
Ti prego dai fra per favore  
Che oggi sono a pezzi  
Stroncato dal malumore  
E finché tutto il mondo  
Non griderà più il mio nome  
Ti lascio la mia vita chissà se la vuoi

Sifa, *Blessed* (2022)



**A**d aprile dello scorso anno l'utente di Twitter "kittyzanpichu" ha condiviso una clip sulla piattaforma che ha raggiunto rapidamente venti milioni di visualizzazioni e più di settantamila retweet. Il contenuto in questione riguarda un allora quindicenne tedesco di nome Cosmin durante una *livestream* su Twitch (il suo nickname è "Crossmauz") all'interno della sua stanza. Il ragazzo è intento a inscenare quello che a molti potrebbe sembrare un contesto particolare: luci strobo accecanti dalle pareti e dal soffitto, la mano sinistra che aziona con un tasto delle fiamme alle sue spalle, dimenandosi con in sottofondo un pezzo da cassa dritta stile rave party che a un certo punto cita le parole "I'm a survivor", evidente remix di un noto brano delle Destiny's Child di una ventina di anni fa. L'utente di Twitter che ha condiviso la clip si trova lì in quel momento perché è appena stato eliminato all'interno del videogame "Call of Duty: Modern Warfare 2" proprio dal giovane tedesco. A seguito dell'eliminazione ha provato a cercarlo all'interno di Twitch e si è trovato di fronte questa particolare esultanza, un vero e proprio *spettacolo*. Questo potrebbe essere uno dei tanti esempi che contraddistinguono la tipologia di intrattenimento a cui è possibile assistere all'interno della piattaforma viola di livestreaming, le cui caratteristiche, insieme alle performance degli streamer e degli utenti-spettatori, rappresentano a proposito delle culture digitali quello che Vincenzo Susca (2022) ha definito come immaginario *tecnomagico*, ovvero quella galassia di manifestazioni culturali e sociali che vedono nel paradigma contemporaneo della connessione una "rinnovata forma di partecipazione magica" (ivi: 17) al vissuto quotidiano.

All'interno di questo saggio ci siamo in particolar modo concentrati su un aspetto che può definire in maniera esplicativa le forme comunicative e culturali emergenti nella piattaforma, conferendone l'aura di interesse a proposito del rapporto tra media digitali, pratiche comunicative e ruolo dei pubblici *produttivi* (Boccia Artieri 2012): le strategie performative messe in campo dagli streamer e alcune risposte dell'audience nella costruzione di una community. Per fare ciò abbiamo preso in esame esclusivamente l'ambiente italiano legato a Twitch, che da ora etichetteremo

come "Twitch Italia", concentrandoci sulla community che gravita attorno allo streamer *Tumblurr*, il cui canale è divenuto nel frattempo quello con il record di iscrizioni.

## 1. Professione streamer

Lo stato emergenziale dovuto alla pandemia da Covid-19 ha fatto emergere una serie di questioni sociotecniche legate agli ambienti digitali (Boccia Artieri, Farci, 2021). All'interno di questo contesto, la partecipazione quotidiana al flusso delle piattaforme di streaming ha giocato un ruolo centrale per il consumo mediale. Un caso particolare è rappresentato da Twitch, piattaforma in origine dedicata alle performance di gaming online che ha saputo nel tempo definire anche nuove forme di spettatorialità (Taylor, 2018). Quello di Twitch potrebbe risultare un luogo di analisi centrale a proposito dell'ecosistema mediale contemporaneo e delle pratiche messe in atto dalle culture digitali. Da un lato il più vasto campo della piattaforma della produzione culturale (Nieborg, Poell, 2018), dall'altro la definitiva emersione dello streaming online come forma di consumo (Arditi 2021). Nata dall'evoluzione di Justin.tv e acquistata da Amazon nel 2014, la piattaforma si configura come la principale piattaforma di contenuti in *live streaming* contando attualmente 557 miliardi di minuti guardati, con una media attuale di 2.345.000 visitatori e oltre 7,2 milioni di canali in streaming ogni mese<sup>1</sup>.

Lo sviluppo della piattaforma si connette all'intrattenimento legato al mondo del *gaming*. Quest'ultimo è stato uno dei principali settori di produzione di contenuti su Youtube, laddove i performer si cimentavano principalmente nella condivisione di video girati in precedenza, ridefiniti dall'editing e successivamente caricati (Marinelli, Andò, 2016). Che cosa significa però dare vita a una sessione di gioco su Twitch? Gli streamer "si filmano nel momento di gioco in tempo reale, e altri utenti possono osservare, commentare e persino donare soldi al performer di turno" (Gandolfi, 2018: 65). Alla base di questi meccanismi ritroviamo l'architettura e le affordance della piattaforma stessa che in qualche modo definiscono le possibili relazioni, presentando "un'impalcatura da social network, con funzioni di chat, possibilità di comunicare delle preferenze e svariate sezioni tematiche" (*ibidem*). Ogni sessione di gioco può essere etichettata attraverso il nome stesso del videogioco utilizzato e che poi verrà guardato, dando vita alle categorie. Tra queste però spicca la cosiddetta *just chatting*, fase in cui di norma lo streamer intrattiene il suo pubblico semplicemente conversando.

La piattaforma quindi nel corso del tempo ha iniziato a slegarsi dall'egemonia del gameplay, che resta sicuramente predominante, per ridefinirsi attraverso tutta una serie di pratiche di intrattenimento. Se utilizziamo come esempio l'ambiente italiano,

---

<sup>1</sup>Se facciamo un passo indietro alla situazione sociale dovuta alla pandemia globale suddetta le cifre salgono. Nel 2020 26.5 milioni di visitatori al giorno hanno fatto accesso a Twitch: <https://twitchtracker.com/statistics>.





la piattaforma ha visto configurarsi una crescita esponenziale proprio al di fuori dell'ambito strettamente connesso al gaming (Simonetta, 2021).

In generale possiamo osservare che quella del live streaming è una pratica online in rapida espansione, laddove produzione e consumo sono legate nella maggior parte dei casi a biografie giovanili a ridosso o nel pieno della Generazione Z (Marino, 2023) e determinate da alcune caratteristiche precise. Sulla scia delle forme generate dalle economie dell'attenzione e dalla piattaforma della produzione culturale anche Twitch fornisce la possibilità di monetizzare le proprie performance casalinghe. Per i creator è possibile produrre introiti attraverso le iscrizioni al proprio canale (*subscriptions*) dopo aver ottenuto la partnership con la piattaforma stessa; ulteriore sostegno del pubblico nella forma delle donazioni (*bits*) o dell'iscrizione donata (*gifted sub*)<sup>2</sup>; un meccanismo di pubblicità che partono in automatico per i non iscritti; collaborazioni con brand di varia natura (ad esempio *product placement*). Il tutto è regolato da *terms of service*<sup>3</sup> che tra le varie cose specificano la divisione degli introiti derivati da ogni iscrizione tra piattaforma e creator e le possibili forme di collaborazione tra gli stessi e i brand.

Infrastruttura tecnica e governance normativa della piattaforma modellano e strutturano in un certo senso le modalità attraverso cui il contenuto prodotto e consumato può produrre profitto, con lo streamer dedito a inventare pratiche di coinvolgimento e monetizzazione all'interno di questo intreccio socio-tecnico (Johnson, Woodcock, 2019).

Anche se non è possibile escludere la componente algoritmica dai percorsi di crescita nel sito, soprattutto a partire dalla visibilità<sup>4</sup>, la dimensione della *liveness* di Twitch fornisce più peso alla performance quotidiana dello streamer e alla presenza del pubblico, all'interazione. Per la creazione di contenuti quotidiani, gli streamer si dedicano alla definizione di quelle pratiche di costruzione di micro-celebrità abilitate in particolar modo dall'evoluzione dei meccanismi di socialità all'interno dei social media (Senft, 2008; Marwick, Boyd, 2011; Khamis, Ang, Welling, 2017), laddove la componente principale risulta la creazione di un ambiente basato su una sorta di intimità digitale (Johnson, Woodcock, 2019; Ruberg, Lark, 2021). La configurazione casalinga dello spazio inquadrato, dove il luogo di lavoro dello streamer può coincidere con l'ambiente camera da letto con tanto di letto in mostra, con la sovrapposizione quindi con lo spazio intimo di chi streama e chi segue, è uno degli aspetti che contribuiscono alla definizione di un ambiente ad alto tasso di

<sup>2</sup>Lo streamer ha a disposizione i dati circa le donazioni, come la classifica delle sub giftate e dei bits tra cui emergono i cosiddetti 'top donator' che nella pratica quotidiana assumono un particolare ruolo agli occhi del creator.

<sup>3</sup>Vedasi: <https://www.twitch.tv/p/it-it/legal/terms-of-service/>.

Twitch fornisce ai futuri creator anche percorsi per apprendere i meccanismi di monetizzazione con una sorta di camp: <https://www.twitch.tv/creatorcamp/en/paths/monetize-your-content/>.

<sup>4</sup>L'algoritmo di Twitch premia i creator con il numero maggiore di iscrizioni e maggiore pubblico durante la live piazzandoli visivamente in una posizione preminente. Nell'ultimo anno è stata sperimentata anche la possibilità di formare un elenco personalizzato di canali seguiti, a prescindere dal numero di spettatori. L'alternativa principale per raggiungere un determinato creator o contenuto resta la ricerca per categorie, come ad esempio *Just Chatting*, *Fifa23*, *Fortnite*, *Call Of Duty*.





partecipazione emotiva. Come suggerisce Susca (2022) gli streamer “trasmettono e di fatto espongono la propria vita come una narrazione audiovisiva, nella logica di una performance infinita in grado di svuotare ed esaurire il soggetto – di restituirlo all’altro a disposizione come opere, dati o immagini da consumare” (ivi: 141).

È una questione però anche di coinvolgimento, con la stessa piattaforma a incoraggiare gli streamer ad assumere una posa accogliente e riconoscente<sup>5</sup>: a partire da un semplice saluto, che diventa spontaneo nel momento in cui si vede apparire iscritti sempre presenti, per arrivare a premiare costantemente la community, oppure la pratica di ringraziare una per una le nuove sub o il rinnovo degli abbonamenti in segno di riconoscenza. La frequentazione in live, ripetuta per diverse ore per diversi giorni, scandita dalla necessaria conversazione con l’audience, mischiando *gameplay* ad argomenti che riguardano la vita privata, costituiscono uno “spazio affettivo” (Woodcock, Johnson, 2019), ovvero un luogo che potremmo definire tecnomagico anche per la necessità di condurre l’audience al “piacere di congiungersi al gruppo tramite informazioni, simboli, suoni e affetti condivisi” (Bardainne, Susca, 2008: 39). La necessità della presenza quotidiana allo spazio online per i motivi appena citati può subire delle derive strategiche mirate all’acquisizione massiccia di pubblico e *subs* protraendo le dirette per molte ore, come il caso delle cosiddette *maratone estendibili*<sup>6</sup>, live fiume dove il conteggio delle *sub* è associato a un timer che avanza all’aumentare delle stesse. Più *sub* e più donazioni, più minuti e ore di diretta.

L’accumularsi di queste strategie lavorative quotidiane può avere anche un peso, può portare cioè a episodi di *burnout* (MacDonald, 2021) o al venire incontro a difficoltà di rapportarsi al metodo della live o con la gestione della propria community<sup>7</sup>. Le modalità di lavoro appena citate possono diventare fonte di stress o amplificare stati di ansia o difficoltà pregresse a livello psicologico, esponendo le giovani biografie degli streamer a difficoltà non di poco conto. In ogni caso, l’acquisizione di competenze digitali, come il padroneggiare software di riproduzione in live nella moltiplicazione degli schermi, l’interiorizzazione dei valori e delle norme della comunità, l’organizzazione di un intrattenimento in live streaming sono alcune delle strategie creative in evoluzione per la professione di giovani streamer (Carradore, Carrera, 2019).

## 2. Il senso di una chat e oltre

Come citato in precedenza, a seguito della profonda mediatizzazione delle pratiche di gaming soprattutto online e in streaming, piattaforme come YouTube e

<sup>5</sup> <https://www.twitch.tv/creatorcamp/it-it/paths/growing-your-community/rewarding-viewers/>.

<sup>6</sup> Nel suo ultimo saggio Vincenzo Marino (2023) descrive perfettamente l’esperienza di assistere alle performance dello streamer Gskianto durante le sue ‘maratone goliardiche’. Un altro recente caso di costruzione di una maratona è quella del mese di gennaio di quest’anno sul canale di Dario Moccia, la sua ‘Maratona senza nome’ si è protratta per 10 giorni con la definizione di un vero e proprio palinsesto e ospiti provenienti dal web italiano.

<sup>7</sup> In ambito italiano possiamo citare negli ultimi mesi i casi Zano, Il Masseo, Manuuxo, o Gskianto che comprende di dover affrontare troppe ore di maratona e decide di chiudere il conteggio, ormai stremato.

Twitch forniscono la possibilità di performare gameplay in live. In ambito italiano uno dei più famosi casi di creator su YouTube che si cimentano in queste session è CiccioGamer89<sup>8</sup>, la cui produzioni di contenuti si alterna tra clip standard a live di gameplay, ad esempio su *Fortnite* o *Clash Royale*. Ma è stato principalmente attraverso l'ambiente creato all'interno di Twitch che il gameplay e le forme di spettatorialità a esso legate hanno iniziato a costruire un senso diverso dal punto di vista mediale. A proposito di questo atto, parafrasando Žižek (1991), Vincenzo Susca sottolinea come

i fan di Twitch contemplan i loro beniamini giocare secondo un'interpassività che, come un'ipnosi digitale, induce una sorta di sospensione della coscienza. Così, non hanno né bisogno, né voglia di giocare, giacché il gioco consiste esattamente nell'ammirare gli altri in azione (2022: 141).



Ci troviamo di fronte quindi a un salto di spettatorialità, a una particolare sfumatura rispetto ai meccanismi di interpretazione e riflessività (Boccia Artieri, 2012) che l'audience sviluppa nella frequentazione quotidiana dei media. D'altra parte però, proprio per le caratteristiche socio-tecniche che abbiamo evidenziato in precedenza, creator e spettatori hanno cominciato a reinterpretare l'atto ludico (Gandolfi, 2018) generando nuove forme di senso e nuove pratiche, in prima istanza attraverso sessioni collaborative dove l'audience è abilitata a partecipare alle scelte del gamer all'interno di un determinato gioco, consigliando o partecipando a dei sondaggi, o lasciando spazio all'interno delle proprie sessioni di gioco proprio agli abbonati come forma di ricompensa. Appare chiaro quindi come questi momenti non possano considerarsi come un compartimento isolato all'interno di un ambiente comunicativo definito dall' "esserci, insieme" (ivi: 68) e dove la presenza e l'azione del pubblico contribuisce alla messa in onda dell'intrattenimento e alla performance stessa non solo da un punto di vista economico. Il principale modo attraverso cui l'audience può lasciare un segno nella live dal punto di vista comunicativo è la partecipazione allo spazio della *chat*, il luogo dove poter comunicare con lo streamer e con gli altri utenti connessi contemporaneamente.

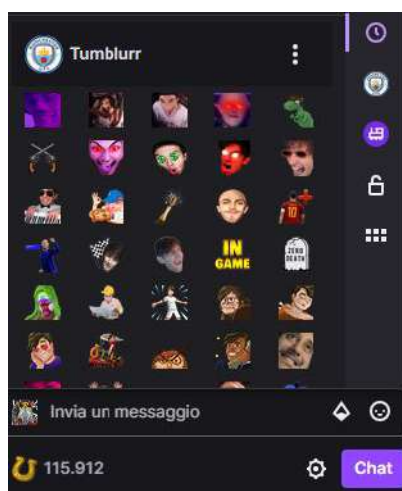


**FIG.1** - Screenshot di una live di Blur con la presenza della chat sullo schermo (Fonte: Twitch.tv)

<sup>8</sup> Qui il suo canale YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UC1jTVZboWRPpjGKAN921M5w>.

Questo spazio può assumere differenti caratteristiche a seconda della scelta dello streamer, ad esempio come la necessità di restringere l'accesso solo ai follower o in alcuni casi agli abbonati. Ogni utente ha a disposizione un proprio micro-avatar che ne contraddistingue l'identità a partire dalle modalità abbonamento<sup>9</sup> e che in qualche modo segna il primo impatto visivo tra streamer e utente. Come sappiamo, entrambi questi soggetti devono sottostare all'interno della piattaforma alle norme di comportamento riguardo a particolari situazioni e temi, all'interno dei quali ritroviamo tutta una serie di pratiche legate alla moderazione (Seering, Kairam 2023; Thach, Mayworm, Delmonaco, Haimson, 2022; Wohn 2019), dove una squadra di *mods* – in alcuni casi volontari – aiuta lo streamer a co-gestire il flusso comunicativo.

All'interno della chat questo può avvenire attraverso messaggi semplici, alcuni diretti allo streamer attraverso il tag, alcuni diretti ad altri utenti (compresi i moderatori) con lo stesso metodo. Per l'audience rivestono grande importanza le *emoticon* del canale, generate per fornire supporto e tifo in particolari sessioni di gaming<sup>10</sup>, ma che in virtù delle possibili personalizzazioni dello streamer che ne fornisce l'utilizzo, identificano in qualche modo la frequentazione del canale stesso.



**FIG.2** - Parte della visuale della chat con le emoticon (Fonte: Twitch.tv)

Come hanno analizzato Riddick e Shivener (2022) all'interno di alcuni particolari contesti le forme comunicative della chat possono essere ristrette al solo utilizzo

<sup>9</sup>Se l'utente non è abbonato si identificherà visivamente solo attraverso il suo nickname. In virtù della collaborazione con Amazon Prime è possibile scegliere poi di presentarsi con l'icona che ne sottolinea l'utilizzo. Se si è abbonati al canale e lo streamer possiede un avatar di riferimento per i propri iscritti è possibile venire identificati con questa, modificandola in automatica in maniera progressiva a seconda di quanti mesi di iscrizione si è provveduti a fare. A questo può essere aggiunta l'icona di 'donatori' di subs, oppure quella relativa all'essere 'Vip' di un canale, modalità conferita dallo streamer a sua discrezione, oppure quella dell'essere "moderatore" della chat del canale.

<sup>10</sup>In questo caso nel gergo della piattaforma vengono dette *emotifon*.



delle emoticon, le cosiddette *emote-only*, dove si può produrre quello che loro hanno definito come 'spamming affettivo', uno spam più sfumato basato sulla comunicazione visuale utilizzato dalla chat per lasciare in qualche modo una traccia nella comunicazione pubblica in quel momento. Un ulteriore modo attraverso cui il pubblico può prendere parola sempre in riferimento allo spazio della live è la possibilità di allegare un messaggio alle donazioni in *bits*<sup>11</sup>, i quali di per sé possono avere un suono di riferimento scelto dallo streamer. Questi messaggi possono avere il formato vocale, lasciare cioè un'impronta audio nella live e arrivare in misura maggiore all'attenzione del creator.

Se consideriamo l'ambiente Twitch come luogo sociale partecipativo proprio per l'importanza e il ruolo dei pubblici, questi non possono essere presi in considerazione solo per la presenza in live. Se "la produzione culturale contemporanea è un sistema integrato in cui si fondono intelligenza collettiva, dimensione planetaria dei linguaggi digitali, consumo culturale, creatività, condivisione dei contenuti" (Calefato, 2021: 157) lo streamer costruisce la sua identità online principalmente attraverso il suo canale ma necessita altresì di una presenza e un racconto multi-piattaforma per differenti tipi di utenti che contribuiscono con like, commenti, ricondivisioni alla messa in circolo dei contenuti che fanno riferimento al canale. Facciamo riferimento a profili Instagram che funzionano da touchpoints (Andò, Marinelli 2018) per le audience o canali YouTube che ripropongono estratte delle live attraverso la postproduzione. All'interno di questo network dobbiamo includere la pratica del *freebooting*, sviluppata soprattutto su Youtube, ovvero una serie di canali che ripropongono estratti delle stream per la maggior parte in maniera non autorizzata. Alcuni creator, a seconda delle necessità dal punto di vista economico o di visibilità, permettono espressamente la ricondivisione del proprio materiale. Tutti insieme questi nodi configurano quella che Boccia Artieri e Zurovac hanno definito come *networked brand narratives*, ovvero

scrivere insieme una storia e raccontarla collettivamente come storia condivisa e connettiva, così da collaborare – marche e consumatori – nella stesura di quello che alla fine verrà ricordato di questo pezzo di strada fatto insieme nelle lucide ma emotive possibilità razionali che si scorgono tra le piattaforme mediali (2021: 71).

Il ruolo del pubblico quindi si inserisce come co-partecipante alla produzione di contenuti contestuali e/o successivi, affiancando a quelli prodotti direttamente dallo streamer le forme "paratestuali" (Gray, 2010) che ne completano l'immaginario. Il lavoro nella piattaforma quindi si configura sostanzialmente come relazionale (Baym, 2015), laddove la costruzione del personaggio e del canale si basano sulla necessità di dialogare e costruire relazioni con il proprio pubblico, in virtù delle proprietà socio-tecniche del livestreaming, e con gli altri streamer della scena italiana, mischiando

---

<sup>11</sup>I bit sono un bene virtuale acquistabile sulla piattaforma e fungono da donazione per lo streamer. Per ogni bit questo riceverà un centesimo, a fronte di un costo maggiorato per il pubblico. Ad esempio, 100 bit equivalgono a una spesa di 1,76 euro: <https://www.twitch.tv/bits>.

profili, pratiche e contenuti<sup>12</sup>; e di dialogare e costruire relazioni all'interno di tutta una serie di ulteriori spazi presidiati online per definire la propria identità da celebrity online.

Alla luce di quanto analizzato finora, per comprendere meglio il fenomeno Twitch e le pratiche di connessione che ne definiscono il senso, riteniamo necessario chiederci innanzitutto quali particolari pratiche comunicative possono essere sperimentate dagli streamer per costruire e definire le proprie community? (RQ)

### 3. Urlo del Sium, o della community memetica

Per rispondere alla domanda di ricerca abbiamo preso in esame esclusivamente l'ambiente italiano legato a Twitch e, dopo un periodo di osservazione generale, ci siamo concentrati sulla community che gravita attorno allo streamer *Tumblurr*, il cui canale è divenuto nel frattempo quello con il record di iscrizioni per Twitch Italia. La scelta è ricaduta sullo streamer, già figura di spicco di YouTube dentro e fuori la community di youtuber e streamer *Melagoodo* per diversi motivi: la disponibilità di ore di stream da osservare<sup>13</sup>, la mole di spazi che presiede come celebrity all'esterno di Twitch<sup>14</sup>, l'alto numero di spettatori con cui doversi confrontare, l'eterogeneità dei contenuti portati in stream, le particolari caratteristiche delle sue performance che hanno attirato da subito la nostra attenzione. Saranno quest'ultime l'oggetto dei prossimi paragrafi.

Dal punto di vista metodologico abbiamo provato a improntare un approccio etnografico legato al mondo digitale (Hine 2015; Murthy 2008). Il caso di Twitch e del network di spazi a cui lo streamer in oggetto fa riferimento producono alcune particolari difficoltà dal punto di vista dell'etnografia<sup>15</sup>. Innanzitutto, la necessità di non focalizzarsi su un solo spazio di analisi ma navigare all'interno di una fitta rete di rimandi tra contenuti e piattaforme che possono costituire l'immaginario della community, imponendo una metodologia a metà tra un approccio "multi-sited" (Marcus, 1995) e uno "un-sited" (Airoldi, 2018), cercando di trarre vantaggi dalla rete di meta-campi e meta-dati che il web può produrre. Come ulteriore difficoltà, la specificità dei contenuti prodotti su Twitch, ovvero sessioni di live a cui sono legate delle chat in tempo reale. La piattaforma abilita la revisione dei contenuti attraverso

<sup>12</sup>I mezzi utilizzati in live per mettere in scena stream partecipate sono di solito Teamspeak e Discord, canali che lo streamer deve gestire contestualmente ai software di messa in onda come Obs Studio.

<sup>13</sup>Blur mantiene un calendario costante di stream, dalla domenica al venerdì per 8-9 ore di live al giorno, almeno per 20-25 giorni al mese.

<sup>14</sup>Oltre al canale principale lo streamer possiede e utilizza ogni tanto un canale secondario poco conosciuto. All'esterno della piattaforma è presente con quattro profili Instagram (di cui uno gestito da ex moderatori), un profilo Twitter, un profilo TikTok, due canali YouTube in funzione (uno dei quali in realtà gestito da ex moderatori), due canali YouTube non più in funzione, uno spazio su Discord per gli abbonati, uno spazio su Reddit per la community.

<sup>15</sup>Già Postill e Pink (2012) avevano suggerito la difficoltà di approcciare con i social media nella vita quotidiana di un ricercatore. Di recente Abidin e De Seta (2020), riportando alcune confessioni di colleghi, hanno riflettuto sull'etnografia digitale come un'impresa che può contenere una serie di disagi non solo metodologici quanto umani.



il recupero dei cosiddetti *vod*<sup>16</sup> ma da un lato il passaggio dall'esperienza in live a quella del *vod* potrebbe far perdere alcuni passaggi fondamentali della sincronicità tra streamer e chat; dall'altro il problema di restituire nei diari e nei paper i contenuti in oggetto.

Per questo abbiamo pensato per questa fase iniziale di ricerca di concentrarci su un approccio che possa unire osservazione partecipante ed auto-etnografia (Anderson, 2006; Consalvo, Zanescu, Lajeunesse 2020) da utente del canale, della chat e della community, dedicandoci a una lunga ed immersiva frequentazione degli spazi<sup>17</sup>. Navigando tra una piattaforma e l'altra abbiamo optato poi per la forma dello *screenshot* come note di campo, per restituire alcuni passaggi simbolici<sup>18</sup>. Un passaggio successivo che possa ampliare anche gli obbiettivi della ricerca dovrà includere necessariamente la costruzione di una serie di interviste<sup>19</sup> in profondità per gli streamer in oggetto (Carradore, Carrera 2019; Carradore, Pirola 2022)

### **3.1 Il lavoro performativo: reactivity, rage, trigger**

In precedenza abbiamo sostenuto che all'interno del bagaglio di strategie messe in atto da uno streamer per definire e sostenere un pubblico, una propria community, le caratteristiche del livestreaming inducono a tenere in considerazione il ruolo del momento performativo quotidiano. La conversazione, il dialogo, l'intrattenimento dentro e fuori i gameplay. Ogni streamer però possiede un proprio stile, una propria considerazione del rapporto con la community, creatività e caratteristiche comunicative precise.

Le abilità da intrattenitore di Blur emergono prepotentemente, soprattutto per la sua ironia ed auto-ironia, un ritmo di stream frenetico, la capacità di saper passare da un insulto goliardico a confessioni di stampo emotivo, sulla sua vita familiare o sul suo stato psico-emotivo. In generale la caratteristica preponderante davanti a cui ci



<sup>16</sup>Video on demand, contenuti trasmessi live che vengono archiviati nella piattaforma, a meno che lo streamer non decida di cancellare il contenuto.

<sup>17</sup>Abbiamo effettuato l'iscrizione a Twitch in data 31/11/2020 durante una precedente ricerca. A seguito di una ricognizione generale degli spazi e degli streamer dell'ambiente italiani abbiamo effettuato l'iscrizione al canale Tumblurr utilizzando Amazon Prime. Twitch non riconduce al giorno esatto in cui parte un abbonamento ma essendo questo ancora in essere (13 mesi), e considerando alcuni mesi di osservazione senza sub, possiamo racchiudere l'esperienza di osservazione a 18 mesi, a partire da dicembre 2021. In quanto partecipi di una community ci siamo esposti in chat provando a interagire con lo streamer, attraverso saluti, commenti, commenti ad altri utenti, regalando sub alla community in 3 occasioni per verificare alcuni passaggi delle sessioni di stream e dichiarando di essere ricercatori, sia nella chat che postando sul nostro profilo Instagram il divenire della ricerca taggando lo streamer.

<sup>18</sup>Lo screenshot diventa strumento utile in quanto incorpora in sé dei meta-dati digitali, i quali diventano annotazioni sulla temporalità del periodo etnografico, nel nostro caso ancora in corso essendo lo studio a una fase preliminare. Per la restituzione attraverso questo paper molti screenshot provengono anche da YouTube, per facilitare la comprensione dell'atto dello streamer in quanto contengono eventuali titoli e per rimandare alla rete di contenuti che compongono una identità digitale.

<sup>19</sup>Abbiamo provveduto a contattare lo streamer Blur una prima volta in data 09/12/2022 prima dell'esposizione di questo lavoro all'interno di una lezione presso l'Università degli Studi di Bari "Aldo Moro", senza ricevere risposta. Sarà nostra premura tornare a ricontattarlo più volte nella eventuale prosecuzione della ricerca.

siamo trovati è la volontà di stimolare costantemente gli spettatori ed essere a sua volta stimolato, per rendere al meglio il suo spettacolo quotidiano. Parliamo anche di mimica facciale, gestualità, danze, tono di voce, tutti elementi che hanno la capacità di produrre coinvolgimento attraverso i sensi anche se filtrati attraverso uno schermo, ovvero la capacità di reintegrare il sensibile nel corpo e gioco sociale (Maffesoli, 2017). Facciamo riferimento al movimento che sposta l'asse della percezione verso l'*emozione pubblica*, laddove "l'intelligenza si fa sensibile e integra, nel cervello personale e collettivo, la carica immaginaria, sacrale e affettiva trascurata, se non bandita dalla gran parte della cultura moderna" (Susca, 2022: 142).

Una delle modalità principali attraverso cui queste caratteristiche emergono nelle live di Tumblurr è il caso della pratica della reaction, molto diffusa su YouTube a proposito di video musicali o primi ascolti di album. A proposito di questo McDaniel (2021) parla del senso performativo della cosiddetta "reactivity", ovvero un approccio adottato dai creator che tendono a intensificare ed esagerare la loro esperienza affettiva con i media, nel nostro caso non solo musicali. La *reactivity* è però anche un movimento intrinseco, ha a che fare anche il motivo per cui i video vengono creati, ovvero provocare successive reazioni tra gli spettatori che si possano tradurre in visualizzazioni, condivisioni e redditività. Nel caso di Twitch, e in particolare di Blur, alcune delle reaction sono diventate *clip* per YouTube sia sui canali ufficiali che su canali di *freeboter*, ma la particolare concezione della pratica può rimanere anche ristretta al momento della live, per il particolare coinvolgimento che promuove nella chat con spam di emoticon e commenti contestuali.



FIG. 3 - Reaction album musicale (Fonte: YouTube)

Il senso dell'emozione pubblica e della reactivity può essere altresì esteso a due particolari contenuti che caratterizzano le stream di Blur. Parliamo in prima istanza dai *rage content* derivati dalla sperimentazione dei cosiddetti *rage game*<sup>20</sup>, particolare tipologia di videogame che provoca rabbia incontrollata per le modalità di gioco o per caratteristiche intrinseche. Questa è stata una caratteristica di Blur sin dalla sua carriera da youtuber, con la famosa serie di video sul videogame *Call Of Duty* 'Il king

<sup>20</sup><https://www.urbandictionary.com/define.php?term=rage%20game>.



delle bestemmie'. Nonostante abbia più volte fatto notare di volersi distanziare da questo tipo di contenuto resta un suo must, con tanto di *joystick* spaccati. Oltre ad avere a che fare con le difficoltà di alcuni giochi o con la presenza degli *stream sniper*, particolari disturbatori che intralciano volutamente il lavoro dello streamer, i contenuti diventati più coinvolgenti riguardano le sessioni di game a cui è permesso al pubblico di partecipare in prima persona, ad esempio le corse su GTA. Le reazioni ad errori, schianti, intralci, prendono la forma dell'urlo e della bestemmia, contenuti ad alto contenuto emotivo quindi, facendo diventare tra le varie cose i partecipanti dei veri e propri personaggi leggendari delle stream, attraverso la ripetizione dei loro nickname.

A questo tipo di contenuti possiamo ulteriormente legare una delle caratteristiche più importanti del lessico delle live di Tumburr, la capacità di stimolare nella chat meccanismi di *trigger* nei confronti della sua live e della sua persona. Seguire una live di Blur è a volte abbastanza complesso a causa dei cosiddetti *alert*<sup>21</sup> che lo streamer collega alle nuove *sub*, alle donazioni di *bit* o di *sub*. Non è inusuale perdere alcuni pezzi di discorsi o di audio di gioco perché si è sommersi da suoni e/o rumori. La strategia di Blur prende varie direzioni, utilizzando ad esempio volumi molto alti per determinati *alert* in modo tale da stimolare la donazione del pubblico, con la consapevolezza del coinvolgimento provocato nel vederlo saltare o lamentarsi.

D'altra parte provocando l'audience con l'utilizzo di contenuti potenzialmente bannabili dalla piattaforma: un esempio su tutti l'aver collegato alla donazione di 10 sub diversi tipi di *alert*, tra cui il brano *Faccetta Nera* che fa riferimento al ventennio fascista italiano. La chat è propensa a donare per un meccanismo al limite della perversione, in quanto un eventuale ascolto in live del brano potrebbe portare al *ban*<sup>22</sup> del proprio streamer di riferimento. Entrambi, creator e pubblico, come sappiamo devono sottostare alle logiche della moderazione. Per quanto riguarda il pubblico un altro meccanismo di trigger divenuto ormai celebre è scegliere come nickname dei termini al limite del *ban*, se non proprio bannabili ma che Twitch in alcuni casi permette, per farsi nominare nel momento della sub o di una interazione e provocare lo streamer stesso, il quale deve essere bravo ad evitare l'inconveniente.

<sup>21</sup>Frame sonori impostati dallo streamer che partono in automatico nel momento in cui un utente effettua l'iscrizione o una donazione.

<sup>22</sup>Quello dei criteri per il quale i creator possono essere bannati dalla piattaforma è uno degli argomenti più spinosi circa il lavoro dello streamer, soprattutto in riferimento alla mancata trasparenza in alcuni casi con le carriere dei creator in attesa di eventuali novità. Nel 2020 parte di Twitch Italia si era riunita per sensibilizzare sulla questione attraverso il #nostreamday: <https://it.mashable.com/twitch/4891/twitch-italiano-sciopero-ban>.



**FIG. 4** - Raccolta con alcuni rage moments delle live (Fonte: YouTube)



**FIG. 5** – Raccolta di clip con alert ad alto volume nelle cuffie (Fonte: YouTube)

I casi citati sono degli esempi circa la creatività performativa di uno streamer, in particolare Blur, che costruisce una serie di stimoli quotidiani collettivi che rimandano alla sua presenza in live, attraverso cui sperimenta confini per il suo lavoro. È spesso un lavoro al limite che ha la forza di spostare il collettivo in connettivo (Susca, De Kerckhove, 2008) da un lato per la stimolazione al sensibile nei confronti dell'audience, dall'altro per le caratteristiche socio-tecniche di questi esempi di contenuti. Nell'atto di riproposizione, condivisione, rigenerazione, questi si dimostrano 'spreadable media', dove la *diffondibilità* fa riferimento

alle risorse tecniche che rendono più facile circolare certi tipi di contenuti rispetto ad altri, alle strutture economiche che facilitano o riducono la circolazione, agli attributi di un testo mediatico che può suscitare la motivazione di una comunità per la condivisione di materiali, e alle reti sociali che collegano le persone attraverso lo scambio di frammenti dotati di significato (Jenkins, Ford, Green, 2013: 4).

### **3.2 La community e la sua lore**

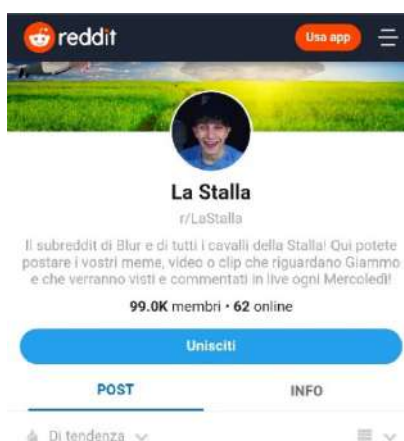
Una particolare forma di diffondibilità presente negli spazi online è quella rappresentata dai *media memetici* (Shifman, 2013). L'importanza dei meme online sta

nella capacità che hanno la produzione e la diffusione di cortocircuiti parodici intertestuali, compresi solo attraverso la padronanza di determinati codici culturali (Milner, 2018), di ridefinire quotidianamente processi comunicativi, scambi sociali e relazioni, dalla politica in senso lato (Mazzoleni, Bracciale, 2019), alle questioni di genere (Bracciale, 2020) allo sport (Tirino, Castellano, 2020). Cosa succede però se i meme sono prodotti dalla community e giocano in parte sulla figura dello streamer?

Uno dei motivi principali che ci ha spinto a focalizzare la nostra attenzione sul canale di Blur è la presenza di uno spazio esterno ma legato al suddetto canale, il subreddit *r/LaStalla*, che lo streamer ha aperto al fandom per postare meme, video o clip che lo riguardano e che vengono visti e commentati in live dallo stesso streamer sulla piattaforma ogni mercoledì. La piattaforma abilita diverse modalità di fruizione dei post legati alla votazione degli utenti stessi (ad esempio Top of Week), i quali più saranno votati e più avranno possibilità di essere *reactati* dallo streamer.



134



**FIG. 6** – Screenshot subreddit *r/LaStalla* (Fonte: Reddit)



**FIG. 7** - Clip di reaction avvenute in live (Fonte: Youtube)

Il momento della *Redditata* è però il culmine di un processo che parte nelle live e passa dalle capacità creative e memetiche dello streamer.

Alcuni casi su tutti: il primo fa riferimento ad un gioco particolarmente famoso per la community di Blur, *Tokyo 2020*, noto all'interno dell'ambiente gaming per le sue non eccelse qualità e per i problemi di connessione durante le stream, ma che è entrato nei cuori di chi segue Blur per la creazione di una *lore*<sup>23</sup> intorno ad alcuni personaggi, in particolare *SoloMotore* e *Hamburgerona*, la vera eroina delle stream del creator romano fino a qualche tempo fa. Definire una *lore* su un videogame, costruire percorsi immaginativi per la maggior parte ironici su dei personaggi, significa mettere in circolo meme che non fanno altro che definire sé stessi, il proprio personaggio-streamer, le proprie pratiche, e indirettamente costruire e identificare un pubblico attorno quel contenuto giocato.



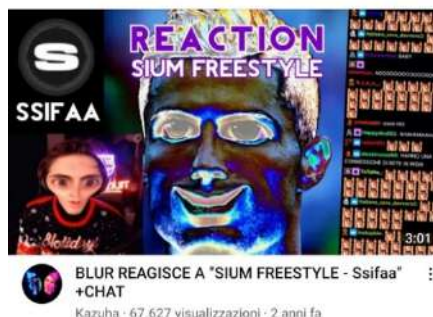
135



**FIG. 8** - Clip prodotte da un fan e ricondivisa dallo streamer (Fonte: YouTube)

Quello che fa Blur, sostenuto dall'azione del pubblico, però va oltre il momento dedicato al gaming, è una costruzione di senso del suo spazio sonoro oltre che visivo attraverso lo *spam* di parole ed espressioni che definiscono l'alfabeto della sua community. Uno dei meme più diffusi nel web degli ultimi anni fa riferimento a una particolare esultanza di Cristiano Ronaldo a seguito dei gol, un salto, giravolta su sé stesso, e urlo finale a metà tra "Siii" e "Siuu". Questo meme entra di prepotenza nella quotidianità di Blur attraverso l'espressione "Urlo del Sium", utilizzata come esclamazione. Diventa anche l'alert per la donazione di 5000 bit, una cifra importante, ad un volume molto alto come da tradizione. Ripetuto, sedimentato, decostruito e riversato nella community, il *sium* viene ripreso dagli utenti che ripropongono nella *redditata* una serie di nuove versioni che contribuiscono al rinnovamento della lingua della stream. Il *Sium* diventa poi un *alert* per la donazione di *sub*, come il 'Sium Freestyle', il 'Sium Natalizio' o il 'Sium Titanico'.

<sup>23</sup>Con "lore" intendiamo l'intreccio di luoghi, personaggi, elementi ed eventi che definiscono l'universo narrativo di un'opera, come un videogame, anche all'esterno delle coordinate proposte dai produttori: <https://slengo.it/define/lore>.

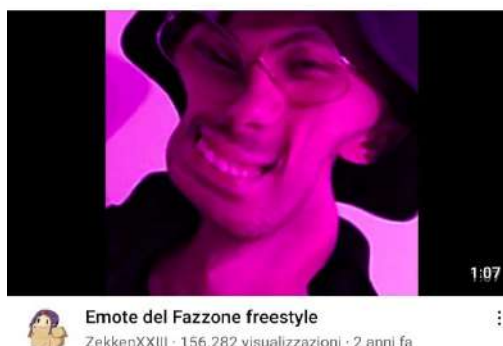


**FIG. 9** – Clip di reaction su Reddit a un meme di un fan (Fonte: YouTube)



136

È la stessa sorte di termini come 'GG', nel gergo *Good Game*, esclamazione che diventa quasi intercalare nello spam quotidiano. Ma il rapporto ai nostri occhi più particolare instaurato da Blur e l'audience è legato alla reinterpretezione memetica musicale. Ad esempio il caso di un'ulteriore esclamazione utilizzata in live, in questo caso ancora più significativa perché legata alla chat. All'interno di questa è presente infatti la cosiddetta "Emote del Fazzone", emote che ritrae *Viva la Fazza*, streamer italiano e amico di lunga data di Blur. I due collaborano spesso nelle loro live. Emote del Fazzone è un modo di dire, una risposta, uno stato d'animo, ma che nello spamming assume nuova forza, nella messa in circolo da parte della community di produzioni musicali basate sullo stesso meme. "Emote del Fazzone" e "Emote del Fazzone Remix" vengono caricate sul Reddit, reactate dallo streamer in live, diventano alert e per essere riascoltate hanno bisogno di una donazione di sub, quindi producono redditività per il creator nelle aspettative di ascolto da parte del pubblico. È lo strano processo di una *emote* che da comunicazione fatica diventa vernacolo della stream, prende corpo, musica e si inserisce nell'alfabeto della community.



**FIG. 10** – Clip condivisa da un fan dopo la reaction su Reddit (Fonte: YouTube)

Proprio in riferimento ai momenti della stream e alla creatività musicale dei pubblici ritroviamo forse l'esempio più significativo dello stretto rapporto instaurato tra Blur e la sua audience attraverso i contenuti memetici. Il *subreddit* *r/laStalla* è diventato il luogo dove *beatmaker*, musicisti e rapper amatoriali presenti nel fandom dello streamer condividono brani-meme sulla sua figura, le sue live e la community che lo segue, a partire dai pezzi sull'odio provocato dagli utenti durante le suddette corse<sup>24</sup> fino alla pratica del *ban* della moderazione al servizio dello streamer<sup>25</sup>. All'interno del reddit nascono figure-meme come Uomo Chitarra, giovane cantante che condivide brani senza rivelare il viso, e dal reddit, oltre che dalle live del canale, ha preso spunto l'esempio principale per descrivere la caratteristica memetica della community: i giovani artisti che popolano il pubblico hanno infatti prodotto e pubblicato due mixtape, il primo presente su YouTube, il secondo su YouTube e Spotify.

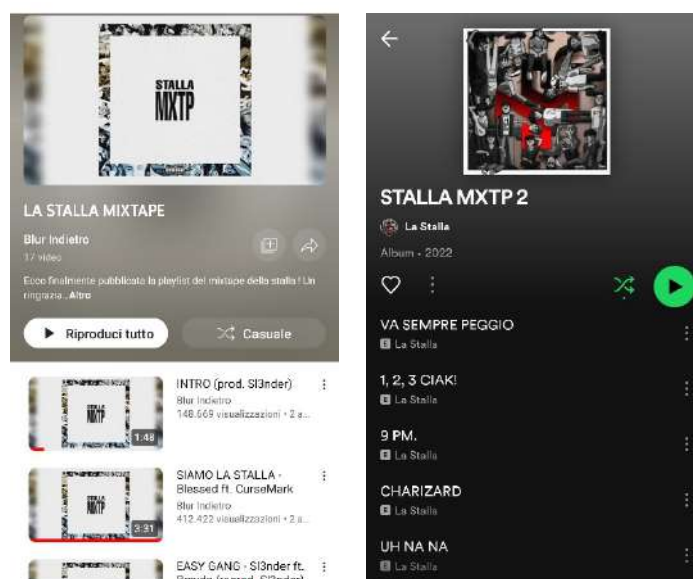


FIG. 11 e 12 – *Stalla mixtape vol.1* e *Stalla mixtape vol. 2* (Fonte: YouTube, Spotify)

Con la pubblicazione sulle piattaforme di ascolto in streaming perdono quasi l'aura ironica che li contraddistingue per incontrare l'ascolto vero e proprio, quello del pubblico più vasto. Ed è qui che si possono produrre ulteriori cortocircuiti, nell'assenza di collegamento tra il contenuto delle live, i meme e i brani<sup>26</sup>, ma assumono comunque valore di messa in circolo ulteriore della community. Le tracce

<sup>24</sup>[https://www.youtube.com/watch?v=cKTumqAC0\\_U](https://www.youtube.com/watch?v=cKTumqAC0_U)

<sup>25</sup><https://www.youtube.com/watch?v=QtZINwiYZ2I>

<sup>26</sup>Il caso della reaction su YouTube degli Arcade Boys, i quali hanno apprezzato produzioni e interpreti ma non potevano fare salti di astrazione sui brani in quanto non erano a conoscenza degli episodi. In poche parole, non li capivano: [https://www.youtube.com/watch?v=sl-PtTzj\\_3c](https://www.youtube.com/watch?v=sl-PtTzj_3c).

sono un connubio di parodia nei confronti di atteggiamenti, momenti, parole vissute da Blur durante le sue live. Tutti i meme spammati, creati e ricreati nei commenti ai post, nelle session di gaming, nei post su Instagram, nelle interazioni con gli altri streamer che compongono la sua cerchia di colleghi più stretti. Sono personaggi, momenti, parole, che dalla camera di Blur<sup>27</sup> arrivano alla camera di uno spettatore, riempiono le giornate, fanno compagnia e continuano a scrivere storie. È la *lore* delle sue stream (Marino, 2023), la sua community ha una sua lore, una community memetica.

#### 4. Sarà la stalla per sempre, *babe*

Nell'analisi delle caratteristiche socio-tecniche dell'intrattenimento su Twitch ci siamo concentrati sulle caratteristiche del lavoro degli streamer, sulle pratiche e sulle strategie quotidiane messe in campo per emergere e definire il proprio spazio. È un movimento che dal livestreaming porta in sostanza al *lifestreaming*, alla vita in esposizione, sulla scena. Contestualmente abbiamo provato a comprendere le vie attraverso cui avvengono le relazioni tra streamer e pubblici, concentrandoci sulle modalità comunicative che costruiscono e definiscono una community.

L'analisi del canale Tumblurr e degli spazi da lui presieduti online ci hanno rimandato alle forme di creatività vernacolare che popolano il web, i media memetici e la loro funzione. Lavoro dello streamer e contenuti memetici sono accumulati dal dipendere da una struttura "dialogica" (Bachtin, 2002) e questo esempio assume rilevanza a nostro parere perché ci propone un ulteriore sguardo sulla capacità dei meme di incidere a livello performativo, riflessivo e identitario sull'immaginario dei pubblici (Forte, 2021), con effetti di carnevalizzazione parodica (Bachtin, 1979) su particolari categorie di audience come possono essere i fan. Matt Hills (2002) aveva analizzato l'interazione tra new media e pubblici attraverso l'espressione "audience-as-text" (ivi: 139), come performance del pubblico attraverso una costruzione testuale di sé stesso accanto al testo originario. I due mixtape prodotti dalla community di Blur ci propongono una costruzione testuale del pubblico come meme, e allo stesso tempo, come abbiamo analizzato, è lo streamer stesso a proporsi come figura memetica dinamica, come prodotto dell'interazione tra contenuti da lui veicolati e rimessi in circolo dai pubblici (Jackson, 2020).

Testi e paratesti memetici prodotti nelle live e negli spazi esterni connessi al canale hanno in sostanza la forza di costruire un legame comunitario, una comunità emozionale (Maffesoli, 2004) con la forza della ricreazione e della sovversione (Bardainne, Susca, 2008). In prima istanza lo fanno definendo un apparato simbolico di riferimento, una identità collettiva (Gal, Shifman, Kampf, 2016), per mezzo di una stratificazione di significati acquisibile solo nella partecipazione quotidiana connessa e comprensibile con una conoscenza approfondita dell'oggetto sui cui parodiare, una



<sup>27</sup>In principio era una cantina, iconica. A seguito di un trasferimento, lasciando la casa dei genitori verso una meta estera, è diventato studio.

sorta di bagaglio sottoculturale (Nissenbaum, Shifman, 2017) prodotto dai meccanismi riflessivi dello sguardo da spettatore. In seconda istanza attraverso la percezione ironica e autoironica del sé: meme sono diretti al proprio streamer di riferimento e alla community stessa, laddove una condizione di "self-deprecating relatability" (Ask, Abidin, 2018) produce un costrutto discorsivo affettivo che avvolge le live e i contenuti della chat. Le culture partecipative memetiche fanno ridere sì, ma anche riflettere, sulle proprie vite, sulla propria condizione, sull'aver trovato in chat dei simili, sull'aver costruito una community. Ecco una parte del testo dell'ultimo brano di *Stalla mixtape vol. 2* dal titolo proprio *Stalla*<sup>28</sup>:

Ormai è passato un anno dal primo tape / ci conosciamo da tanto / sarà la stalla per sempre, babe / avevamo il sogno di fare musica / non è l'unica scusa che abbiamo / l'amicizia serve / eravamo soli in macchina / senza soldi in tasca / col tramonto che seguiva i nostri passi / e ora che mi guardo alle spalle / non mi interessa più / perché (ehi) / non penso più a ritornare indietro / e allora penso che tu / hai sbagliato sul serio / siamo la stalla / sempre che salta / ora che mi senti ripensi più a noi / sento che manca / qualcosa che salva / questa serata / per fortuna che starta / questa stream frate<sup>29</sup> (CurseMark, Keddon, Zero, *Stalla*, 2022)

Siamo consapevoli che uno studio di questo genere possa rappresentare solo un primo passo da un punto di visto tematico sugli aspetti che definiscono la socialità su Twitch, il rapporto tra le affordance della piattaforma e le pratiche creative degli streamer, il modello economico, le derive psico-fisiche, le questioni di genere. Sono tutti aspetti che possono essere presi in considerazione all'interno di successive ricerche. Soprattutto concentrandosi su streamer emergenti e sul loro percorso di crescita invece che su un bacino di utenza già assestato. Lo stesso vale da un punto di vista metodologico, con la necessità di verificare i suddetti aspetti attraverso interviste e frequentazione anche fisica degli spazi di azione dei/delle creator.

Nel frattempo, riteniamo rilevante interessante sottolineare come Blur e i pubblici produttivi (Boccia Artieri, 2012) abbiano costruito un immaginario sorretto da una impalcatura visiva, sonora, ironica, emotiva, che possiamo considerare la loro community. Ecco la tecnomagia nella sua forma più esplicita, la "liturgia digitale" (Susca, 2022) della live quotidiana e lo "scherzo infinito" (Lolli, 2017) della memetica. Il legame, l'incantesimo.

*Per fortuna che starta questa stream frate.*

<sup>28</sup>Il nome della community di Blur.

<sup>29</sup>*Stalla* di CurseMark, Keddon, Zero, prod. Mana (2022).

## Bibliography

- Abidin C., De Seta, G. (2020), "Private messages from the field: Confessions on digital ethnography and its discomforts", *Journal of Digital Social Research*, 2, 1: pp. 1-19.
- Anderson L. (2006), "Analytic autoethnography", in *Journal of contemporary ethnography*, 35, 4: 373-395.
- Andò R., Marinelli A. (2018) *Television(s). Come cambia l'esperienza televisiva tra tecnologie convergenti e pratiche social*, Milano, Guerini e Associati.
- Airoidi M. (2018), "Ethnography and the digital fields of social media", *International Journal of Social Research Methodology*, 21, 6: 661-673.
- Arditi D., (2021), *Streaming Culture: Subscription platforms and the unending consumption of culture*, Bingley, Emerald.
- Ask K., Abidin C. (2018), "My life is a mess: Self-deprecating relatability and collective identities in the memification of student issues", *Information, Communication & Society*, 21, 6: 834-850.
- Bachtin M. (1979), *L'opera di Rabelais e la cultura popolare. Riso, carnevale e festa nella tradizione medievale e rinascimentale*, Torino, Einaudi.
- Bachtin M. (2002), *Dostoevskij. Poetica e stilistica*, Torino, Einaudi.
- Baym N. K. (2015), "Connect With Your Audience! The Relational Labor of Connection", *The Communication Review*, 18, 1: 14-22.
- Bardainne C., Susca, V. (2008), *Ricreazioni. Galassie dell'immaginario postmoderno*, Milano-Roma, Bevivino.
- Boccia Artieri G. (2012), *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society*, Milano, Franco Angeli.
- Boccia Artieri G., Zurovac, E. (2020), "Networked Brand Narratives e transmedia storytelling", in Bertetti, P., Segreto, G. (ed.), *Transmedia branding. Narrazione, esperienza, partecipazione*, Pisa, ETS.
- Boccia Artieri G., Farci M. (2021), *Shockdown: Media, cultura, comunicazione e ricerca nella pandemia*, Sesto San Giovanni, Meltemi.
- Calefato P. (2021), *La moda e il corpo. Teorie, concetti, prospettive critiche*, Roma, Carocci.





- Carradore R., Carrera, L. (2019), "Vivere e sopravvivere nella community videoludica di Twitch Italia = Living and Surviving in gaming community of Twitch Italia", *Hermes. Journal of Communication*, 15: 109-140.
- Carradore R., Pirola, T. (2022), "Gamer/girl: strategie di negoziazione della femminilità nel campo videoludico di Twitch Italia", in *Sociologia della Comunicazione*, 63: 111-130.
- Consalvo M., Zanescu, A., Lajeunesse, M. (2020), "Living on Twitch: An Ethnography of Fatigue", *Proceedings of DiGRA*
- Forte, G. (2021), *Pubblici della musica online: Il ruolo della memetica nelle culture partecipative dei social media*, Tesi di Dottorato, Urbino, Università degli Studi di Urbino Carlo Bo.
- Gal N., Shifman L., Kampf Z. (2016), "It Gets Better: Internet memes and the construction of collective identity", *New Media & Society*, 18, 8: 1698-1714
- Gandolfi E. (2018), "Twitch.tv. Guardando dalle spalle dei giganti", in Bittanti, M., Gandolfi, E. (ed.), *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Milano-Udine Mimesis.
- Gray J. (2010), *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*, New York, NYU Press.
- Hills M. (2002), *Fan Cultures*, Londra, Routledge.
- Hine C. (2015), *Ethnography for the internet: Embedded, embodied and everyday*, Londra, Routledge.
- Khami, S., Ang L, Welling R. (2017), "Self-branding, 'micro-celebrity' and the rise of Social Media Influencers", *Celebrity Studies*, 8, 2: 191-208.
- Jackson N., J. (2020), "Understanding memetic media and collective identity through streamer persona on Twitch.TV", *Persona Studies*, 6, 2: 69-87.
- Jenkins H., Ford F., Green J. (2013), *Spreadable media. I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*, Milano, Apogeo.
- Johnson M. R., Woodcock J. (2017), "'It's like the gold rush': the lives and careers of professional video game streamers on Twitch.tv", *Information, Communication & Society*, 22, 3: 336-351.



- Johnson M. R., Woodcock J. (2019), "And Today's Top Donator is': How Live Streamers on Twitch.tv Monetize and Gamify Their Broadcasts", *Social Media + Society*: 1-11.
- Lolli A. (2017), *La guerra dei meme. Fenomenologia di uno scherzo infinito*, Orbetello, Effequ.
- MacDonald K. (2021), "I am not gonna die on the internet for you!': how game streaming went from dream job to a burnout nightmare", *The Guardian*: <https://www.theguardian.com/games/2021/nov/26/i-am-not-gonna-die-on-the-internet-for-you-how-game-streaming-went-from-dream-job-to-a-burnout-nightmare>.
- Maffesoli M. (2004), *Il tempo delle tribù. Il declino dell'individuo nelle società postmoderne*, Milano, Guerini e Associati.
- Maffesoli M. (2017), *Nel vuoto delle apparenze. Per un'etica dell'estetica*, Modena, Edizioni Estemporanee.
- Marcus G. E. (1995), "Ethnography in/of the world system: The emergence of multi-sited ethnography", *Annual review of anthropology*, 24: 95-117.
- Marinelli A., Andò, R (2016), *YouTube Content Creators. Volti, formati ed esperienze produttive nel nuovo ecosistema mediale*, Milano, Egea.
- Marino V. (2023), *Sei vecchio. I mondi digitali della Generazione Z*, Milano, Nottetempo.
- Marwick A., boyd, d. (2011), "To see and be seen: Celebrity practice on Twitter, Convergence", 17, 2: 139-158.
- Mazzoleni G., Bracciale R. (2019), *La politica pop online. I meme e le nuove sfide della comunicazione politica*, Bologna, Il Mulino.
- McDaniel B. (2020), "Popular music reaction videos: Reactivity, creator labor, and the performance of listening online", *New Media & Society*: 1-18.
- Milner R. M., 2018, *The world made meme: Public conversations and participatory media*, MIT Press, Cambridge.
- Murthy D. (2008), "Digital ethnography: An examination of the use of new technologies for social research", *Sociology*, 42, 5: 837-855.
- Nieborg D. B., Poell T. (2018), "The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity", *New Media & Society*, 20, 11: 4275-4292.



- Nissenbaum A., Shifman L. (2017), "Internet memes as contested cultural capital: The case of 4chan's/b/board", *New Media & Society*, 19, 4: 483-50.
- Postill J., Pink S. (2012), *Social Media Ethnography: The Digital Researcher in a Messy Web*, *Media International Australia*, 145, 1: 123-134.
- Riddick S., Shivener R. (2022), "Affective Spamming on Twitch: Rhetorics of an Emote-Only Audience in a Presidential Inauguration Livestream", *Computers and Composition*, 64, 102711.
- Ruberg B. B., Lark D. (2021), "Livestreaming from the bedroom: Performing intimacy through domestic space on Twitch", *Convergence*, 27,3: 679-695.
- Seering J., Kairam S. R. (2022), "Who Moderates on Twitch and What Do They Do? Quantifying Practices in Community Moderation on Twitch", *Proc. ACM Hum.-Comput. Interact*, 7, GROUP: 1-18.
- Senft T. (2008), *Camgirls: Celebrity and Community in the Age of Social Networks*, New York, Peter Lan.
- Simonetta B. (2021), "Altro che gaming: così Twitch è diventata una piattaforma per tutti", *Il Sole24ore*: <https://www.ilsole24ore.com/art/altro-che-gaming-cosi-twitch-e-diventata-piattaforma-tutti-AEWad9H>.
- Shifman L. (2013), *Memes in Digital Culture*, Cambridge, MIT Press.
- Susca V., De Kerckhove D. (2008), *Transpolitica. Nuovi rapporti di potere e di sapere*, Milano, Apogeo.
- Susca V. (2022), *Tecnomagia. Estasi, totem e incantesimi nella cultura digitale*, Miano-Udine, Mimesis.
- Taylor T. L. (2018), *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, Princeton, Princeton University Press.
- Thach H., Mayworm, S., Delmonaco, D., Haimson, O. (2022). "(In)visible moderation: A digital ethnography of marginalized users and content moderation on Twitch and Reddit", *New Media & Society*, 0,0.
- Tirino M., Castellano, S. (2020), "Football Re (me)mediation: i meme e l'estetizzazione dell'emozione calcistica nelle community social", *H-ermes. Journal of Communication*, 16: 49-80.
- Wohn D. Y., (2019), "Volunteer Moderators in Twitch Micro Communities: How They



Get Involved, the Roles They Play, and the Emotional Labor They Experience", *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Association for Computing Machinery*, 160: 1–13.

Woodcock J., & Johnson M. R. (2019), "The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv", *Television & New Media*, 20, 8: 813–823.

## Discography

Sifa, 2022, *Blessed*, Stalla Mixtape vol. 2

CurseMark, Keddon, Zero, 2022, *Stalla*, Stalla Mixtape vol. 2,  
de Certeau M. (2000), "The Scriptural Economy", in G. Ward (ed.), *The Certeau Reader*, Oxford, Blackwell, 158-76.

Copec J. (ed.) (1996), *Radical Evil*, London, Verso.

Eliade M. (1973), "The Sacred in the Secular World", in *Cultural Hermeneutics*, 1, 101-13.

Eisenstadt S. N. (2001), "The Civilizational Dimension of Modernity: Modernity as a Distinct Civilization", in *International Sociology*, September, Vol. 16(3), 320-40.  
- (2005), "The Religious Origins of Modern Radical Movements", in B. Giesen and D. Sumber (eds.), *Religion and Politics: Cultural Perspectives*, Leiden, Brill, 161-192.  
- (2006), *The Great Revolutions and Civilisations of Modernity*, Leiden, Brill.

Jaspers K. (1948), "The Axial Age of Human History: A Base History of for Mankind", in *Commentary*, Jan 1<sup>st</sup>, 430-5.

Jonas H. (2001), *The Gnostic Religion: The Message of the Alien God and the Beginnings of Christianity*, Boston, Beacon Press.

Kossellneck R. (2005), "Temporal Foreshortening and Acceleration: A Study on Secularization", in B. Giesen and D. Sumber (eds.), *Religion and Politics: Cultural Perspectives*, Leiden, Brill, 207-30.

Luckmann T. (2005), "Religion and Morality in Europe Compared to the Religious Situation in the United States of America", in B. Giesen and D. Suber (eds.), *Religion and Politics: Cultural Perspectives*, 75-92.

Nancy J. L. (2013), "Notes on the Sacred", in *Theory, Culture and Society*, Vol. 30. 5, 153-58.



- Newman S. (2001), "Spectres of Stirner: A Contemporary Critique of Ideology" in *Journal of Political Ideologies* No. 6, Vol. 3, 309-330.
- Rennie B.S. (2017), "The Sacred and Sacrality: From Eliade to Evolutionary Ethology", in *Religion*, Vol. 47, 4, 663-87.
- Rosati M. (2014), "The archaic and us: Ritual, myth, the sacred and modernity", in *Philosophy and Social Criticism*, Vol. 40 (4-5), 363-68.
- Sutcliffe A. (2003), *Judaism and Enlightenment*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Otto R. (1958), *The Idea of the Holy*, Oxford, Oxford University Press.
- Taylor C. (1992), *Sources of the Self: The Making of Modern Identity*, Cambridge (MA), Harvard University Press.
- Taylor C. (2004), *Modern Social Imaginaries*, Durham (NC), Duke University Press.
- Taylor C. (2007), *The Secular Age*, Cambridge (MA), Harvard University Press.
- Taylor C. (2011), "Recovering the Sacred", in *Inquiry*, 54:2, 113-25.
- Voegelin E. (2012), *Science, Politics and Gnosticism: Tow Essays*, Washington, Regenery Publishing.







A JOURNAL OF THE  
SOCIAL IMAGINARY

# La tecnomagia nel Metaverso. Riti, corpi e giochi nella socialità digitale

Michelle Grillo

michelle.grillo@studenti.uniecampus.it

eCampus Università



## Abstract

*Technomagic in the Metaverse. Rituals, Bodies, and Games in Digital Sociality*

Digitalization has generated a rethinking of languages and forms of communication, influencing and changing various areas of life, from social relations, to work, to education and consumption of art, music, and fashion. Words like Metaverse and Artificial Intelligence, although they are not new, have entered forcefully into the common language only in this last year, thanks to the hype around the metaverse and the introduction and diffusion of generative AI, thanks to which we witness a real transition to increasingly immersive forms of consumption and experience.

The metaverse, in particular, manifests itself in four dimensions: A new idea of presence and forms of cultural participation within metaverse platforms. Communion around the products. The return to a playful dimension. The sacrifice of the body.

This article aims to analyze the four dimensions above to list and investigate how consumption and experiences in the metaverse lead towards the techno-magic paradigm that develops around “nuovi riti dei media e della socialità [...] basati sulla condivisione di segreti, di emozioni e stili di stampo comunitario, fondati sulla dimensione del “comune” (Susca, 2022: 21), in which it does not matter the game itself, but how we show ourselves inside it and where contemporary technomages (ibid, 2022) move in the digital spaces of the metaverse passing between the immersive Worlds of Roblox and Decentraland, covering the sparkling bodies of their avatars.

## Keywords

Twitch | Platform | Labor | Community | Meme





[...] né la materia, né lo spazio, né il tempo sono più ciò che sono sempre stati...Sapremo trasportare o ricostruire in qualunque luogo il sistema di sensazioni, - o più esattamente, il sistema di eccitazioni - che un oggetto o qualunque evento dispensa in qualunque luogo.

Le opere acquisiranno una sorta di ubiquità. La loro presenza immediata o il loro ritorno in ogni momento obbediranno alla nostra chiamata.

Non saranno più solo presenti di per sé, ma esisteranno ovunque si trovi qualcuno con un certo apparato.

Come l'acqua, come il gas, come la corrente elettrica che arriva da lontano nell'case per soddisfare i nostri bisogni, quasi senza sforzo, così saremo riforniti di immagini visive e uditive, che emergono e svaniscono al minimo gesto, quasi con un solo segno.

Non so se un filosofo abbia mai sognato una società per la distribuzione della Realtà Sensibile in casa

Paul Valéry (1928)

**N**el febbraio del 2023, Artur Sychov, fondatore della piattaforma metaversa Somnium Space, ha affermato che lo sviluppo delle intelligenze artificiali accelereranno l'ambizioso progetto "Live forever", un sistema che consentirà di creare il gemello digitale di un defunto per poter continuare a comunicare con lui grazie alla realtà virtuale<sup>1</sup>. La notizia ricorda l'episodio di *Black Mirror* "Torna da me", in cui una donna decide di avvalersi del servizio di una società per realizzare un simulacro del defunto fidanzato, grazie all'impiego dell'intelligenza artificiale e le informazioni tratte dai messaggi di testo sui social media.

Il progetto "Live forever", più di ogni altra iniziativa messa in campo in questi ultimi anni, impone una riflessione riguardo all'evoluzione del digitale e della tecnica, per le sue implicazioni con i sentimenti umani, ma anche con il sacro e la magia, che predispone le tecnologie digitali a diventare non soltanto strumenti realizzati per

<sup>1</sup> <https://osservatoriometaverso.it/intervista-ad-arthur-sychov-somnium-space-il-metaverso-e-gia-qui/>



risolvere problemi in direzione del progresso, ma qualcosa che va al di là (Davis, 1999), o nell'aldilà.

Gli ultimi anni, in particolare, hanno segnato un'accelerazione dei processi di digitalizzazione. La pandemia da Covid-19 ha certamente dato un impulso decisivo, tanto da poter essere considerata evento di confine tra due mondi e modi di percepire e vivere il digitale. Un prima in cui assistevamo alla sua evoluzione; spettatori di un cambiamento in cui l'idea dominante era quella di potersi in qualche modo, anche sottrarre; e un dopo, segnato dal lockdown, in cui la digitalizzazione da momentanea necessità si è collocata in maniera dirompente e permanente nelle vite di ognuno. È in questo contesto globale *always on* (Susca, 2022), dominato da pc e smartphone, che parole come Metaverso e Intelligenza Artificiale, sono entrate prepotentemente nel linguaggio comune. Per dare un esempio l'indice di Google Trends dimostra che il termine "metaverso" nel mondo ha raggiunto 100 solo nel gennaio 2022, mentre la ricerca del termine negli anni precedenti è stata pressoché pari a zero<sup>2</sup>. Il 2022 e il 2023, dunque, grazie all'hype intorno al Metaverso e all'introduzione e diffusione delle AI generative, sono stati segnati da una vera e propria transizione verso forme sempre più immersive di consumi ed esperienze.

Eppure il metaverso, così come le intelligenze artificiali, fanno parte del nostro immaginario, ben da prima del loro sviluppo tecnologico, inoltre gli odierni mondi immersivi e realtà virtuali rimediano film e prospettiva pittorica (Grusin, 2017: 92) Ma rimanendo nell'ordine dell'immaginario bisogna andare molto indietro nel tempo, fra il 1531 e il 1536, a Mantova, più precisamente a Palazzo Te<sup>3</sup>, nella Sala dei Giganti progettata da Giulio Romano, per trovare un prototipo di esperienza immersiva. La sala, realizzata a base quadrata e sovrastata da un soffitto a cupola, mostra Giove che sconfigge i Giganti, ritratti a partire dal pavimento mentre tentano di ascendere alle stelle. Lo spazio è reso immersivo dalla pittura che avvolge completamente ogni superficie della sala e la pavimentazione realizzata in maniera irregolare, per ricreare nello spettatore dell'opera, la stessa sensazione di precarietà e pericolo dei Giganti.

Restando nel mito e facendo riferimento al re cipriota Pigmalione, il racconto di Stanley G. Weinbaum *Gli occhi di Pigmalione* (2016), narra dell'invenzione di occhiali magici, uno strumento molto vicino all'idea degli odierni Oculus. La fascinazione di un mondo altro trova spazio negli anni ottanta con *Neuromante* di William Gibson (2014), in cui appare "la matrice", come astrazione visiva del cyberspazio; il termine è poi ripreso dalle sorelle Wachowski in *Matrix* nel quale i corpi reali dei protagonisti giacciono al di là della matrice. È al concetto di al di là che Maurice Merleau-Ponty fa riferimento usando il termine virtuale, asserendo che il corpo è là in cui c'è qualcosa da fare (Merleau-Ponty, 2014). L'idea di un mondo altro la ritroviamo nei lavori di Marvin Minsky che nel 1980 coniò la parola "telepresenza" in riferimento ai sistemi di teleoperazione per la manipolazione di oggetti fisici remoti (Minsky, 1980). Secondo Witmer e Singer "la (tele)presenza è definita come l'esperienza soggettiva di trovarsi in un luogo o in un ambiente, anche quando si è fisicamente situati in un altro"

<sup>2</sup> Dati reperibili su <https://trends.google.it/trends/explore?date=all&q=metaverse>

<sup>3</sup> (<https://www.centropalazzote.it/camera-dei-giganti/>)

(Witmer, Singer, 1998: 225–240). Andando verso un uso più specifico del termine Metaverso, compare per la prima volta negli anni novanta in *Snow Crash* (Stephenson, 2007) romanzo che narra le avventure di un ragazzo, la cui vita miserevole si trasforma nel metaverso dove veste i panni di un principe guerriero. Nel 2011, il romanzo *Ready Player One* (Cline, 2011) e poi successivamente l'omonimo film diretto nel 2018 da Steven Spielberg, fanno conoscere al pubblico il mondo parallelo Oasis, accessibile tramite il visore per la realtà virtuale.

Produzione artistica, letteraria e filmica mostrano, dunque, quanto il Metaverso fosse un'idea ben presente già molto prima del lancio di Meta. Alcuni osservatori parlano di proto-Metaversi, facendoli risalire agli anni Cinquanta con i computer mainframe, e negli anni Settanta con i mondi virtuali testuali, i Multi-User Dungeon (Ball, 2022). Ma di fatto è esattamente alla fine del 2021, con la dichiarazione al grande pubblico da parte del gruppo Facebook, di considerare la transizione verso il Metaverso un obiettivo per il futuro (Volponi, 2022), che l'hype e l'interesse intorno a esso hanno preso consistenza, alimentando le promesse legate al suo immaginario, ovvero divertimento, utilità, interoperabilità, con la combinazione di infiniti scenari presenti passati e futuri, in grado di poter far dialogare con chiunque (Ibidem), defunti compresi.



## 1. Domanda di ricerca e metodologia

La vertigine del nostro tempo ultramoderno impone di volgere lo sguardo al passato, all'origine delle tradizioni, del sacro e del magico, per poter analizzare al meglio il vivere digitale. Ogni spazio digitale richiama, infatti, al pensiero sacro e a un immaginario archetipico (Davis, 1999) e religioso (Dunkheim, 2008). Il metaverso, in maggior modo, ci pone dinanzi a un contesto in cui "la tecnologia smette bruscamente di essere un dispositivo del lògos [...] divenendo tecnomagia, ovvero sistema di nuovi e vecchi totem, riti e miti attorno ai quali il soggetto si perde e si confonde" (Susca, 2022: 16) in grado di condurre in direzione di un neo tribalismo (Maffesoli, 2004) che si manifesta in quattro dimensioni:

- 1) Una nuova idea di presenza e forme di partecipazione culturale all'interno delle piattaforme metaverse, in cui gli utenti si fanno pionieri delle nuove tecnologie dando vita a nuove forme di interazioni sociali (Jenkins, 2007).
- 2) La comunione intorno ai prodotti che si spogliano totalmente della loro funzione pratica per diventare solo totem e feticci, come nel caso degli abiti digitali che perdono la loro funzione originaria di mantenimento della temperatura (McLuhan, 2015: 120) per assolvere solo un ruolo simbolico di oggetto di comunione.
- 3) Il ritorno a una dimensione ludica, che sottende l'idea stessa di metaverso; in particolare assistiamo allo slittamento di ambiti estranei al gioco, come l'istruzione e il lavoro con la conseguente sottrazione al dovere a favore di un significato ludico espanso.

- 4) La centralità del corpo che non è più solo uno strumento della produzione, ma assume il carattere di feticcio di sé e per sé (Susca, 2022); non è neanche un corpo performante (Codeluppi, 2007), ma è un corpo che aderisce totalmente al bisogno del tempo di divertirsi (Morin, 2018) e farsi merce.

Partendo da queste premesse, con il presente articolo si intende analizzare le quattro dimensioni sopra elencate e indagare in che modo consumi ed esperienze nel metaverso conducono verso il paradigma tecnomagico che si sviluppa intorno a "nuovi riti dei media e della socialità [...] basati sulla condivisione di segreti, di emozioni e stili di stampo comunitario, fondati sulla dimensione del "comune" (Susca, 2022: 21). Per questa analisi è stata adottata una metodologia di tipo qualitativo, nello specifico un'analisi netnografica basata sull'osservazione non partecipante all'interno delle community metaverse di "Roblox" e "Decentrand". Le piattaforme sono state scelte per la facilità di accesso da pc e smartphone, in entrambe non è previsto l'uso di visori VR. Presentano, inoltre, delle specificità e differenti affordance in grado di restituire una ricchezza di contenuti e una visione più ampia sul metaverso. Roblox nasce come una piattaforma di gioco in cui gli utenti possono realizzare a loro volta dei giochi, vivere esperienze nei mondi immersivi, partecipare alle community (Grillo, 2022). Diversamente Decentrand non è una piattaforma di gioco ma una piattaforma decentralizzata basata su Blockchain Ethereum. Offre agli utenti la possibilità di creare esperienze e contenuti in maniera semplice e accessibile, acquistare e vendere terreni digitali e NFT, partecipare a esperienze immersive.

La ricerca è parte di un più ampio lavoro di indagine sul metaverso e la moda, per tale ragione l'osservazione è cominciata da marzo 2022 ed è ancora in corso, e prevede l'accesso a entrambe le piattaforme due volte a settimana, con un approccio coperto per un tempo di permanenza di circa sessanta minuti. Si è deciso di esplorare quattro dimensioni poiché si ritiene che ognuna dia accesso a processi e pratiche della tecnomagia nel metaverso.

## 2. Una nuova idea di presenza e forme di partecipazione culturale nelle piattaforme metaverse

Nel 2022 la piattaforma metaversa di Roblox è cresciuta del 23%, fino a superare i 56 milioni di utenti globali giornalieri. I players hanno trascorso oltre 49,3 miliardi di ore insieme per creare, giocare, esplorare, imparare e connettersi<sup>4</sup>. La maggior parte degli utenti sono bambini sotto i 13 anni, circa il 54,86% (Suh, Ahn, 2022). Il successo della piattaforma è legato alla possibilità di creare giochi, esperienze interattive e ritrovi virtuali per pochi intimi o per il mondo intero.

---

<sup>4</sup> <https://blog.roblox.com/2023/01/2022-year-in-review-letter-from-our-ceo/>.



In tal senso Roblox si configura come qualcosa di più di una semplice piattaforma di gioco, ma un metaverso vibrante ed in espansione di contenuti creati dai creator in cui i contenuti grassroot sono la vera economia, concentrandosi sulle esperienze immersive e l'interazione all'interno della community. Roblox non è un singolo gioco, ma piuttosto un cambio di paradigma sotto forma di "co-esperienze umane", tutte create dalla sua comunità di giocatori (Grillo, 2022: 5).

Inoltre, grazie alla sua natura multiplayer sociale, e alla possibilità di provare migliaia di esperienze diverse, rappresenta un vero e proprio laboratorio per sperimentare lo slang giusto, mappe, sottoculture (Monteverdi, 2022) e nuovi trend.

Nel 2022 alcune tendenze di stile hanno trovato ampio spazio su Roblox: la prima riguarda la "Y2K aesthetic", ovvero un ritorno allo stile degli anni 2000, fatto di piccole magliette, pantaloni cargo e top foulard per customizzare gli avatar. Il trend, dalle piattaforme social e metaverse, si è poi collocato sulle passerelle in IRL. L'altro trend è il #barbiecode, sorto anche su Roblox sulla scia del film *Barbie*, dando vita alla creazione di oggetti ispirati all'universo di Barbie. Il successo del trend ha ispirato il brand "Forever 21" a realizzare la collezione digitale "Forever 21 x Barbie". I due casi indicano in che modo il metaverso rappresenti un nuovo ambiente sorgivo per la nascita e la diffusione delle sottoculture. Maffesoli (2004), affrontando la crisi dell'individualismo, individuò nelle sottoculture un ritorno a una fase tribale, legato ad alcuni aspetti della fase premoderna della civiltà - nello specifico, a uno stringersi intorno a nuove comunità, come modello di organizzazione dei rapporti tra gli individui. Portando come esempio le sottoculture giovanili, Maffesoli, sottolineava come l'interesse per il corpo, la moda, la dimensione ludica, anziché la dimensione del lavoro e della produttività, erano diventate le nuove leve intorno alle quali stringersi in gruppo e compiere azioni, senza obblighi, né sanzioni, ma con l'unico obbligo di sentirsi parte di un corpo collettivo nel qui e ora (Maffesoli, 2021). Quello di cui ci parla Maffesoli è un'idea di "presentismo" inteso come godimento momentaneo che valorizza la bontà delle esperienze quotidiane minime. C'è poi un'idea di presenza, del qui e ora, sempre intrinseca all'essenza stessa di metaverso, la cui sfida, come fa notare Pinotti (2022) era già stata auspicata da Minsky, identificando in essa l'impegno principale del computer. Minsky affermava infatti che "la più grande sfida per lo sviluppo di telepresenza è raggiungere quel senso di "esserci"". (Minsky, 1980: 45) Le due concezioni legate alla presenza, sia nell'accezione di Maffesoli che di Minsky, trovano sintesi nell'idea di presenza proposta da Mark Zuckerberg durante l'annuncio di Meta:

Imagine if you could be at the office without the commute. You would still have that sense of presence, shared physical space, those chance interactions that make your day. All accessible from anywhere. Now imagine that you have your perfect work set-up, and you can actually do more than you could in your regular work set-up<sup>5</sup>.

<sup>5</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=WIOSnT8X\\_h8](https://www.youtube.com/watch?v=WIOSnT8X_h8)





I temi del qui e ora e delle sottoculture che prendono vita nelle community, rappresentano elementi fondativi del Metaverso in cui è possibile scorgere un ritorno a una fase tribale, in cui ogni comunità online, da Roblox a Fortnite a Decentraland a Sandbox, è intrisa di un'aura elettronica dal forte potere mistico e iniziatico (Susca, 2022: 168) e in cui la padronanza ascetica del mondo si annida di volta in volta nella costruzione dei mondi al loro interno (Davis, 1999). Un ritorno al sacro che trova continuità nella ritualità e la spettacolarità delle sfilate di moda nel metaverso di Decentraland (Grillo, 2022, op. cit.), nel culto dell'oggetto digitale che priva l'oggetto in sé della sua funzione pratica per caricarsi esclusivamente di significato (Baudrillard, 2017), o ancora di più della sua funzione magica. Il Metaverso diventa, altresì, luogo di aggregazione dalle connotazioni a volte magiche, è possibile trarne riscontro nel numero crescente di comunità in cui streghe e maghi digitali, si dedicano al culto del neopaganesimo, pratica che dai social network sta trovando spazio, seppur in maniera ancora minore, sulla piattaforma Roblox<sup>6</sup>. Ecco che il Metaverso, in quanto luogo eletto alla fruizione di eventi e laboratorio di sottoculture –#Y2k e #Barbiecore – rappresenta il luogo della co-creazione e dello scambio di oggetti digitali, monete (Robux, Mana), abiti e riti magici; spazio capace di dare vita a forme alternative di partecipazione culturale.

### 3. La comunione intorno ai prodotti

153

Le culture digitali sono intrise di una sacralità legata a forme di comunione che prevedono simboli e feticci (Susca, 2022) e che si realizzano nelle community dei nuovi spazi delle piattaforme metaverse intorno agli oggetti e performance digitali: abiti e accessori digitali, eventi e concerti ed esclusivi NFT.

Nel 2020 è stato lanciato NBA Top Shot (NTS). NTS consente ai suoi utenti di acquisire equivalenti NFT di NBA carte collezionabili sportive, disponibili sotto forma di copie di brevi clip da NBA *highlights* chiamate *moment*. Ogni *moment* riporta a sinistra il "momento" e a destra le informazioni relative al nome del giocatore, quando è stata eseguita l'azione e la rarità del momento con il numero di serie (Kanellopoulos, Gutt, Li, 2021).

Nell'agosto 2021 il brand di lusso Dolce & Gabbana ha debuttato con la collezione in NFT Genesis in collaborazione con la piattaforma UNXD. La collezione NFT, limitata ed esclusiva, si componeva di nove pezzi di alta sartoria ispirati alla storia e alle tradizioni veneziane, in cui ognuno rappresentava un oggetto unico che comprendeva sia un elemento fisico progettato da Domenico Dolce e Stefano Gabbana, oltre che una versione digitale di alto design (Segura, 2022). La collezione in NFT Genesis, venduta alla cifra record di 1.885,75 Ethereum (pari a quasi 5,6 milioni di dollari) (Volponi, 2022), ha mostrato la potente combinazione tra NFT, moda tangibile e la lusso *brand experience* legata all'acquisto degli NFT. A ogni NFT metaverse acquistato è stato corrisposto un bozzetto originale firmato, un tour

<sup>6</sup> <https://www.roblox.com/groups/1056976/Pagan-Wicca#!/about>





privato dell'atelier e l'invito esclusivo alla sfilata in IRL di Dolce e Gabbana. Entrambi i casi mostrano la funzione aggregativa degli oggetti digitali; abiti e card in NFT diventano elementi di un consumo collettivo e di una comunione mistica (Smith, 1956). In entrambi i casi gli oggetti digitali si spogliano totalmente della loro funzione pratica caricandosi esclusivamente di significato (Baudrillard, 2014), il cui scopo è quello di creare un senso di comunione per rafforzare l'identità di gruppo, cementificandone i vincoli (Pace, 2022). Il lancio degli abiti e le card in NFT, così come molti altri oggetti *Non fungible token* presenti oggi sul mercato digitale, sono costruiti secondo una ritualità che prevede un preciso timing, un teaser che ne anticipa il contenuto a pochi ed esclusivi membri tra i quali è stabilito un forte senso di comunione (Maffesoli, op. cit) incoraggiandone l'interazione. Il tempo rappresenta una condizione necessaria simile agli atti e alle rappresentazioni magiche e religiose, in cui i riti si svolgono in condizioni di tempo costanti (Hubert, Mauss, 1977: 97). Un esempio è Prada Crypted, uno spazio dedicato agli NFT su Prada.com che collega la moda l'arte e il Web3 e in cui ogni primo giovedì del mese viene rilasciato un oggetto fisico in edizione limitata e il suo gemello digitale in NFT<sup>7</sup>. L'oggetto digitale è assimilabile a un vero e proprio dio totemico intorno al quale i gruppi sociali, e in questo caso le community online, si organizzano, si rafforzano, accolgono e si differenziano dalle altre, stabilendo un legame di natura emotiva (Dunkheim, 2005). In tali community l'esperienza di ciascuno è sovraeccitata dal momento del lancio dell'oggetto digitale: è così che gli Nft si caricano di un potere sacro dal quale si dispiega ogni strategia "metaversa". Strategia che si muove sempre sul piano dell'inclusione e della differenziazione simmeliana (2018), ovvero del desiderio di ogni utente di appartenere alla community e al contempo di distinguersi al suo interno e dalle altre con l'ausilio degli oggetti digitali. La stessa idea di inclusività all'interno della community si basa, inoltre, sempre su una sottesa e ostentata esclusività che conferisce prestigio (Veblen, 2017) a chi, grazie ai costosi NFT entra a far parte nel cerchio magico della community.

#### 4. Il ritorno a una dimensione ludica

Dove finisce il gioco e inizia il Metaverso? Gaming e Metaverso hanno importanti punti di contatto, molte piattaforme metaverse appartengono al mondo del gaming - Fortnite, Animal Crossing, Minecraft e Roblox ne sono un esempio<sup>8</sup> - ma anche in altre piattaforme, non propriamente appartenenti all'universo gaming, la componente ludica sottende l'idea stessa di metaverso. Secondo Ball (2022) l'industria del gaming risulta tra le più mature e pronte ad affrontare la sfida del Metaverso, la motivazione è sia di tipo pratico, poiché mondi virtuali e tecnologie per decenni sono stati appannaggio dei videogame, ma riguarda anche qualcosa di più profondo che richiama al significato intrinseco della parola divertimento, come

<sup>7</sup> <https://www.prada.com/prada-crypted/>

<sup>8</sup> <https://osservatoriometaverso.it/progetti/mappa-del-metaverso/>



“volgere altrove”, essere da qualche altra parte creando un confine tra due spazi. Il senso stesso del gioco rimarca la sua limitazione nello spazio, ancora più che nel tempo, in cui ogni gioco si muove entro il suo ambito delimitato in anticipo (Huizinga, 1973). Da *Second Life*, l’orizzonte di un altrove fortemente connesso alla realtà ha iniziato a configurarsi come possibilità in seguito alla pandemia da Covid 19. È infatti dal 2020 in poi che il metaverso è scivolato dall’immaginazione delle pagine di Neil Stephenson diventando una possibilità sempre più realizzabile. Il 2020 è stato anche l’anno di due videogiochi, *Animal Crossing: New Horizon* e *Adopt Me!* entrambi molto simili nel non presentare gli obiettivi tipici dei videogames: *Animal Crossing* può essere paragonato a una forma di giardinaggio virtuale, mentre *Adopt Me!* è una esperienza virtuale in cui è possibile adottare un pet o un bambino e in cui si possono scambiare oggetti con altri utenti, decorare una casa, creare una famiglia<sup>9</sup>. Il successo dei due videogame rimarca l’interesse per giochi che ripropongono situazioni molto simili a quelle reali. Il Metaverso, nella sua promessa futura propone un altrove fortemente intrecciato alla realtà, in una sovrapposizione continua tra immagine e reale, in cui il corpo all’interno dello spazio immersivo diventa a sua volta immagine in grado di compiere una serie di attività che esulano dal puro intrattenimento, conservando tuttavia la vocazione ludica. La promessa di uno spazio in cui lavorare senza affaticarsi, studiare senza spostarsi, mostrarsi senza essere mostrati, in un’atmosfera dalla forte connotazione giocosa, si concilia al bisogno primario del divertimento a ogni costo. È nel novembre 2021 che la piattaforma Roblox ha annunciato un investimento di più di dieci milioni di dollari in organizzazioni non commerciali per sviluppare tre giochi educativi. E ancora la società Strivr offre formazione VR per le imprese (Lin, Wan, Gan, Chen, Chao, 2022).

Un anno dopo Meta ha lanciato la campagna “L’impatto sarà reale” sottolineando i vantaggi del metaverso nell’ambito dell’istruzione e nella formazione, grazie al quale sarà possibile assistere dibattere Marco Antonio o fare una gita nel mondo dei Mammuth. Come nota Pinotti (2022) è possibile rintracciare in Minsky la tradizione occidentale che identifica nella tecnologia la possibilità di compensare le carenze anatomiche del corpo umano e alleviare la fatica del lavoro, proteggendolo dai rischi ad esso associati.

Le tecnologie immersive favoriscono la sovrapposizione tra dovere e loisir, il decadimento tra i confini di tempo e spazio dedicato al gioco, entro il quale è chiaro quando il gioco comincia e poi finisce (Huizinga, 1973: 11) conduce a un significato ludico espanso in ogni aspetto della vita. Tale condizione era stata già individuata da Edgar Morin (2002) negli anni sessanta, individuando nell’etica del loisir un disavanzamento dell’etica del lavoro. La funzione sociale del gioco quale liberazione temporanea dalle tensioni sociali, regolata da rigide convenzioni (McLuhan, 2015) diventa condizione permanente ricreando le stesse condizioni e atteggiamenti dell’uomo tribale (McLuhan, 2015) che si manifesta nelle community online dentro le quali fiorisce una nuova ritualità (Susca, 2022). Una ritualità che ritroviamo ancora in Huizinga nel proporre la convergenza tra spazio del gioco con quello del rito:

<sup>9</sup> roblox.fandom.com

l'arena, il tavolino da gioco, il cerchio magico, il tempio, la scena, lo schermo cinematografico, il tribunale, tutti sono per forma e funzione dei luoghi del gioco [...] sono mondi sui quali valgono proprie e speciali regole [...] mondi provvisori entro un mondo ordinario (1973: 14)

e in cui *la comunità che gioca ha una tendenza generale a farsi duratura, anche dopo che il gioco è finito* (ivi: 16).

## 5. La centralità del corpo

C'è qualcosa di profondamente ascetico nella costruzione dei mondi virtuali in cui gli avatar possono muoversi nelle topografie digitali (Davis, op. cit) e, l'immersione al loro interno, totale o parziale, impone una riflessione sul corpo. Innanzitutto è necessario operare una distinzione tra i metaversi in realtà virtuale (VR), definiti come ambienti generati da un computer con scenari e oggetti presentati a 360 gradi, in grado di far sentire l'utente immerso nell'ambiente<sup>10</sup>, e che richiedono l'ausilio di visori e altri dispositivi sensoriali; e metaversi che ripropongono forme digitali di rappresentazione della realtà, nei quali è possibile accedere da PC o Smartphone.

Tale distinzione consente di orientare due riflessioni riguardo alla percezione del corpo e la costruzione dell'avatar. Partendo dai metaversi in VR, è possibile riscontrare una centralità e un coinvolgimento sensoriale, non del tutto presente sulle piattaforme metaverse NO VR, che in molti casi realizza un'alterazione psicosensoriale o conflitto tra l'esperienza vissuta e la consapevolezza del dove ci si trova in realtà (Pinotti, 2022), con una conseguente scissione tra il corpo e l'io<sup>11</sup>.

Tuttavia, il tema della scissione tra il corpo e l'io, è una caratteristica presente in entrambi i contesti, seppur in modalità differenti. In entrambi i casi si parte da un avatar, intesa come rappresentazione grafica per vivere il mondo virtuale (Volponi, 2022), la cui realizzazione è frutto di una scelta e il cui grado di aderenza alla realtà fisica è spesso mutevole e in ogni caso, sempre modificabile a seconda dell'esperienza che si sta vivendo (Susca, op. cit).

L'attuale mancanza di interoperabilità tra le piattaforme, sia nei metaversi che necessitano l'ausilio di visori per la loro fruizione, sia in quelli il cui accesso avviene per PC o Smartphone, predispongono a una frammentazione dell'io e del divenire molteplice. Tale frammentazione si integra totalmente alla cultura del consumo, il corpo dell'avatar non è un corpo deputato allo sforzo fisico (Susca, op. cit.), ma è un corpo totalmente inserito nel flusso perenne del loisir (Morin, 2018) in cui l'utilizzo di accessori stravaganti, ali, piume, occhiali e cappelli luminosi, equivale al ruolo



<sup>10</sup> The Meta-Geeks (2022), Metaverse 101, vol. 1, Purple8 Publishing – Independently published

<sup>11</sup> Su questo si vedano le ricerche condotte nell'ambito del progetto di ricerca "AN-ICON. An- Iconology: storia, teoria e pratiche delle immagini ambientali". Finanziato dal consiglio Europeo della Ricerca nell'ambito del programma di ricerca e innovazione Horizon 2020 dell'Unione Europea, ospitato dal Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti" dell'Università degli Studi di Milano.



sacramentale del “cosmetizzarsi”, ovvero rendere visibile la grazia dell’invisibile (Maffesoli, op. cit: 126). Gli ornamenti degli avatar, in accordo le teorie di Maffesoli, funzionano dal momento che la società si miniaturizza in forme di tribù digitali, la cui crescita, in termini di quantità delle community, ne aumenta, al contempo, il bisogno di dotarsi di emblemi e simboli. È in tal senso che il bisogno di “customizzarsi” e “cosmetizzarsi” diventa prioritario per l’appartenenza alla community. Secondo un sondaggio realizzato su Roblox<sup>12</sup>, la stragrande maggioranza della Gen Z attiva sulla piattaforma, ha affermato di aver personalizzato i propri avatar, la metà di questi ha ammesso di cambiare gli abiti del proprio avatar almeno ogni settimana.

Esattamente come nel mondo fisico, nel metaverso di Roblox gli utenti si connettono e interagiscono tra loro in base al modo in cui appaiono e si vestono. Tale bisogno, nel tentativo di esprimere il proprio io frammentato nei molteplici corpi digitali, trasforma il corpo dell’avatar in un corpo packaging (Codeluppi, 2007), feticcio nel flusso spettacolare del metaverso, portatore di volta in volta dei valori messi in campo dai brand all’interno delle piattaforme. Se in IRL è necessario aggiornare costantemente la propria identità con l’acquisto di beni (Codeluppi, 2012), e altrettanto vero che le vetrine digitali diventano il luogo eletto in cui rinnovare continuamente la pelle del proprio avatar con abiti e accessori cool<sup>13</sup>. L’avatar, soggetto a variazioni permanenti, adempie in maniera totale al sacrificio del corpo flusso (Codeluppi, op. cit.), trasformandosi in un involucro scintillante, spesso irreale, nel grande gioco del metaverso.

## 6. Conclusioni

Questo lavoro partiva dalla volontà di analizzare il metaverso nel quadro delle tradizioni, del sacro e del magico. Si è deciso di esplorarne quattro dimensioni: le nuove forme culturali e l’idea di presenza; il gioco; la comunione intorno ai prodotti e infine il ritorno alla centralità del corpo attraverso gli avatar. La scelta di operare un’analisi su quattro aspetti, tenendo conto tuttavia della complessità di ognuno che richiederà, in futuro, uno studio più approfondito per ciascuna dimensione, ha permesso di offrire un primo sguardo sul paradigma tecnomagico di cui è intriso il metaverso. Le quattro dimensioni analizzate mostrano ciò che McLuhan aveva profeticamente anticipato, ovvero che le società elettriche ricreano negli individui le condizioni e gli atteggiamenti dell’uomo tribale (op. cit: 218). Dall’esplorazione delle piattaforme di Roblox e Decentraland, è infatti emerso che il metaverso si presenta come un ambiente ad alta intensità emotiva in cui le community funzionano nel “generare e modulare stati d’animo affettivi e strutture del sentimento tra gruppi umani” (Grusin, 2017: 223). Come abbiamo visto nei casi riportati in questo studio, Nft e oggetti digitali dispiegano narrazioni transmediali, intendendo per

<sup>12</sup> <https://blog.roblox.com/2022/11/insights-from-our-2022-metaverse-fashion-trends-report/>

<sup>13</sup> Una ricerca dell’Institute of Digital Fashion di Londra, condotta su un campione online di 6mila individui tra i 18/24 anni e 25/54 anni, mostra che un quinto degli utenti presenti sulla piattaforma Roblox modifica ogni giorno il proprio avatar reperibile su <https://institute-digital.fashion/>.



transmedialità “la proprietà tipica di quei progetti comunicativi, fondati sulla dispersione di unità di contenuto su più media, all’interno di universi di senso, contrassegnati in varia misura da espansione, coerenza e consistenza diegetica” (Tirino 2019: 23). Tali narrazioni galvanizzano gli utenti delle community che diventano adepti e fedeli, succubi e protagonisti, animati da qualcosa che va molto al di là della tecnica e della materia (Davis, op. cit), ma riguarda la partecipazione alla tecnomagia che è al contempo fuga dalla realtà materiale e radicamento in un immaginario connettivo (Susca, op. cit: 170). Una retribalizzazione che si alimenta negli spazi immersivi e in cui tutti i sensi sono e saranno sollecitati grazie all’utilizzo di appositi hardware. È all’interno del metaverso che le community possono ampliare e proliferare in tribù, le cui spinte muovono in direzione di un mondo phigital e in cui la cornice digitale, intesa come margine, ultimo ed estremo, per porre un limite fisico alla natura immaginaria (Simmel, 2012), si va dissolvendo in favore di un mondo *always on*, in cui i confini tra reale e virtuale appariranno sempre più sfumati. Una volta dissolta la soglia tra spazio digitale e realtà, mondo reale e digitale diventano reciprocamente attraversabili (Pinotti, 2020); lavorare, divertirsi, studiare e fare shopping confluiranno in un unico grande flusso di dati, in cui ogni comunione digitale servirà a corroborare la matrice (Gibson 2014), intrappolati in una “gaia apocalisse” (Broch, 2022).

*Una serie indefinita di catene elettroniche senza fili presiede le nostre esistenze e orchestra i nostri legami* (Susca, 2023: 237).

## Bibliography

- Baudrillard J. (2014), *Il sistema degli oggetti*. Milano, Giunti.
- Broch H. (2022), *Hofmannsthal e il suo tempo*, Milano, Adelphi.
- Cline E. (2011). *Ready player one*. Ballantine Books.
- Codeluppi V. (2007), *La vetrinizzazione sociale. Il processo di spettacolarizzazione degli individui e della società*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Codeluppi V. (2012), *Ipermondo: dieci chiavi per capire il presente*, Roma, Gius. Laterza & Figli Spa.
- Davis E. (1999), *TechGnosis: myth, magic and mysticism in the age of information*, New York, Crown Publishers.
- Durkheim É. (2005), *Le forme elementari della vita religiosa: il sistema totemico in Australia* (Vol. 24), Milano, Meltemi Editore.
- Durkheim É. (2008), *Per una definizione dei fenomeni religiosi*. Armando Editore.
- Gibson W. (2014). *Neuromante*. Milano, Edizioni Mondadori.
- Grillo M. (2022), Fashion and Metaverse: an expository study on the first MVTW. *VISUAL REVIEW: International Visual Culture Review/Revista Internacional de Cultura Visual*, 9, 37.
- Grusin R. (2017), *Radical Mediation*, in Id., *Radical Mediation*, Pellegrini, Cosenza, 223-268.
- Hubert H., & Mauss M (1909) "Il tempo della religione e della magia" in Durkheim, É., Hubert, H., & Mauss, M. (1977). *Le origini dei poteri magici*. Torino, Paolo Boringhieri.
- Huizinga J. (2002), *Homo Ludens*, Torino, Einaudi.
- Jenkins H. (2007), *Cultura convergente*, Adria, Apogeo.
- Kanellopoulos I. F., Gutt D., & Li, T. (2021), *Do non-fungible tokens (nfts) affect prices of physical products? evidence from trading card collectibles*. Evidence from Trading Card Collectibles.





- Lin H., Wan S., Gan W., Chen J., & Chao H. C. (2022), *Metaverse in education: Vision, opportunities, and challenges*. arXiv preprint arXiv:2211.14951.
- Maffesoli M. (2004), *Il tempo delle tribù. Il declino dell'individualismo nelle società postmoderne*, Milano, Guerini & Associati.
- Maffesoli M. (2021), *Nel vuoto delle apparenze*, Milano, Edizioni Estemporanee.
- McLuhan M. (2015) *Capire i media. Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore.
- Merleau-Ponty M. (2014), *Fenomenologia della percezione*, Milano, Giunti.
- Minsky M. (1980), *Telepresence*, New York, Omni.
- Monteverdi A. M. (2022), Kamilia Kard: *Danza nel Metaverso. Intervista all'artista per DANCE DANCE DANCE* progetto vincitore di Residenze Digitali.
- Morin E. (2018), *Lo spirito del tempo*, Milano, Mimesis.
- Merleau-Ponty M. (2014), *Fenomenologia della percezione*, Milano, Giunti.
- Pinotti A. (2020), *Towards an-iconology: the image as environment*. *Screen*, 61(4), 594-603.
- Pinotti A. (2022), *Staying Here, Being There. Bilocation, Empathy and Self-Empathy in Virtual Reality*. *Bollettino Filosofico*, 37: 142-162.
- Segura L. Z. (2022), *Qué son y cómo se utilizan actualmente los NFT?*. *Investiga. TEC*, 15(44).
- Simmel G. (2018), *La moda*. Milano, Mimesis.
- Simmel G. (2012), *Ponte e porta: saggi di estetica*, (a cura di) Borsari A., Bronzino C., Bologna, Clueb.
- Smith W. (1956), *Robertson: The Religion of the Semites. Excellent study of tribal religions*.
- Stephenson N. (2022), *Snow Crash*, Milano, Mondadori.
- Suh W., Ahn S. (2022), *Utilizing the Metaverse for Learner-Centered Constructivist Education in the Post-Pandemic Era: An Analysis of Elementary School Students*. *J. Intell.* 10 -17.



- Susca V. (2022), *Tecnomagia. Estasi, Totem e incantesimi nella cultura digitale*, Milano, Mimesis.
- Tirino M. (2019), *Archeologia della transmedialità*, Mediascapes Journal, 13, 21-46.
- Valéry P. (2003), *La conquête de l'ubiquité*, J.-M. Tremblay.
- Veblen T. (2017), *La teoria della classe agiata*. Torino, Giulio Einaudi Editore.
- Volponi V. (2022), *Moda e metaverso: Costruire identità di marca tra NFT, communities e social commerce*, Milano, FrancoAngeli.
- Weinbaum S. G. (2016). *Pygmalion's spectacles*. Simon and Schuster.
- Witmer BG., Singer MJ. (1988), *Misurare la presenza in ambienti virtuali: un questionario sulla presenza*, Presenza: teleoperatori e ambienti virtuali, vol. 7, n. 3.
- Eliade M. (1973), "The Sacred in the Secular World", in *Cultural Hermeneutics*, 1, 101-13.
- Eisenstadt S. N. (2001), "The Civilizational Dimension of Modernity: Modernity as a Distinct Civilization", in *International Sociology*, September, Vol. 16(3), 320-40.
- Eisenstadt S. N. (2005), "The Religious Origins of Modern Radical Movements", in B. Giesen and D. Sumner (eds.), *Religion and Politics: Cultural Perspectives*, Leiden, Brill, 161-192.
- Eisenstadt S. N. (2006), *The Great Revolutions and Civilisations of Modernity*, Leiden, Brill.
- Jaspers K. (1948), "The Axial Age of Human History: A Base History of for Mankind", in *Commentary*, Jan 1<sup>st</sup>, 430-5.
- Jonas H. (2001), *The Gnostic Religion: The Message of the Alien God and the Beginnings of Christianity*, Boston, Beacon Press.
- Kossellneck R. (2005), "Temporal Foreshortening and Acceleration: A Study on Secularization", in B. Giesen and D. Sumner (eds.), *Religion and Politics: Cultural Perspectives*, Leiden, Brill, 207-30.
- Luckmann T. (2005), "Religion and Morality in Europe Compared to the Religious Situation in the United States of America", in B. Giesen and D. Suber (eds.), *Religion and Politics: Cultural Perspectives*, 75-92.



- Nancy J. L. (2013), "Notes on the Sacred", in *Theory, Culture and Society*, Vol. 30. 5, 153-58.
- Newman S. (2001), "Spectres of Stirner: A Contemporary Critique of Ideology" in *Journal of Political Ideologies* No. 6, Vol. 3, 309-330.
- Rennie B.S. (2017), "The Sacred and Sacrality: From Eliade to Evolutionary Ethology", in *Religion*, Vol. 47, 4, 663-87.
- Rosati M. (2014), "The archaic and us: Ritual, myth, the sacred and modernity", in *Philosophy and Social Criticism*, Vol. 40 (4-5), 363-68.
- Sutcliffe A. (2003), *Judaism and Enlightenment*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Otto R. (1958), *The Idea of the Holy*, Oxford, Oxford University Press.
- Taylor C. (1992), *Sources of the Self: The Making of Modern Identity*, Cambridge (MA), Harvard University Press.
- Taylor C. (2004), *Modern Social Imaginaries*, Durham (NC), Duke University Press.
- Taylor C. (2007), *The Secular Age*, Cambridge (MA), Harvard University Press.
- Taylor C.-(2011), "Recovering the Sacred", in *Inquiry*, 54:2, 113-25.
- Voegelin E. (2012), *Science, Politics and Gnosticism: Tow Essays*, Washington, Regenery Publishing.
- Weber M. (2012), *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*, London, Routledge.



A JOURNAL OF THE  
SOCIAL IMAGINARY

# The digital Harrington. Reflections on subcultures and jackets in the age of technomagic

Michael Tyldesley

m.tyldesley1@icloud.com

*Honorary Emeritus Fellow, Politics, Manchester Metropolitan University*



## Abstract

The Harrington Jacket is a longstanding sartorial feature of various youth and musical 'subcultures' or 'tribes' in the United Kingdom. This article considers exactly what the Harrington is (as will be seen, not a straightforward issue), and how the term 'Harrington' came to be applied to it. The Harrington is then used to illustrate some important points about British working-class subcultures in general, and some points are made about the specific line of subcultures the jacket has been a 'fetish' for. The impact of the internet on the jacket and its world is then examined, and some points are made about 'authenticity' and its role in subcultures. The role of the internet in presenting a counter-narrative to that generally accepted is the final issue considered.

## Keywords

Harrington | Fetish | Authenticity | Fashion | Subcultures





In the world of youth and music related subcultures in Britain since the mid-1960s the 'Harrington' jacket has played a huge role as a 'fetish'. (We can simply take this an object attributed with inherent value by a group, aside from any practical or monetary consideration.) For several different subcultural groups – we will go into this below – in this period the Harrington jacket has been a marker of membership in what Michel Maffesoli has called Tribes (Maffesoli, 1996). So to start: what is a Harrington? And why is it called 'Harrington'?

The 'history' that 'everyone knows' is that the Harrington is 'really' a Baracuta G9 jacket (See Fig 1 below). At a pinch, the slightly different Baracuta G4 is also acceptable. The "G" stands for golf: these jackets can be used if you are playing golf, although it is not advisable in Britain, because the jacket is not really waterproof. Baracuta, originally a Manchester company run by the Miller Brothers, John and Isaac, commenced making these jackets in 1937.

They started to be called the Harrington in 1965, when John Simons, then running his Ivy Shop in Richmond, a suburb of London, noticed that the character 'Rodney Harrington' (played by Ryan O'Neal) in the American soap opera "Peyton Place" was wearing a G9. He put the item in the middle of his shop window with a handwritten note "The Rodney Harrington Jacket", and the name stuck. In an interview with Simons, when Cedric Bardawil asked "The Harrington Jacket, how did you start that?" John Simons replied:

I found it in Baracuta. A friend of mine was working there, they were making the jackets for the States as well as for here. At the same time Peyton Place, the series was on TV and Rodney Harrington wore that jacket in it. It started off with me writing a ticket for our window, "The Rodney Harrington Jacket" then after 6 months, got a bit lazy and wrote "Harrington Jacket". It became a word for a jacket, now it doesn't need an explanation, it could be in the dictionary to describe a cotton casual jacket. (Bardawil, 2018: 195)

It may seem almost sacrilegious to slightly disagree with the man who named the jacket, but there are some distinctive features to a Harrington.

It has a two-button collar - this marks it off from the rather similar 'Bomber' jacket. The Baracuta Harrington has a lining in Fraser Tartan, and an 'umbrella' back yoke. It also has rather distinctive front diagonal pockets with a single button closure. Its traditional colours are Natural, Navy Blue, Red and Green (see Fig 1 for the Green). Note that the Baracuta is now very far from being the only Harrington on the market, a point we will return but which is probably the root of Simons' "Dictionary" comment.



**Fig. 1** - A Barracuta G9 Harrington (Photograph: M.Tyldesley)

So why did the “Harrington” become a ‘fetish’ among subcultures like the mods, skinheads, suedeheads and ‘soulboys’? Or to use the terminology of some of those involved, why did it become part of ‘The Look’? It is important to pick up on a point in the interview with John Simons. He noted that Baracuta were making the jackets for the US market as well as for Britain. Peyton Place, where it was seen on the character of Rodney Harrington was an American “soap opera” that was immensely (if briefly) popular in the UK. The jacket had also been worn by Elvis Presley in the 1958 film, *King Creole*. Steve McQueen was also frequently seen in the Harrington – there was a cover shot of him in one for *Life* magazine (July 12<sup>th</sup>, 1963), and he wore a navy-blue Harrington in the glider scene in the film *The Thomas Crown Affair* (1968).

Why is this American connection important? In his important book *The Soul Stylists: six decades of modernism – from mods to casuals* cultural commentator Paolo Hewitt quotes James Ferguson: “In this country [the UK] working-class people don’t take things from the middle classes, they take them from America and then they twist it round. Which is why no one can work out where The Look originates from.” (Hewitt, 2000: 89)<sup>1</sup> In some ways this is a key premise of Hewitt’s book: in the introduction he mentions a sort of stream of British tribes (he says cults): the Soho Jazzers, Mods, Skinheads, Northern Soulers, Soulboys and Casuals<sup>2</sup>. These are the Soul Stylists of

<sup>1</sup> Hewitt’s book mixes his own commentary with ‘witness statements’ from people who ‘were there’ – for instance, John Simons and presumably James Ferguson. If an objection is raised in the case of 1950s “Teddy Boys”, note that this involved a working-class subculture appropriating upper and not middle-class English styles. Even here, though there were possible North American influences as well (the “Zoot Suit”).

<sup>2</sup> Most of these subcultures are either well known or easily followed up. However, Northern Soul is a very distinctive British – northern British perhaps – phenomenon. The manager of the Soul City record shop in

his title. He notes: "Within this extended family, the most enduring and fertile relationship is the one that links British working-class fashion to contemporary American black music. Time and time again this combination produces something unique and exciting." (Hewitt, 2000: 16)



**Fig. 2** - Bar Italia, Soho, London: locus of many of the subcultures discussed.  
(Photograph: M.Tyldesley)

If we return to John Simons for a moment, his shop was not called the **Ivy** shop by chance – the sartorial style he was inspired by and wished to sell to young British executives was the American Ivy League style (perhaps best exemplified by Brooks Brothers). He did not sell it to young executives – he sold it to the members of these subcultural tribes instead. Incidentally, as the interview with Simons also makes clear, he was also personally inspired by and listened to jazz. So much so that he

---

London, Dave Godin, an important commentator on soul music, noticed in the late 1960s that Northern football fans bought different records when they were in town than the stock that was selling to Londoners. He started to talk about "Northern Soul" and the term stuck. It developed a "canon" at clubs like the Wigan Casino, based upon soul music with a heavy beat, but which had not adapted to the style changes (eg Funk) of soul music in the mid to late 1960s. See the Appendix to this article for a personal discography. Godin also coined the term "Deep Soul", but that is another story. See Appendix for some details on these two genres of soul music.

took saxophone lessons and played in bands. (Bardawil, 2018: 187)<sup>3</sup> We can see two of the streams in Simons' imaginary – American Fashion and American Jazz – come together in a sort of fusion with the cover of Miles Davis' *Milestones* album and the iconic lime green button-down shirt. (Bardawil 2018: 190)

So, the Harrington is, in a sense, a part of a British post-World War 2 cultural phenomenon, in which aspects of American popular cultures are incorporated into British working-class popular cultures. The irony here is, of course, that a British clothing item was reincorporated in this way as an American item. Such are the vagaries of these processes.

The internet has changed the world of the Harrington in important ways.

Technomagic has worked its spell, and as we will see shortly, this has changed the whole scene. What is Technomagic? We use Susca's definition here:

technology no longer manifests itself as pure panoply of instruments with which to solve problems, accomplish tasks and act on the environment. It takes the form of a technomagic, capable of fostering the communion of communities around communications, icons and other fetishes. (Susca, 2022).



Prior to the internet the way 'into' subcultures and their stylistic markers was a murky process of personal connections and vague hints that occasionally found their way into the 'mainstream' media. I recall in 1985 buying my copy of Dexys Midnight Runners' third LP "Don't Stand Me Down".<sup>4</sup> Like just about everyone else who bought the LP I was speechless at the clothing they wore on the cover and in the publicity shots for it. In an interview with a music newspaper at the time I learned from frontman Kevin Rowland that they were wearing Brooks Brothers' clothes, and he went into the sort of history that Paolo Hewitt covered in his book years later. He added that he, like others of his generation, had first come across this look at the Ivy Shop in Richmond. Taking this as my cue, one afternoon in mid-1985 I wandered around Richmond asking anyone who would give me the time of day if they knew where I could find John Simons' Ivy Shop. No-one could help. Of course they could not. John Simons (mentioned by Rowland in the article, I think) sold up around 1978/9 and then re-opened a shop under his own name in 1982 in Covent Garden, central London.<sup>5</sup> He later moved to near Baker Street, where the shop is today. I was looking in the wrong area all together.

<sup>3</sup> Note that he also talks in the interview about film, modernist architecture and art and defines himself as a "modernist" not a mod. (Bardawil, 2018: 204)

<sup>4</sup> Dexys Midnight Runners were a British 'new wave soul' band with a sound based fairly heavily on a sort of combination of Stax and Northern Soul, with an attitude derived from the punk they had played previously. Indeed, they had done cover versions of Northern Soul songs on their LPs and elsewhere. Their first 2 LPs were "Searching for the Young Soul Rebels" (1980) and "Too-Rye-Aye" (1982). The band is still in existence, with an LP/CD out in July 2023 and a British, Irish and European tour scheduled for the autumn of 2023.

<sup>5</sup> Bardawil, 2018: 19.



**Fig. 3** – John Simons' shop today (Photograph: M. Tyldesley)

Jason Jules, who wrote a film about Simons<sup>6</sup> is quoted in *The Guardian* newspaper about going into the shop in Covent Garden:

I remember seeing all these shoes – Florsheims, Walkovers, Sebagos,” Jules says. “The quality of these things I'd only ever seen in films. This was pre-internet, so I didn't know these things actually existed (Welch, 2018, online).

This is a tremendously important insight into the new age we live in with the internet. Jules is – in effect- saying that things are now only real if they are digital, and on the net. This, surely, is the working of Technomagic. As Susca put it:

It's that experience is less and less an individual phenomenon than a collective and connective one. I don't experience it if the other person isn't there to make it a common story. It doesn't matter that Google, Facebook or Microsoft are devouring our existences transformed into data and commodities (Sadin, 2015) by betraying the societal impulses that animate digital sociality. What matters, for the users in question, is the paradoxical pleasure of being connected to others, even depending on the lives of others (Susca, 2022).

So, if you do not believe me when I tell you that there is a cultural phenomenon called 'the Harrington Jacket', well then, go away and 'Google' it. My point will be

---

<sup>6</sup> *John Simons, A Modernist*, Mono Media/Garmsville, 2018. Available as DVD.



proved and you will be spending a lot of time reading your screen. This is now the context for the Harrington and the subcultures that it is a fetishistic item for. If you are interested in the Mod subculture after reading this article, your starting point for further research might very well be to go to <https://www.modculture.co.uk> and a little searching around the site will reveal their Harrington buying guide, as well as much more on many aspects of the subculture.<sup>7</sup>

The Harrington today can be seen as either more diverse or more exclusive than ever following the working of Technomagic. Let's start with exclusivity. Now that the inside story of the jacket is told on hundreds, if not thousands, of websites, tweets, and other places on the internet, it might be suggested that Baracuta<sup>8</sup> have cashed in. A Baracuta G9 now costs upwards of £340 (392 Euros approx.) on the official webshop of the brand and at many retailers. (Suede versions cost £580, which is 668 Euros approx.). John Simons' shop sells them at that price, as do other retailers. Discounts are available on the internet, but they still cost around that price in general. In 2023 Great Britain – the land of the 'cost of living crisis' – this is a substantial cost. The jacket was never cheap, but at this price it is likely to sell only to two classes of buyer: the rich, dabbling in fashion or trends, or serious members of subcultures for whom the cost of a 'fetish' might be seen as part of their commitment to their tribe. I would suggest that without the internet and its spreading of the 'legend' of the Harrington, Baracuta would not be able to sell the jacket at this price.<sup>9</sup>

The diversity of the Harrington comes in the fact that today if you want a Harrington you do not need to buy a Baracuta. There are many varieties on sale, at a whole range of prices. If you want to dip your toe into the world of subcultures, you can do so at a price compatible with the straightened budgets of most Britons living through today's inflationary era. If we take Modculture's guide to the Harrington, they list a number of alternatives.<sup>10</sup> The most expensive alternative is the Fred Perry Harrington.

At time of writing this retails for £160 (184 Euros approx). This jacket has some cachet in itself, as some mods favour the Fred Perry brand, and so the Fred Perry Harrington has its own 'fetish' like appeal in some circles – in this it is perhaps alone among the non-Baracuta Harringtons. Prices go downwards as we search through the options. Fashion guru Patrick Grant's interesting Community Clothing brand sell a British made beige Harrington for £139 (160 Euros approx.): note that the dearer Fred Perry is made in China (Fred Perry also do a slightly more heavyweight one at £250 – 288 Euros – that is made in England.) Brutus sell one at £69, but this is available discounted on the web at around £30. (80 Euros/35 Euros approx.).

<sup>7</sup> See also: Weight 2013. This is perhaps a more historical exploration.

<sup>8</sup> Owned since 2012 by Italian company WP Lavori in Corso, who opened a Baracuta store in Milan in 2016.

<sup>9</sup> It is worth noting that unlike even some 'upmarket' clothing lines, the Baracuta Harrington is made in the UK. This is likely to be a factor in its price point.

<sup>10</sup> Note that this guide was posted in 2020 and some of the links in it no longer work, prices are outdated, and some of the brands are no longer available (eg John Simons now only sells Baracuta Harringtons, and not his own brand). It is, however, a document of interest for studying a subculture.



**Fig 4** – a Fred Perry Harrington. (Photograph: M. Tyldesley)

“Fast fashion” brand Matalan sell something they call a Harrington – it lacks many of the key features identified above- for £32 (37 Euros). If you are happy to take a chance you can find new unbranded ‘British made’ Harringtons for £13.99 each, dropping to £11.75 if you buy 4 or more (16 Euros/14 Euros approx.) on Ebay. In fairness these actually look reasonably like an actual Harrington (or at least the pictures do), and at that price if you take a chance, you have not lost an awful lot if it doesn’t quite work out when it arrives. With the working of Technomagic the Harrington has exploded upwards into a high-end luxury item and downwards into the dismal world of ‘fast fashion’, with its aura of exploitative labour practices.

As indicated towards the start of this piece, ‘everyone knows’ that the authentic Harrington is the Baracuta G9. We have the word of the man who invented the name, John Simons, for that. In the last few years however Technomagic has conjured up an alternative. The story of a different original Harrington has started to appear on the web. London company Grenfell, using their own Grenfell Cloth, designed to be wind proof but breathable, brought out an all-weather Golfing jacket in 1931. According to their webpage, this was “later to become the Golfer and Harrington styles.”<sup>11</sup> According to the same webpage one of the first Harringtons was presented to the then Prince of Wales, the notorious King Edward VIII, not something that is often mentioned in chronicles of the mod subculture. So, there is, according to this line of argument another authentic Harrington: the Grenfell Harrington. It is still made and available. On the Grenfell website you can buy one for

<sup>11</sup> See <https://grenfell.com/pages/legacy>

£295 (340 Euros approx.). Not quite as expensive as the Baracuta, but the illustrations make it clear: very much a Harrington with all the features and made in London, England.

Would this 'dispute' have existed without the workings of Technomagic? It is hard to say, but as a connoisseur of the Harrington for some time now, it is only recently that I have heard of the Grenfell Harrington, thanks to the web. Interestingly the Grenfell did not feature in the Modculture guide to Harringtons. This rather arcane discussion points to something important. In the world of the tribes discussed here when it comes to a fetish item authenticity trumps price<sup>12</sup>. As Susca puts it:

The worship of the various fetishes that underpin the contemporary cultural scenario involves, for each person involved, a high degree of ecstasy and bewitchment. It also results in a consciousness with a connected memory and embodied knowledge that is highly refined. (Susca, 2022)



We have seen how this is the case with the Harrington. For the 'hard core' better to pay £340 for a genuine Baracuta G9 than £13 or so for a cheap but serviceable imitation. The Technomagic of the web is a key factor in ensuring that the enough potential customers of the high-end alternatives of the Harrington are put in touch with the retailers or manufacturers that want to sell to them.

## Appendix

Playlist. A personal selection of Northern Soul songs, all available to listen to on Youtube.

Timi Yuro: It'll never be over for me.

Chuck Wood: Seven days too long.

Garnett Mimms: As long as I have you.

Gloria Jones: Tainted Love.

Billy Butler: The Right Track.

Terry Callier: Look at me now.

Ray Pollard: The Drifter.

Johnny Johnson and The Bandwagon: Breakin' down the walls of heartache

Also note that the 'other' Soul genre 'invented' by Dave Godin mentioned above, Deep Soul, can be explored by checking the series of 5 compilation CDs he produced for Kent Records, "Deep Soul Treasures Taken from the Vaults". Vol 1 features Irma

<sup>12</sup> In his article, Susca points to the way that 'reason' no longer directs the senses, but that the senses are invited to think. Surely this is happening here? The 'logic' of neo-liberalism is to buy as cheap as you can – this is how the market 'works'. But these fetishistic items fail to work to this logic. Arguably there is little downward pressure on Baracuta's pricing from their competitors because Baracuta have the authenticity the other brands can never achieve – however good their product. (Susca, 2022)



Thomas's "Anyone who knows what love is", familiar to anyone who has watched "Black Mirror". Volume 4 has Roy Hamilton's version of the 'definitive' Deep Soul track, "The Dark End of the Street". The best version of that song, available on Youtube is:

James Carr: The Dark End of the Street.



**Fig. 5** – a Northern Soul badge (Photograph: M. Tyldesley)

## Bibliography

Bardawil, C. Interview with John Simons, *Kennedy* Issue 8 [Undated, but 2018].

Hewitt, P. (2000), *The Soul Stylists. Six decades of modernism – from mods to cauals*, Edinburgh, Mainstream Publishing.

Maffesoli, M. (1996), *The Time of the Tribes*, London, Sage.

Susca, V. (2022), "Être dansés. Tecnomagie, culture électronique et socialite après l'humanisme", *Canadian Review of American Studies*, Vol. 52, (2022), no. 3, pp 241-261. Eng translation supplied by author.

Weight, R. (2013), *Mod! A very British Style*, London, The Bodley Head.

Welch, A. "The man who dressed the mods", *The Guardian*, 11 May 2018. Available online at: <https://www.theguardian.com/culture/2018/may/11/john-simons-dressed-mods-shops-style-explosion-martin-freeman-paul-weller-kevin-rowland> (Accessed: 30 June 2023).



## Films

*John Simons, A Modernist*, Mono Media/Garmsville, 2018. Available as DVD.

## Websites

<https://grenfell.com> (Accessed: 30 June 2023).

<https://www.modculture.co.uk> (Accessed: 30 June 2023).

## Shop

John Simons,  
46 Chiltern Street,  
London,  
W1U 7QR,  
United Kingdom.

(Website: <https://johnsimons.co.uk> ) (Accessed: 30 June 2023)







*Off-Topic*





# The Shaping of a Standard Voice: Sonic and Sociotechnical Imaginaries in Smart Speakers

Domenico Napolitano

domenico.napolitano-ssm@unina.it

*Law and Organizational Studies for People with Disability | Scuola Superiore Meridionale*

## Abstract

This article deals with the issue of sound imaginaries, using artificial voice as a case study. Specifically, it focuses on the project of creating a voice standard associated with the 1980s speech synthesis device DECTalk. Using a media-archaeological methodology which draws on heterogeneous empirical material about technological materialities and discursive representations, the article investigates the imaginary formative principles governing the definition of a vocal sound ideal type such as that incorporated in speech synthesis systems of the '80s. Referring to the most recent theories on sonic imagination, the article argues that these formative principles are still at work in current smart speakers, as they refer to the imaginary of a voice "in general", which recalls ideas of authority, fidelity and transcendence. As the "standard" of artificial voice is an ideal type created at the crossroads between cultural ideas of voice within European philosophical tradition and the techno-scientific knowledge through which voice has been measured, reified and adopted by organizations, the article argues that sonic imaginary can be related to the framework of sociotechnical imaginary theory.

## Keywords

Sonic imaginary | Sociotechnical imaginary | Voice | Speech synthesis | Media archaeology

## 1. Introduction

In 1984, the company “Digital Equipment” released the DECTalk, a vocal synthesizer which was able to convert any text written on a computer into intelligible speech, and spell it out loud through computer speakers. A few years later, that system was adopted by Stephen Hawking as a vocal prosthesis, after losing his voice due to SLA disease (Garcia, 2018). This contributed to the spread of synthetic voices within the social imaginary and the association of those voices with a specific sound. DECTalk’s default voice was represented as the character of Perfect Paul, and the introduction sentence pronounced by this voice was: “I am Perfect Paul, the standard male voice”<sup>1</sup>. The sound of this voice is perfectly intelligible, although slightly metallic and clearly non-human, both for its monotonous intonation and unnatural uniformity. What makes this voice “standard”? And is there anything like a “standard” voice if voice, as Cavarero [2005 (1998)] argues, is rather the trait of uniqueness of any individual?

In the following pages I will argue that what made this voice a “standard” in the ‘80s is its relation to a specific *sonic imaginary* about how the voice of an “average” man should sound and how a computer voice embedding those features should sound. Besides the aesthetic and cultural representations, I will reconnect to theories of imaginary to investigate the “formative principle” [Durand, 1999 (1960); Wunenburger, 1991; Taylor, 2004; Marzo, 2019] explaining how those constructions happen and take a certain form in a certain cultural context. As the “standard” of artificial voice is an ideal type created at the crossroads between cultural ideas of voice, subjectivity and agency in European philosophical tradition and the techno-scientific knowledge through which voice has been measured, reified and computationally reconstructed, I argue that sonic imaginary can be related to what has been defined as the “sociotechnical imaginary” (Jasanoff and Kim, 2015). This approach gives great importance to both historical conditions and to materiality, in this case the materiality of sound and of its technological production. I argue that such an approach to the imaginary is connected to a trend in “media archaeology” (Ernst, 2012; Parikka, 2012) which is focused on nonhuman agencies and techno-materialities and can provide an useful methodology of investigation.

Sonic imaginaries theory, in the sociotechnical approach featured in this paper, allows for a non-behaviorist response (differing from the one provided by Nass and Brave, 2005) to the following questions: Do we prefer artificial voices to sound human, or to sound robotic? Why was a specific sound associated with artificial voices in different technological and historical contexts?

---

<sup>1</sup>An example is available at the following link: <https://www.youtube.com/watch?v=8pewe2gPDk4> (accessed 11/06/2022). It is worth to note that the equivalent female of Perfect Paul in the set of DECTalk’s synthetic voice characters is Beautiful Betty, whose presentation sentence meaningfully emphasizes the gendered aspects: “I am Beautiful Betty, the standard female voice. Some people think I sound a bit like a man”. For the socio-political aspects related to the gendered voice of smart speakers, see, among others, Männistö-Funk & Sihvonen (2018) and Strengers & Kennedy (2020).



## 2. Theoretical Framework: Smart Speakers Between Sound Studies, Cultural Studies and Sociotechnical Imaginaries

In recent years, smart speakers have received significant attention from scholars, as they are more than simple tools that facilitate human-computer interaction: they are also symbols of the advancements of technology (Faber, 2020; Napolitano, 2020a; Humphry & Chesher, 2021; Natale, 2021). Accordingly, they embed meanings which go beyond their functionalities, and relate to the literal sound of their voice: timbre, prosody, gender and so on. While these aspects have been investigated with reference to contemporary modes of data extraction known as surveillance capitalism (Zuboff, 2019; Woods, 2018) and socio-political issues related to gender and race (Hester, 2016; Phan, 2019; Lingel & Crawford, 2020), few studies have so far focused on the sonic imaginaries operating behind the choice to endow these technologies with certain vocal features.

In this article I refer to the concept of sociotechnical imaginaries (Jasanoff & Kim, 2015) to understand the interactions between sound aesthetics and communication technologies that led to the idea of a “standard” voice, that is of a voice with generic features to be adopted in disembodied agents. As this idea was born in the framework of research on artificial voice and telecommunication in the ‘80s, I adopted a media-archaeological method (Ernst, 2012; 2018; Parikka, 2012) to conduct the investigation. Following this approach, I compared and analyzed documents about the technical aspects and the expectations declared by those who worked on the development of those systems from the ‘80s to the early ‘00s. Another important source of knowledge for this investigation was the act of listening itself, as it allowed to appreciate the specific sound of different synthetic voices, in this way working as an access point to sonic imagination. In the background, I refer to wider ideas about voice, sound and technology as expressed in cultural representations and theoretical works of the same period.

Unlike many contributions on this topic appearing in recent years, I’d rather start by distinguishing between two sociotechnical instances: the voice *within* the machine and the voice *of* the machine. The first instance refers to imaginary motifs behind the idea of a talking machine, invoking the “vital breath” imaginary which animates the inanimate, and therefore linked to the idea of a “personification” of the machine through the voice (Poizat, 2001; Dolar, 2006). The second instance refers to the way of representing the specific *sound* of artificial voice from the perspective of programmers, users and common culture. While research on the first aspect has been conducted within cultural sociology and media studies (Guzman, 2015; Gehl & Bakardjieva, 2017; Faber, 2020; Natale, 2021), the second has attracted attention of sound studies (Sterne, 2003; Ernst, 2021) and gender studies (Eidsheim, 2016; Hester, 2016; Strengers & Kennedy, 2020; Faber, 2020). In this research I argue that the voice of the machine has been represented in western culture in two ways: a) the voice “in general”, often linked to the philosophical themes of metaphysical subjectivity - the divine, the paranormal, or authority; b) the “cloning” of a specific person’s voice. The present



article specifically deals with voice “in general”, through the lens of sonic imagination within sociotechnical imaginary theory, via a media-archeological methodology.

## **2.1 Sonic Imagination and Sociotechnical Imaginary**

The problem regarding the link between sonic dimension and imaginary has been attracting more attention in recent years, as the recent publication of *Oxford Handbook of Sound and Imagination* (Grimshaw-Aagard et al., 2019) suggests. In this collective work of 70 essays in two volumes, curators discuss the possibility of separating the imaginary from the visual dimension of image, exploring historical, cultural, artistic and techno-scientific ways in which sound can recall imagination in a specific way. “Vagueness and ambiguity are essential to the imagining of sound, in engaging with the existential task of deriving function and meaning from its perception, and thus engaging with actual and virtual worlds.” (Grimshaw-Aagard et al., 2019: 5)

About a decade previously, discussion around “sonic imaginations” was themed in its socio-material aspects by Jonathan Sterne (2012), becoming a sort of manifesto for the young discipline of sound studies, to which Sterne was one of the major contributors. He underlines how any knowledge of sound comes from a particular and historically framed mix of materialities, such as sound technologies and culture, the latter including the ways by which a physical phenomenon such as air vibration can be recognized, labeled and discerned as audible. Imagination plays a crucial role in this process, as it fills the gap between physics and meaning. According to Veit Erlmann (2004) – a key figure in sound studies – as sound cannot simply be pointed at with a finger (denoted) and reified, any description, comprehension and knowledge of sound entails referring to a social way of creating meaning in acoustic phenomena, a way of describing them, which is a kind of imagination.

Although not themed as such, the imaginary dimension emerges in most of the studies addressing sound. In this area of study, Murray Schafer’s lesson (1977) is seminal, as he related the concept of “soundscape” to the way listeners of an acoustic environment “perceive” it as such, in short how the set of natural and man-made sounds characterizing a living space becomes meaningful to people and mediates their relationships. As explained by Marzo (2019), this is an act of imagination even though it doesn’t concern images: imagination, in fact, is a “resonance” between body and environment, which precedes the moment of symbolic comprehension. We can understand it as the force that drives the passage from sensation to meaning – which becomes imaginary when it assumes a social form. In this sense, if imaginary “is not a set of ideas; rather, it is what enables, through making sense of, the practices of a society” (Taylor, 2003: 2), sound can be rightfully included within it. As highlighted by Ingold (2011: 138), in fact, sound is not an object of knowledge, but a medium through which we know the world, thus “we don’t hear sound, we hear in sound”. Even though Ingold’s position is critical towards the notion of soundscape, which for him risks commodifying sound, attention to the “process” of listening as an act of imagination seems to align the idea of sound as a relational medium (Di Scipio, 2013) with that of soundscape.





Even more recently, James Mooney and Trevor Pinch (2021) (other “founding fathers” of sound studies), reconsidered the issue of sonic imaginaries through the lens of Science and Technology Studies (STS), studying the music of Hugh Davies and David van Koevering. They argue that “sonic imaginary” is a notion necessary to bringing forth a shared sonic world or experience grounded in technology, institutions, and networks. “In a sonic imaginary, sound itself has socio-material agency and makes a crucial difference in how worlds are enacted. Individuals must perform their sonic imaginaries in their ongoing engagements with the socio-material world.” (Mooney and Pinch, 2021: 114). From Mooney and Pinch’s perspective, the strength of the sonic imaginaries concept lies in its bringing together of socio-material practices with the imaginative dimension, since “acts of imagination, invention, and creativity are not, in fact, instantaneous epiphanies that happen in the heads of visionary individuals – as often implied in historical accounts – but are lived socio-material processes.” (p. 144).

In the framework of STS, the concept of sonic imaginaries provides a way to give “agency” to sound (Cox, 2011; Velasco-Pufleau, 2021) without falling into the trap of giving sound ontological status independent from human actors. “Sound always mediates human practices, and it is these entanglements that are captured by a term such as a sonic imaginary” (Mooney and Pinch, 2021: 144).

Mooney and Pinch’s approach recalls Jasanoff and Kim’s (2015) notion of *sociotechnical imaginary*, where imaginary is conceived as a phenomenon emerging from the material world. Sheila Jasanoff (2015: 4) argues that socio-technical imaginaries are “collectively held, institutionally stabilized, and publicly performed visions of desirable futures, animated by shared understandings of forms of social life and social order attainable through, and supportive of, advances in science and technology”. In her view the concept of “co-production” developed within STS has been a major step towards the idea of sociotechnical imaginaries, as it highlights the mutual influence between social practices and techno-scientific knowledge. Nevertheless, the concept does not account for the question of “why” science and technology embed certain social values, which affect the images of what is attainable and desirable to attain through science and technology. Conversely, it also leaves the question of “why” societies promote certain technologies and scientific concepts over others in different periods and contexts unaccounted for. These issues transform in specific ways to give meaning to the present and to imagine the future.

In my reading, the concept of sociotechnical imaginaries can fill this gap by connecting sociotechnical arrangements of meanings, practices, norms and artifacts to the structures of imaginative faculty.

When related to the concept of sociotechnical imaginary, these considerations help us to understand the “formative principles” (Marzo, 2019) which materialize differently over time (morphology) and interact with environments and cultures, giving them a lasting socio-historical significance (formant form) in the form of institutions, artifacts, symbols, but also concepts, norms, conventions. This reflects not only in the ways social artifacts (thus also technological artifacts) are institutionalized and naturalized (Berger and Luckmann, 1966), but also in the way they are designed and built: they can

be recognizable both via their form, meaning and use, and also how they are first fostered and produced within the imaginary world.

In line with this reasoning, Patrice Flichy (2001) underlines how the management of technical projects, just as much as the specific technical operations that they are programmed to carry out, are located at the crossroads between different social worlds (programmers, users, critics, scholars, sellers, investors and so on) and it is in that intersection that they find their meaning. According to Flichy (2001: 6), imaginary plays a crucial role here, as it is the “common objective”, the shared vision that ultimately links technical objects with the collective building of their social meaning. Following this perspective, imaginaries are crucial in both design and acceptance of technological artifacts as they drive choices towards specific forms rather than others, and lead attribution of meaning and recognition processes.

This reflects a dual relationship between technology and imaginary: while the imaginary influences technology's form and the meaning attributed to it, technology itself takes part in the processes of the imaginary (Abruzzese, 2001; Musso, 2019). If on the one hand interactions with the media cannot be read without reference to mythical, symbolic, ritual schemes (Davis, 1998; Mosco, 2004) and belief-systems (Natale & Pasulka, 2019), on the other hand we find the very functionalities of technologies which have a relationship with the imaginary, as they contribute to produce and reproduce narratives, symbols and rituals, in the actions they facilitate. As Stefano and Paolo Bory (2015: 70) underline, technique and discourse on technique become two sides of the same institutive process, that of representing, imagining and instituting the social world.



### 3. A Media Archaeology of Voice Imaginaries

Following this set of theoretical considerations, this study proposes a media-archaeological investigation of the sonic and sociotechnical imaginaries of artificial voice. Media archaeology (Ernst 2012, 2018; Parikka, 2012) is an approach interested in reconstructing genealogies of media technologies focusing not only on the discourses around them but also on their materialities, that is on technical operations and embodiment practices. Media archeology attempts to unearth underlying continuities and discontinuities between old and new media technologies and human modes of representation, often nested in the tension between the working ways of technological artifacts and the social meanings attributed to them (Ernst 2018).

In its radical formulation by German scholar Wolfgang Ernst (2018), media archaeology is a non-anthropocentric approach that states the importance of media's technical operations as *non-discursive* practices: their embedding epistemologies which produce ways of understanding and experiencing the world. In the wake of McLuhan's (1994) reflections, radical media archaeology proposes the idea that media do not just reflect social meanings: they *produce* them through their very functioning. In this sense, the processes of embodiment, imagination, and perception are influenced by the technical apparatus and their modes of functioning, and media



influence the very process of imagination. On the other hand, media archaeology is interested in the way those apparatuses reveal themselves as the consolidation of previous fantasies, desires and imaginaries.

When directed towards sonic media and voice technologies, the media archaeology approach aims to unearth the imaginary dimension embedded both in the technological treatments of voice and in the aesthetics and discourses related to it. In fact, if sociotechnical imaginaries are visions of desirable futures, those visions are particularly evident in the imaginations people had in the past, when old technologies were new (Parikka, 2012). When talking about artificial voice, those imaginaries are not only detectable in social representations, such as the DECTalk presentation strategy through the character of “Perfect Paul”; they are also embedded into sounds and into technologies. Following media archaeology, investigation should then take into consideration both discursive elements (what “Perfect Paul” says) and non-discursive practices – *how* “Perfect Paul” speaks, the *sound* of its synthetic voice and the algorithmic ways it is produced. This kind of investigation also benefits from comparisons between old and current phenomena, such the one between ancient imaginaries of disembodied voices, modern speech synthesis and contemporary smart speakers.

Steven Connor (2000: 40), a pioneer in media archaeology and cultural phenomenology, argues that “the technologies of the voice are actualizations of fantasies and desires concerning the voice which predate the actual technologies”. Reporting specifically on the history of disembodied voice in pre-technological times (for which ventriloquists offer an excellent example), Connor (2004) highlights how voice is actually a *cultural artifact* defining itself within technical and social ways of thinking about and using it. For Connor, voice is not simply a bodily emission; it is also the imaginary production of a secondary body, a body double: a “vocalic body” (Connor, 2000: 35-42). This becomes particularly evident in disembodied voices, such as the ventriloquist’s, or the synthetic voice of smart speakers. In these cases, an imaginary supplemental body (Kane, 2019) is projected onto technological devices, working as a compensatory mechanism (Kluitenberg, 2006) to balance the absence of a clear cause for that voice. These mechanisms attribute typical embodied singularity traits to the artificial voice<sup>2</sup>, contributing to implement identification and personification phenomena sustaining much of the fascination, and also rhetoric, about talking technologies (Nass and Brave, 2004; Natale, 2021). As underlined by Faber (2020: 162), even when disembodied, voice expresses “a range of gendered identities and associated phantasies” through sound. Voice, it might be said, doesn’t always comes from bodies, but sometimes creates bodies, linking organic and inorganic, material and fictional.

Voice has an inherent relationship to sociotechnical imaginary: What we consider as “voice” is a hybrid between sonic emission linguistically declined and produced by human bodies, and the techniques of transmission, recording, reproduction and

---

<sup>2</sup>This is evident also with racialized voices. Nina Sun Eidsheim (2019) highlights how the vocality of African Americans has become an imaginary, since a number of racial assumptions, expectations and cultural-material marginalizations of those people rely on the very sound of one’s voice.



electronic manipulation of sound signal. Sound and telecommunication technologies, in fact, have transformed both the sound of voice and the practices of speaking to others, as well as the practices of listening (Sterne, 2003). We can think, for example, of how microphones and amplification influenced the imaginary of power and its possibility to address crowds (Bernays, 2008-1928). Or about how the telephone contributed to redefining voice's proxemics and consequentially distant communication imaginaries (Borrelli and Petulla, 2017). If, as Nass and Brave (2005) argue, mankind processes of adaptation to its surroundings produced specific psycho-social and cognitive expectations regarding the sound of voice, new sound assumed by voice in a technological environment is at the center of new adaptive and psycho-cognitive investments.

Therefore, talking about imaginaries of voice means referring to specific ways of thinking about voice: its sound, its intonation and transformation, which are intrinsically influenced by technology. Vallee (2017) notes that the voice, as a cultural image, is an imaginary organ that transgresses the boundaries of technological, biological, physical, psychological, social and cultural frameworks. What he calls "voice imaging" is the imaginary way of perceiving voice as a liminary entity, a quasi-object. Vallee explores how the ways of imaging voice have been shaped by technologies and science, and by the way they have constructed possible causal relationships. Voice is an "imaginary organ, insofar as it has come, through its imaging technologies, to be an effect built from the imagining of its causes." (Vallee, 2017: 86).

If the idea of a talking machine starts from ancient imaginaries, it's impossible to deny how voice synthesis technologies provided those imaginaries with a new materiality to be applied to, and a specific sound. Most prominently, Cinema and Television contributed not just with new fantasies about cyborgs but also by describing and representing a specific phenomenology of non-human voice and the sound it should have (Faber, 2020). This sound then influenced (and indeed continues to influence) the techno-scientific work of those who create synthetic voices, which we can often find behind software and voice synthesis artifacts (Napolitano, 2020a).

#### 4. The Voice "In General"

In the introduction of this article, I've recalled the example of the DECTalk's Perfect Paul male standard voice. In the following pages I will argue that this case is a clear expression of sociotechnical imaginary, as the "standard" voice recalled by the firm is the result of a specific way of imagining the sound of the computer as that of the "average" man. This imaginary is the result of a specific way of imagining how a sound signal should be computationally treated in order to articulate phonetic sounds.

Adopting a media-archaeological perspective, the following paragraphs will first explore scientific knowledge and technological materialities of voice synthesis, and then explore the cultural ideas associated to voice by western tradition. This will allow to investigate the imaginary of the voice "in general" and to define some of its characteristics.

#### 4.1 The Technological Materialities

Early experiments in computerized synthetic voice began in the '50s, mainly in the US at Haskins Laboratories in New Haven (conducted by L.G. Gerstman, Alvin Liberman, F.S. Cooper) and Bell Laboratories in Murray Hill (where researchers such as John Kelly Jr., Carol Lochbaum, James Flanagan worked), and in Europe at the Department of Speech Communication & Music Acoustics at the Royal Institute of Technology in Stockholm (where Gunnar Fant worked). In those experiments, the computer was instructed with an algorithm then defined as *articulatory synthesis*, based on computational modeling of human phono-articulatory apparatus (Flanagan, 1972; Flanagan and Rabiner, 1973).

As argued by James Flanagan (1972) – among the most influential researchers in the context of vocal synthesis – the goal of articulatory synthesis is “to determine physical specifics of speech’s production, of its perception and language, and to incorporate these specifics in the transmission system”. Therefore, the articulatory synthesis groups knowledge into three kinds: 1) Vocal emission and phono-articulatory apparatus; 2) Sonic perception and hearing apparatus; and 3) Language.

In order to achieve articulatory voice synthesis, research in linguistics and phonology had to be interweaved with research on the perception of sound and speech. In 1951 a groundbreaking study by Franklin Cooper, Alvin Liberman and John Borst (reported in Flanagan and Rabiner, 1973) argued about the possibility of identifying some “building blocks” of spoken language regardless of the speaker’s timbre and prosody. For the authors, these fundamental elements were not inherent to language itself, but rather dealt with the way voice articulation happens and how it’s perceived by the listener. For a computer to be able to “speak” it was necessary to acknowledge these fundamental language elements, in order to focus on those rather than on the elements of vocal timbre. Without fundamental elements, the spoken language would be unintelligible.

This key assumption in speech synthesis introduces many epistemological problems. Nevertheless, it reveals the orientation of studies in voice synthesis during those years. In articulatory synthesis, speech is not only about the vocalization of language, but rather a precise mechanical translation of language’s fundamental elements, which are a function of the listener’s perception. On the other hand, perception is defined in mechanical terms as a technical-organic apparatus, following Von Helmholtz’s epistemology described by Peters (2004). This mechanical conception of auditory apparatus allows us to imagine the disconnection between voice and the human subject: mechanical voice can still be considered as “voice” and not just a mere sonic emission, only when perception is indifferent to the source it was produced from.

Shifting focus onto the fundamental elements of spoken language and their articulation, articulatory synthesis produces a voice disembodiment which is not only phenomenological but is embedded in the engineering of voice. These elements, in addition to their articulation, now become *general* and abstract through mechanical



measurement. Thus they are embedded in the synthesis algorithms, which is now able to generate not only speech, but a *voice in general*. It is no longer about reproducing human voice, which is always necessarily unique, singular, embodied (even if recorded). Now it's about generating 'nobody's' voice, respecting general specifics identified with measurement tools.

Starting from the 80's, a different vocal synthesis technique, defined as *formant synthesis*, started to gain consideration, especially in research labs in the US. This kind of synthesis was integrated in toys, cars, videogames and computers. In 1978 Texas Instruments released the famous Speak&Spell, the first talking toy. In 1984 Apple was providing his computers with a synthesis engine named MacInTalk letting his devices to announce themselves to the world: this resulted in a great marketing campaign giving the company advantages in the competition with IBM.<sup>3</sup>

Formant synthesis was also applied to DECTalk, thanks to Johanthan Allen, Dennis Klatt, and Sharon Hunnicutt's work (1987), considered to be among the major researchers in this technique. Formant synthesis can be considered as an evolution of articulatory synthesis, even if some functioning principles are different. Articulatory synthesis essentially had a knowledge purpose and used computational models of vocal trait to study voice functioning, as well as testing the computer's possibility for speech. Formant synthesis had instead a performative purpose: its development was focused towards possible applications and products in marketing and public utility. In this system the simulation of phonic articulation was not a goal in itself, but rather became functional to achieving a specific result. Consequently, that simulation was simplified, regardless of scientific accuracy and adherence to the phenomenon. The goal was not to simulate the act of speaking, but to *model its effects*.

Techniques employed in formant synthesis radically detach the algorithmic process from the way in which vocalization happens in human apparatus, while the main goal is to find a compromise between human vocal behavior and the possibilities offered by the computer to users. It's an economization and optimization process, in a way comparable to the process leading to the adoption of compression in Vocoder used in telephonic communication (Mills, 2012).

In describing desirable futures for speech synthesis, Flanagan (1982) introduced four parameters: the first two were *intelligibility* and *naturalness*, which concerned the aesthetic and sensitive results desired for synthetic voice; the other two were *versatility* and *cost*, which concerned instead the conditions to achieve those goals in a specific sociotechnical context - considering the limits in computational power. Nevertheless, those conditions affected the very aesthetic of synthetic voice, since the sound imagined as "natural" was actually the one that also proved convenient in economic-organizational terms.

In general, voice synthesis systems resonate with a tension between imitation of human faculties and adaptation to technical principles of computational elaboration and communication. Both articulatory synthesis and formant synthesis are



<sup>3</sup> See the YouTube video "The Story of MacInTalk", available at the link: <https://www.youtube.com/watch?v=UuVo4MHTEQ0> (accessed 15/06/2022).



expressions of a model-based approach. In this approach, a theory of human voice is incorporated into computer code. Synthetic voice then becomes a question about correct transmission and destination of the signal, rather than imitation from the original. This way, a voice “in general” is not only conceivable but also realizable, because the speaker’s individual body and the imperfections characterizing the embodied voice become mere accessories to the model incorporated in the algorithm. As Remko Scha (1998: 41) concludes: “For the first time, language now has a sound independent of the body - a sound that directly emanates from the linguistic system, from syntax and phonemes.”

#### **4.2 The Metaphysics of the Voice “In General”**

The idea of voice “in general” can be traced back to metaphysics. It can be understood as the expression of the separation between an abstract soul - the voice as *logos* - and the material body, contingent and inessential. In this scenario, the disembodied voice would be the voice deprived of the contingent attributes of corporeality and as such would be a pure expression of meanings. It is in these meanings, in fact, and not in matter, that for metaphysics the soul (or subjectivity) finds its true home. This *logocentric* scenario, in which the verb takes precedence over the materiality of its expression, in particular the sonorous one, has been famously described by Derrida (1967) and Cavarero (2005 [1998]). According to Cavarero (2005 [1998]), in this imaginary the voice is “desonified” and reduced to a mere phonic translation of the signifier, despite the fact of orality. It goes without saying that, in this conception, the body is not an integral part of the definition of subjectivity.

Although such a scenario seems out of date, it is possible to glimpse its traces in many places of contemporary technological reality. Such traces are not only discursive and representative but also material, as they concern the way of transforming an imaginary into sound, in particular into a certain type of sound of the artificial voice.

In proto-technological times, the voice “in general” has been associated mainly with imaginary and disembodied figures: angels, demons, divinities (Poizat, 2001). These figures represented authority and their voice was a direct expression of the law. The sound of those metaphysical voices, however, was not only imagined, but also materialized in a series of artifacts (narrative or technical) that have influenced current ways of dealing with the voice. Let’s recall once again, as an example, ventriloquism, which has been associated with the intrusion of a demon, therefore of a metaphysical entity, inside the body (Connor, 2000). Even the eighteenth-century *automata* materialize the voice in the machine giving it a ghostly and “sepulchral” sound (Hollingshead reported in Hankins and Silverman, 1995: 215), which could lead to the idea of an ideal creature or of a “human in general”, synthesis of the functionalities of the living, but without the defects of incarnation. Are these imaginaries that far from DECTalk’s idealtypical voice characters? Remko Scha (1998: 41) has indeed used the term “platonic people” to describe them.

In the age of the mass media, as Frances Dyson (2010) notes, it was the figure of the television *anchorman* who embodied the ideal of the voice “in general”, thus



defining a normative idea of how the standard voice, neutral and without accent, should have sounded. The anchorman is an almost metaphysical figure, since it is caught in a tension between bodily individuality and the universality of the law of the signifier materialized by his “perfect” voice. A voice that is, therefore, also an expression of authority, inasmuch as it “ritually, ensures the proper authority of the letter” (Dolar, 2006: 113) without overwhelming it with the violence of its singularity - which for Dolar is, instead, the constitutive feature not of authority but of the “authoritarian voice” (ibidem).

This imaginary relationship between the voice “in general” and authority could be traced today in the unaccented voice of voice assistants, which would also seem to be confirmed by the mystical and oracular representations that often distinguish them.<sup>4</sup> Through the sound interaction, it is as if the voice assistants wanted to create an immersive and non-mediated space that would strengthen the ideology of the “immateriality” of the digital (Mosco, 2004), the digital as a technology that does not “interfere” with the message, faithfully carrying its authority. This approach would go hand in hand with the typically metaphysical tendency to hide materiality.

Dyson (2014: 79) notes, in this regard, that, as far as sound is concerned, the metaphysical concealment of materiality derives from a tendency to think of sound as a transcendent and immersive space, in which technological mediation disappears behind the presumed ontological equivalence between “reproduced sound” and “original sound source”, corresponding to an equivalence between representation and reality that is not reflected in the visual dimension. As argued by Jonathan Sterne (2011) in an essay dedicated to the thought of Walter J. Ong, it would be precisely from this exceptional condition attributed to sound by metaphysical thought, constructed in the form of an ideology of sound as a place of transcendence, which the precedence attributed to orality in the context of the metaphysics of presence derives from. However, both for Sterne and for Dyson, this idea does not take into consideration (or rather deliberately conceals) the materiality of sound and the mediations that characterize it, focusing exclusively on the metaphysical concept of it as an immaterial event. Orality as a metaphysical concept allows for the transmission of meaning free from interference and noise - what has been later defined “fidelity” (Sterne, 2003); orality as materiality, on the other hand, allows for a series of mediations which are necessary for the making of sound, the first being the mediation of the body. But it is precisely the body, for metaphysics, that constitutes the main disturbance in the purity and immateriality of meaning. For metaphysics, the physical body, as a support, trace, signifier or medium, is noise.

<sup>4</sup> At this regard it is worth having a look at the advertisements of such devices. In example, Google Assistant’s ad (<https://m.youtube.com/watch?v=-lfHXXbsMLE>, accessed 15/10/2021) promotes the image of a discreet but omnipresent technology, always there ready to help. This image is moreover consistent with Google’s global project as a universal access point to the web and knowledge, contributing to produce an image of the company as a transcendent, omnipresent and omniscient entity, holder of knowledge and memory, and, moreover, always listening. At this regard, John Durham Peters (2015: 338) notes that the “I feel lucky button”, popular a few years ago on the search engine, served to reinforce the mystical and unfathomable image of the technology giant.



As already noted by Rick Altman (1992: 40), this “ideology” has also been promoted by cinema, where the processes of narrative identification with the characters and their voices try to hide the fact that “recordings do not reproduce sound, they represent sound”. Liz Faber (2020) also argues that the possibility of considering artificial voices as “credible”, even when generic and devoid of traits of individuality, relies on the cultural habit produced by audio-visual synchronization. Cinema, using masking strategies, has produced the habit of narratively identifying a voice with a certain character and with a certain ideal type.

As already noted, whenever an acousmatic voice, whether human or synthetic, is heard, psycho-cognitive processes reconstruct an imaginary body associated with that voice (Nass and Brave, 2005), the one that Steven Connor (2000: 32) defines a “vocalic body”. In the case of the “generic” synthetic voice, this compensatory mechanism of the imaginary takes place in a paradoxical way, since the body reconstructed starting from listening to the voice is in turn a generic body, not attributable to any person in flesh and blood. In this situation, the materiality of sound and mediation processes emerges in the form of a *symptom*. It is fetishized in the artifact (for example the technological device), and manifests itself in the form of small errors in pronunciation, or dry (and potentially unnatural) lack of accent. Ultimately, this is the hidden but nevertheless present body of the voice “in general”.



## 5. Conclusions

In this work I have shown how the desirability of the voice “in general” is related to a “sociotechnical imaginary” (Jasanoff and Kim, 2015) shaping the sonic imaginary associated with artificial voice. That imaginary evolves over time and takes on different forms, expressed in ideal types and sonic standards. Behind those forms, however, a formative principle is retrievable in the interaction of cultural ideas, fantasies, technological knowledge and economic and organizational aspects.

Nowadays, smart speakers such as Alexa and Siri employ different systems of voice synthesis based on *machine learning* and data. Embodied voice actors give their voice to the assistant in form of training datasets of sound recordings (Lorenzo-Trueba and Klimkov, 2019). Nevertheless, the aim is still to produce a voice belonging to nobody in particular, a voice “in general”, although sounding more “natural”. But “naturalness” is defined in the first place in relation to an imaginary human voice (Napolitano, 2020a). Therefore, in contemporary smart speakers as well as in more traditional representations of speaking machines, the dream of a standard voice, of a voice “in general”, is always related to imaginaries of *authority*, *fidelity*, *transcendence*.

Nevertheless, the very systems of voice synthesis have also contributed to boost other imaginaries. Employed in the arts, they have been used to create new, impossible voices, expanding the field of what one can imagine a voice to be. Artists such as Martin Riches, Paul deMarinis, Florian Hecker and Tomomi Adachi have used artificial voices since the '80s to produce artifacts which interrogate human sensoriality's transformations, in a context where machine agency has more and more



autonomy. Their works explore non-anthropomorphic possibilities of voice synthesis, in an effort to open up the concept of voice to “machine creativity” issues, in other words non-humanistic ways that machines process voice.

Art plays a relevant role in defining and developing artificial voice, because new techniques are experimented with in this field, and because artwork explores new possibilities and forms of artificial voice which are inspired by things other than science or the market: in this way it contributes to producing new imaginaries around the speaking computer, its sound and its social positioning.

Starting from the arts and expanding to the worlds of gaming, disability and *deepfake*, a new trend in voice synthesis is being affirmed. “Voice cloning” tries to emulate the voice of a specific person with its own peculiarities and defects (Napolitano, 2020b). The peculiarity of voice cloning is that it doesn’t sound “generic” as usual synthetic voice, aiming instead to reproduce the features of an embodied and personal voice, the voice of a specific person. It is employed to create realistic fakes of people’s voices, as well as to allow gamers using voice avatars known as “voice skins”. It is also employed as assistive technology for speech-impaired people (Napolitano, 2021), in order to increase the sense of identity and social recognition for the people who rely on it. “Voice cloning” is not just a technology but a cultural practice with its own imaginary roots and its contradictions. It disrupts the pursuing of the standard voice, although it relies on a strong forensic attitude in the form of biometric data for voice identification (Napolitano, 2020b). Therefore, future studies could be addressed to the imaginary relation between vocal “standards” and voice cloning at a time when we are instead witnessing the proliferation of individualized and customized voices, as in the fields of assistive technology for disabilities and in the arts (Napolitano, 2021).

As a conclusion, I would like to attempt an answer to the question I proposed at the beginning of this paper: Do we prefer artificial voices to sound generic or individual? Robotic or human?

The choice clearly does not simply reside in particular propensities implied by the biological structure of the subject, nor is it univocal and fixed over time. The sound imaginaries associated with the artificial voice feed on what happens in the social worlds, in the world of science and programming, in the arts. This intertwining not only influences our preference towards certain voices or others, but constantly feeds the tension between the desire for recognition associated to authority, transcendence and voice in general and the tendency towards the singular, the original, the surprising. This tension is detectable between the anthropomorphism of smart speakers and the most fictional forms of hybridization between human and machine creativity, expressed by new experimental art and deepfake. The generative force of the imagination manifests itself precisely in the search for the unimaginable.

On the background, we can see how artificial voice is itself crossed by a tension: it is like the experience of oddity, surprise, deviation it produces at first listen, as it disconnects the traditional link between voice and human subjectivity, is balanced by its employment in the direction of reification, normalization and standardization of voice.



But as far as voice is reified and commodified through scientific measures, technical renderings and computational reconstructions, the fundamental underlying question remains: which voice is it? This is the question imaginary deals with, as before being techno-scientifically apprehended, voice is first of all imagined as something apprehensible and commodifiable, a quasi-object, an organ (Vallee, 2017).

This suggests that any standard of voice is grounded on a sociotechnical and sonic imaginary, but also that other imaginary voices are lurking.



## Bibliography

- Abruzzese A. (2001), *L'intelligenza del mondo. Fondamenti di storia e teoria dell'immaginario*, Roma, Meltemi.
- Allen, J., Hunnicutt S. M., Klatt D. (1987), *From Text to Speech: The MITalk system*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Altman R. (ed.) (1992), *Sound Theory, Sound Practice*, New York, Routledge.
- Berger P. L., Luckmann T. (1966), *The social construction of reality: a treatise in sociology of knowledge*, Garden City, NY, Anchor Books.
- Bory S., Bory P. (2015), "I nuovi immaginari dell'intelligenza artificiale", *Im@go*, 6, 1: 66-85.
- Cavarero A. (2005), *For more than one voice: toward a philosophy of vocal expression*, Redwood City, Stanford University Press. Original edition *A più voci. Filosofia dell'espressione vocale*, 1998.
- Connor S. (2000), *Dumbstruck: A Cultural History of Ventriloquism*, Oxford, Oxford University Press.
- Connor S. (2004), "The Strains of Voice", in Felderer B. (ed.), *Phonorama: Eine Kulturgeschichte der Stimme als Medium*, Berlin, Matthes and Seitz, 158-72.
- Cox C. (2011), "Beyond Representation and Signification: Toward a Sonic Materialism", *Journal of Visual Culture*, 10, 2: 145-161.
- Davis, E. (1998), *TechGnosis: Myth, Magic, and Mysticism in the Age of Information*, New York, Harmony Books.
- Derrida J. (1967), *La voix et le phénomène*, Parigi, PUF.
- Di Scipio A. (2013), "Sound object? Sound event! Ideologies of sound and the biopolitics of music", *Soundscape. Journal of acoustic ecology*, 13: 10-14.
- Dolar M. (2006), *A voice and Nothing More*, Cambridge MA, MIT Press.
- Durand G. (1999), *The Anthropological Structures of the Imaginary*, Brisbane, Boombana Publications. Original edition *Les Structures Antropologiques de l'Imaginaire*, 1960.
- Dyson F. (2010), *Sounding New Media: Immersion and Embodiment in the Arts and Culture*, Berkeley, University of California Press.





- Dyson F. (2014), *The Tone of Our Times: Sound, Sense, Economy and Ecology*, Cambridge MA, MIT Press.
- Eidsheim N. S. (2018), *The Race of Sound. Listening, Timbre and Vocality in African American Music*, Durham and London, Duke University Press.
- Erlmann V. (2004), *Reason and Resonance. A History of Modern Aurality*, New York, Zone Books.
- Ernst W. (2012), *Digital Memory and The Archive*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Ernst W. (2018), "Radical Media Archaeology: Its Epistemology, Aesthetics and Case Studies", *Artnodes*, 21: 35-43.
- Ernst W. (2021), *Technológos in being: Radical Media Archaeology & the Computational Machine*, New York, Bloomsbury.
- Faber L. (2020), *The Computer's Voice: From Star Trek to Siri*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Flanagan J. L. (1972a), *Speech Analysis, Synthesis and Perception*, Berlin, Springer-Verlag.
- Flanagan J. L., Rabiner L. R. (eds.) (1973), *Speech Synthesis*, Murray Hill (NJ), Bell Telephone Labs.
- Flanagan J. L. (1982), "Talking with computers: synthesis and recognition of speech by computers", *IEEE Transactions on Biomedical Engineering*, vol. BME-29, n. 4: 223-232.
- Grimshaw-Aagaard M., Walther-Hansen M., Knakkegaard M. (eds.) (2019), *The Oxford Handbook of Sound and Imagination*, 2 volumes, Oxford University Press.
- Garcia C. (2018), "Bringing a new voice to genius: MITalk, the Calltext 5010 and Stephen Hawkins' wheelchair", *Computer History Museum*, 26 March, <https://computerhistory.org/blog/how-dectalk-gave-voice-to-a-genius-engineering-stephen-hawkings-wheelchair/> (retrieved 15/10/2021).
- Gehl R.W., Bakardjieva M. (eds.) (2017), *Socialbots and Their Friends. Digital Media and the Automation of Sociality*, London and New York, Routledge.
- Guzman A. L. (2015), *Imagining the Voice in the Machine: The Ontology of Digital Social Agents*, PhD Dissertation, Chicago, University of Illinois.





- Hankins T. L., Silverman R. J. (1995), *Instruments and the imagination*, Princeton, Princeton University Press.
- Hester H. (2016), "Technically female: Women, machines and hyperemployment", *Salvage Magazine*, <https://salvage.zone/in-print/technically-female-women-machines-and-hyperemployment/> (retrieved 19/11/2020).
- Humphry J., Chesher C. (2021), "Preparing for smart voice assistants: Cultural histories and media innovations", *New Media & Society*, 23, 7: 1971–1988.
- Ingold T. (2011), "Four Objections to the Concept of Soundscape", in T. Ingold, *Being Alive. Essays on Movement, Knowledge and Description*, New York, Routledge, 136-139.
- Jasanoff S. (2015), "Future Imperfect: Science, Technology, and the Imaginations of Modernity", in Jasanoff S. and Kim S.-H. (eds.), *Dreamscapes of Modernity. Sociotechnical Imaginaries and the Fabrication of Power*, Chicago and London, The University of Chicago Press, 1-33.
- Jasanoff S., Kim S.-H. (2015), *Dreamscapes of Modernity. Sociotechnical Imaginaries and the Fabrication of Power*, Chicago and London, The University of Chicago Press.
- Kluitenberg E. (2006), *Book of Imaginary Media: Excavating the Dream of the Ultimate Communication Medium*, Rotterdam, Nai Publishers.
- Lingel J., Crawford K. (2020), "«Alexa, Tell Me About Your Mother»: The History of Secretary and the End of Secrecy", *Catalyst: Feminism, Theory, Technoscience*, 6, 1: 1-25.
- Lorenzo-Trueba J., Klimkov V. (2019), "Neural text-to-speech makes speech synthesizers much more versatile", *Amazon Science*, <https://www.amazon.science/blog/neural-text-to-speech-makes-speech-synthesizers-much-more-versatile> (retrieved 10/01/2021).
- Männistö-Funk T., Sihvonen T. (2018), "Voices from the Uncanny Valley: How Robots and Artificial Intelligences Talk Back to Us", *Digital Culture & Society*, 4, 1: 45–64.
- Marzo P. L. (2019), "La natura immaginaria del sociale: un percorso morfologico", in Marzo P.L., Mori L. (eds.), *Le vie sociali dell'immaginario. Per una sociologia del profondo*, Milano, Mimesis.
- McLuhan M. (1964), *Understanding Media*, New York, McGraw Hill.
- Mills M. (2012), "Media and Prosthesis. The Vocoder, the Artificial Larynx, and the History of Signal Processing", *Qui Parle*, 21, 1: 107-149.



- Mooney J., Pinch T. (2021), "Sonic Imaginaries. How Hugh Davies and David Van Koevever performed electronic music's future", in Hennion A., Levaux C. (eds.), *Rethinking Music Through Sound and Technology Studies*, New York and London, Routledge.
- Mosco V. (2004), *The Digital Sublime. Myth, Power and the Cyberspace*, Cambridge MA, The MIT Press.
- Musso M. G. (2019), "Immaginario, tecnologia e mutamento sociale", in Marzo P. L., Mori L. (eds.), *Le vie sociali dell'immaginario. Per una sociologia del profondo*, Milano, Mimesis.
- Napolitano D. (2020a), "«Where's the voice of the machine?» An ethnography of artificial voice socio-technical networks", *Etnografia e ricerca qualitativa*, 3: 351-372.
- Napolitano D. (2020b), "The Cultural Origins of Voice Cloning", in Verdicchio M., Carvalhais M., Ribas L., Rangel A. (eds.), *xCoAx 2020 Proceedings of the Eighth Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X*, 59-73.
- Napolitano D. (2021), "Reuniting speech-impaired people with their voices: Sound technologies for disability and why they matter for organization studies", *puntOorg International Journal*, 7, 1, 6-21.
- Nass C., Brave S. (2005), *Wired for Speech. How Voice Activates and Advances the Human-Computer Relationship*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Natale S. (2021), *Deceitful Media. Artificial Intelligence and Social Life after the Turing Test*, New York, Oxford University Press.
- Natale S., Pasulka D. (2019), *Believing in Bits: Digital Media and the Supernatural*, New York, Oxford University Press.
- Parikka J. (2012), *What is Media Archaeology?*, Cambridge, Polity Press.
- Peters J. D. (2004), "Helmholtz, Edison and Sound History", in Rabinovitz L., Geil A. (eds.), *Memory Bytes: History, Technology and Digital Culture*, Durham and London, Duke University Press, 177-198.
- Peters J. D. (2015), *The Marvelous Clouds*, Chicago, University of Chicago Press.
- Phan T. (2019), "Amazon Echo and the Aesthetics of Whiteness", *Catalyst: Feminism, Theory, Technoscience*, 5, 1, 1-39.



- Poizat M. (2001), *Vox populi, vox dei*, Paris, Editions Métailié.
- Scha R. (1992), "Virtual Voices", *Mediamatic*, 7, 1, 27-42.
- Schafer R. M. (1977), *Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, Toronto, McClelland & Stewart Ltd.
- Sterne J. (2003), *The Audible Past. Origins of Sound Reproduction*, Durham and London, Duke University Press.
- Sterne J. (2011), "Theology of Sound: A Critique of Orality", *Canadian Journal of Communication*, 36, 207-225.
- Sterne J. (2012), "Sonic Imaginations", in Sterne J. (ed.), *The Sound Studies Reader*, New York, Routledge, 1-17.
- Strengers Y., Kennedy J. (2020), *The Smart Wife: Why Siri, Alexa, and Other Smart Home Devices Need a Feminist Reboot*, Cambridge MA, The MIT Press.
- Taylor C. (2004), *Modern Social Imaginaries*, Durham and London, Duke University Press.
- Vallee M. (2017). "Technology, Embodiment, and Affect in Voice Sciences: The Voice Is an Imaginary Organ", *Body and Society*, 23, 2, 83-105.
- Velasco-Pufleau L. (2021), "Music, Noise and Conflict: Sociotechnical Imaginaries, Acoustic Agency and Ontological Assumptions about Sound", *Journal of the Royal Musical Association*, 146, 2, 501-508.
- Woods H.S. (2018), Asking more of Siri and Alexa: feminine persona in service of surveillance capitalism, *Critical Studies in Media Communication*, 35, 4, 334-349.
- Wunenburger J.-J. (1991), *L'imaginaire*, Paris, PUF.
- Zuboff S. (2019), *The Age of Surveillance Capitalism*, New York, Public Affairs.





A JOURNAL OF THE  
SOCIAL IMAGINARY

# A breach in the social imaginary – *Le Bug* and the prospective science fiction of Enki Bilal

Mats Rosengren

mats.rosengren@littvet.uu.se

Department of Literature | Uppsala University



## Abstract

This essay aims to contribute to the study of social imaginaries by looking at how the imaginal, the imaginary, the discursive and the political co-operate in creating social meaning. Through a reading of the work of the French graphic artist and political thinker Enki Bilal, and more specifically in his latest, yet unfinished, work *Le Bug* [The Bug], I will explore how the social imaginary dimension currently works, how it politically affects our ways of thinking and of acting. My assumption is that Bilal can, perhaps, help us see and concretise both possibilities and risks saturating the present-day social universes. I will substantiate my arguments by looking at the processes of creating meaning activated by both writers and readers of comics.

## Keywords

Social Imaginary | Enki Bilal | Comics | Imaginal | Magma of social imaginary significations



Bats are both rowdy and beautiful creatures.  
Soft and full of meaning they live  
in the land between nature and culture.  
Their fluttering blades rotate back and forth  
across this invisible border.  
Nature bares its teeth.  
Dracula goes draconian.  
There is no Batman to save the world.  
Someone eats bats in China and coughs  
stocks tumble in Wall Street  
and nature smiles.  
It smiles exposing its teeth  
the smile boils over and spills into the blood  
of the humans.  
It sucks up their movements  
it sucks up their kisses  
and gives them fear  
and poverty  
and death in return.  
It inserts infection between humans,  
so they keep six feet from each other.  
The world is not itself.  
The world has changed.  
We will never forget what we are living  
through now.  
The world is new and now.

Morten Søndergaard (2020)

Since 2020 it has been more difficult than usual to tell fact from fiction<sup>1</sup>. Not so that the world has become more fairylike, or the fictions more realistic. No, it has to do with something more elusive, perhaps frightening, yet promising: The corona pandemic created a breach, a bug in the system of social imaginary significations, producing insecurities and fears, but also offering a window and a possibility of something new and different. Before that window closes completely and, if possible, to prevent such a closure, a deepened investigation is needed of how the social imaginary dimension currently works, how it affects our ways of thinking and of acting.

My aim here is to contribute to such a political reflection by studying how the imaginal, the imaginary and the discursive co-operate in creating social meaning. I have chosen to anchor my reflections in the work of the French graphic artist and political thinker Enki Bilal, and more specifically in his latest, yet unfinished, work *Le Bug* [The Bug]. Why I make this choice will, I hope, become clear as I go along.

<sup>1</sup> The present text is a reworked, updated and expanded translation of an earlier Swedish text, that was published in 2022 as "En bugg i systemet-Enki Bilals prospektiva science fiction" (Rosengren, 2022).

However, as a preliminary, introductory reason, I just want to mention that Bilal's configurations and uses of the Western magma of social imaginary significations have, at several occasions in the past, proven to contain a prospective vision of sorts, explaining and enlightening the present. The assumption is that Bilal can, perhaps, help us see and concretise both possibilities and risks saturating contemporary social universes. To specify some of the tangible ways in which the social imaginary works, I will thus base my arguments in a reading of *Le Bug* and in the processes of creating meaning activated by both writers and readers of comics.

From at least 2001, if not before, people in the West have become accustomed to living in a fictionalized world, where real disasters get their shape and meaning from the (often dystopian) world of fiction<sup>2</sup>. 9/11 was immediately compared to disaster movies (prominently *The Towering inferno* by John Guillermin from 1974) and the dramaturgy in the news reporting on the terror attack, as on the subsequent *War on terrorism*, seemed to follow the standard Hollywood manuscript: the enormous, exceptional event was inscribed in a familiar pattern with a clear distribution of roles and prefab models for action. The predictability and clarity of the following political polarization, as catastrophic and bloody as it was, consequently had a soothing effect on most opinions. At least up until the Lehman Brothers collapse in 2008, and the global economic chaos it sparked. Then came 2011, when the *Arab Spring*, that some earnestly called 'a Facebook-revolution', showed both that deviations from the standard script were possible, as well as how humanly costly they could be. Social media turned out not to be the unambiguous tool for democracy and freedom so much hoped for, but more of an oppressive weapon in the hands of totalitarian regimes and propagandists. After 2011, the dramaturgical deviances followed in rapid succession; the distribution of roles between 'the good' and 'the bad' became unclear and started to dissolve. And with the war in Syria, the increase of refugees seeking asylum in Europe in 2015, the democratic farce around the Brexit vote and the presidential election in the USA in 2016, the relative predictability afforded by the fictional models was finally broken. The perhaps stifling, but at least stable, political order of left against right became muddled; unprecedented alliances were formed, such as the social movement *Les Gilets Jaunes* in France in 2018 and the manifestations against corona restrictions a couple of years later that assembled nationalistic right-wingers, new age followers and activists from the left in the same ranks. The political agency was transformed and displaced and the foundations of liberal democracies – which in the best of worlds would be the citizens' fair and free deliberative choices between clear and honestly debating political alternatives – started to crack, *also* as ideological, imaginary foundations. Identity understood as



<sup>2</sup> When I talk about 'people in the West' in different iterations in this text, I refer to those who recognize, and may or may not identify with, the social imaginary universe that is sometimes called 'the western world'. This universe is not limited to certain places or countries; rather, those who recognize the validity of the following, very sketchy historical account, will in one way or another be related to this 'western world'.

special interest became more important than taking care of what is common for us all – the welfare state, the climate, our common world.

However, when Covid-19 started to spread across the world in the spring of 2020, it suddenly seemed to be humanly possible to come together in global political action for the common good. All over the world *lock downs* were initiated to protect the weakest in society, and to stop the ravages of the virus. Something seemed to have happened, something that might turn the development; perhaps also the climate crisis could be handled as effectively?

Soon this proved to be a naive expectation. Concerted actions were quickly swapped for fierce competition and suspicion between nations. In Scandinavia, as in the rest of Europe, almost forgotten borders were restored and became most palpable again. Xenophobia grew under the cover of virus protection. In the face of rising infection even a country like Sweden, which in the beginning of the pandemic saw each citizen as capable of following the governments recommendation to “ställ in, håll ut, håll avstånd” [cancel, persevere, keep your distance; this alludes to a recurrent formulation in many of Sweden’s former prime minister Stefan Löfven’s speeches during 2020], was transformed in a more authoritarian direction. A special pandemic law was installed, expanding the possibility of actions concerning the use of face masks, travel restrictions, online teaching, etcetera<sup>3</sup>. Similar reactions and restrictions were seen all across the world in the northern autumn of 2020 – often instead of focusing on collaboration or on helping or getting support also from those who do not happen to live within the borders of a specific country.

And yet – the vaccines, that were developed through formerly unseen collaborations, and in record time, promised to save us all. At least some time during 2021, or 2022. And at least if you were lucky enough to live in one of the rich countries of the world. The vaccines, which finally seem to have stopped the pandemic, have also proven to be a possibility for the pharmaceutical industry to make massive profit out of essential human needs, again.

Then, just as the pandemic phased out, another breach – the Russian invasion of Ukraine in February 2022. Suddenly, European states seemed to come together as one, again, facing a new common enemy. Formerly non-aligned countries such as Finland and Sweden discarded years of policies of neutrality and hastened to apply for NATO membership. The imageries of the Cold War seemed pertinent again – the fear, the warmongering, the nuclear threat. Nothing is post-war anymore, and the unity, as well as the conviction and willingness to act of the first months of 2022 are

<sup>3</sup> The law came into force on January 10 2021. In an earlier press release from the Swedish government, the law is said to be an “outline law, where the parliament, if it accepts the law, temporarily will give the government authority to, through ordinance, decide about more binding actions regarding communicable diseases than is currently the case”. [Translated by the author]. See <https://www.regeringen.se/pressmeddelanden/2021/01/tillfallig-pandemilag-ger-fler-befogenheter-for-atgarder-om-smittskydd/> Last visited August 10, 2021, 22.06.) The democratic intention that was at least discernible in the government’s actions in March and April 2020, appeared in the autumn more and more as a random taking of positions: face masks/no face masks; prohibition to enter the country/ no prohibition to enter the country; open businesses/closed businesses and so on.



now, in 2023, threatening to crumble into petty promotions of particular national interests, again.

To sum up – and now I come back to the elusive and frightening: All these events suggest that we today lack the parameters for orienting ourselves towards the future. The demarcation between fact and fiction seems ever dissolving and random. Once clear positions and contrasts fade. All predictions seem credible, the most totalitarian and dystopic as well as the most egalitarian and democratic. For better or for worse, we do no longer have customary oppositions or entrenched loyalties to guide us. The future is muted. Covid-19 might still be the best image of this condition – omnipresent, it can affect everyone; it may be transmitted without the infected person even knowing; the infected may get terminally ill, or get away with a mild cold; nobody knows anything for sure. All are threatened, everybody can be stricken, but not in equal proportions, not as bad or as fatally.

What we need today is an idea about what we are facing, what we can expect. We need an idea of a future that does not simply repeat the deeply entrenched catastrophic scenarios of the Western magma of social imaginary significations that have been prominent ever since the post-war anti-nuclear movement, since the eye-opening environmental critique in Rachel Carson's *Silent spring* (1961) and, obviously, since the War on terror after 9/11.<sup>4</sup> That is, scenarios that do not necessarily follow the sadly predictable inevitability of dystopias, or economism's blind faith in the benevolence of the market, or the divisive ideological fictions of the so called 'Realpolitik'.



### Exploring possibilities - Enki Bilal's *Le Bug*

The possibility of possibilities of other social imaginary universes are explored in the work of the French artist, comic book creator and film director Enki Bilal. He has for a long time now (Bilal began to write comics already in the mid-seventies) reflected on politics, humanity, consciousness and technology in a series of publications in different genres and media, ranging from SF-surrealism to (almost) social realism, communicated through exhibitions, comics and films<sup>5</sup>. A common theme in the multifaceted work of Bilal is the staging of a simultaneously imaginary

---

<sup>4</sup> *Social Imaginary Significations* (SIS): These significations are, according to Cornelius Castoriadis, *social*, because they are shared by a group, a society or even a whole culture; *imaginary*, not because they would in any way be fictional or non-real, but because they are the results of the workings of our human imagination and *significations*, because it is in and through them that humans understand and give sense and meaning to their world. Together they form an everchanging 'magma' in and through which a society takes form and reshapes itself.

For a presentation of the concept magma and the idea of SIS, two concepts central in the philosophy of Cornelius Castoriadis, see Rosengren (2014).

<sup>5</sup> French Wikipedia has a very good page about Enki Bilal, with a short biography and an extensive bibliography. (last visited 24/3 2023: 15.38) : <https://fr.wikipedia.org/wiki/EnkiBilal>



and *imaginal*<sup>6</sup> political reflection, where the discursive and visual aspects interdependently support, determine, complicate and deepen each other. Bilal's work is saturated by a complex and thoroughly worked out social visual imaginary rhetoric.

This also applies to his most recent work *Le Bug*, today available in three of five, or six, planned volumes (Bilal, 2017, 2019, 2022)<sup>7</sup>. It tells the story of a global phenomenon, multi layered and ambiguous: A bug that on December 13 2041 erases all data on hard-drives, servers and electronic memories all over the globe. Programs, applications, codes – all is gone; only ancient analogue technologies work, and, somewhat surprisingly, email<sup>8</sup>. This bug is furthermore somehow related to the bug-like creature that has penetrated the neck of cosmonaut and returning Mars-traveller K Obb and installed itself next to his spine. The creature gives, inexplicably, Obb access to all the world's disappeared data. Obb remembers everything – not least the codes needed to restart the digitally dependent machines that suddenly grinded to halt, as well as the digital implants in human bodies that have stopped working. Moreover, the parasite gives Obb the ability of telecommunication with specific persons, communications that are no doubt listened in to, bugged, however unclear by whom. Lastly, the bug is also an infection, a virus, that has contaminated Obb, who unwillingly transmits the ailment. The infectious symptoms appear as blue spots on the skin and through a fever, but seem to cause no other effects, at least not in the first three volumes. Apart from offering some kind of immunity (unclear however against what).

Hardly surprising, all power groups of the world – from states and multinational firms to political and religious factions, organised crime syndicates and desperate implant dependent individuals – want to get hold of, get help from and to control Obb. He has at once become the way to power, to restoring the world order as well as a revolutionary potential to redo just about everything. Hence, Obb is a hunted man.

However, interesting as they are, I will not focus on the details of Obb's story in this essay. My attention will be on how Bilal presents a social characteristic and a political critique in and through this fictional scenario. So let me briefly present Bilal's work and methods and say something about how the reading of comics interact with social imaginaries on a more general level, before I come back *The Bug* and what can be learned from its portrayal of the contemporary world.

<sup>6</sup>I borrow this expression from the political philosopher Chiara Bottici (2019a; 2019b). I will soon come back to the meaning of the distinction between *imaginary* and *imaginal*.

<sup>7</sup>The possibility of another two or three volumes of *Le Bug* is mentioned by Bilal himself in many interviews.

<sup>8</sup>It is of course doubtful if even email would work... Bilal has commented on this and said that he is not and does not try to be realist in all details. The main point is that the collected *memory* of the world is lost.

## On Bilal's work

Over the years, Bilal has established and worked out a singular social imaginary universe functioning as a distorting and, sometimes, horror mirror of (primarily) the western, European contemporary world. Within this universe, he has, among other things, staged the dissolution of the subject<sup>9</sup>; the ill-logic of war (principally the war in former Yugoslavia);<sup>10</sup> the ever-dissolving borders between man-animal-machine as well as the obsessions with scales and measuring – from Celsius, Fahrenheit and Richter to completely fictive scales for measuring just about everything<sup>11</sup>. In his universe memory, power and autonomy are always on the verge of evaporating, transforming, eroding, distorting. You can never be sure that you are you and not your avatar, not sure that the decisions you make or the love you live really are your own; every feeling, every conviction is wavering. It is a universe of permeable borders, of parasites taking over their host organisms<sup>12</sup>. The colour-shade keeping this world together, its foundation, is the grey – *le couleur indicible* [‘the unutterable colour’]<sup>13</sup>. *The Bug* is set in this universe, but this time with a muted mauve with a tinge of violet as keynote. Besides the grey in its different shades, the blue, in specific grey-blue shades, is a recurring important visual and imaginary element in all Bilal's work. So also in *Le Bug* (Fig. 1).

In later years, Bilal has developed his work on the comic form and complicated the interplay between image, text and frames. In his early work, he deploys a fairly conventional form, where each frame is determined as to its meaning and role primarily by the place it occupies in the sequence of frames on the page, that is by its relations to the other frames on the same page and/or spread and by how the individual frame brings the general story forward<sup>14</sup>. The scenarist and theoretician of comics Benoît Peeters labels this mutual dependence between story and image (Peeters uses the term *tableau* here) a *rhetorical* use. He distinguishes *rhetorical* use from *conventional* use, where the story completely dominates the image (that is, when the image only illustrates the story); *decorative use*, where the image dominates, at the same time as the story and the image remain relatively



<sup>9</sup> Obvious in, for example, *La Trilogie Nikopol* (1980-1992; in a single volume 2005).

<sup>10</sup> The tetralogy *Monsters* (1998-2007).

<sup>11</sup> For example, the last volume in the Nikopol-trilogy, *Froid Équateur* (1992), *Les Humanoïdes Associés*, and the trilogy *Coup de Sang* (2009-2011), Editions Casterman.

<sup>12</sup> All these themes are salient already in Bilal's first own work, *La Foire aux Immortels* (volume 1 of *The Nikopol-trilogy*) where the main character Nikopol in his body and mind is forced to accommodate the Egyptian god Horus. This theme is later developed into a surrealist horror-vision in the tetralogy *Monstres*, where Bilal aims to describe the consequences of nationalism, religious fanaticism and hunger for power, taking the conflict in the Balkans 1991-1994 as his point of departure.

<sup>13</sup> Another possible English translation of ‘indicable’ would be ‘unspeakable’, but the negative connotations of this latter expression seem to strong – Bilal likes his Grey.

<sup>14</sup> See for example the three volumes that Bilal made together with Pierre Christin– *La Croisière des oubliés* (1975), *Le Vaisseau de pierre* (1976) and *Partie de Chasse* (1983), where one also can follow how he, during these years, shaped and finetuned his specific style of drawing/painting.

autonomous; and lastly *productive use*, where the image dominates while the story and image depend more closely on each other (Peeters, 1998/2003: 49 ff)<sup>15</sup>.



**FIG. 1** - *Obb caught by progressive neo-marxists* (Excerpt from the work *Le Bug* by Enki Bilal, volume 2, p 69. © Casterman. Courtesy of the author and Editions Casterman)

<sup>15</sup> A paradigmatic and well-known example of a rhetorical use is Hergé's *Tintin*.

Bilal's development from the mid-nineties onward does not, however, fit easily within the somewhat square fourfold structuralism of Peeters. On the artistic level Bilal moves away from drawing, "le code de la ligne clair" [the code of the clear line] and the subsequent colouring, in favour of painting (France Culture, 2020, Episode 4: 10.50)<sup>16</sup>. He increasingly starts to paint the frames directly, and only thereafter digitally crops, refocuses and organises them in sequence which, among other things, means that he works out his stories visually and discursively in one and the same process. In the case of Bilal, it would be wrong to talk of either visual or discursive dominance or autonomy. Rather, then, of an integrated visual-conceptual-imaginary process that generates his work. Consequently, it is fair to speak of this work as simultaneously *imaginal* and imaginary. In the words of the philosopher Chiara Bottici, the imaginal



...means simply that which is made of images and can therefore be the product both of an individual faculty and of the social context as well as of a complex interaction between the two. /.../ In contrast to imagination and imaginary, the concept of the imaginal emphasizes the centrality of images, rather than the faculty or the context that produces them; therefore, it does not make any assumptions about the individual or social character of such a faculty. (Bottici, 2019a: 5)

205

What Bottici says, as I understand her, is that the imaginal and the imaginary together, and at the same time, both precede, produce and work out the social imaginary significations that shape us as subjects and make it possible for us to experience and to think differences, as for example the difference between text and context. And she leaves open the question of what is most fundamental for the imaginary process, the individual or the social. As the concepts of the individual as well as of the social are made possible by this very process, choosing between them is more a question of preferences than of facts. The visual work of Bilal contains the imaginal as well as the imaginary. It is as generative of concepts and meaning as ever the discursive and narrative aspects of his work. Consequently, to follow Peeters and try to distinguish between narration and image in the work of Bilal will, at best, be misleading.

### The social imaginary

The complex relations between the imaginal, the imaginary and the social imaginary, as well as the question regarding what Bottici really means when talking about "the imaginary as a given social context" (Bottici, 2019b: 437) requires a far

---

<sup>16</sup> In this episode, Bilal talks about, among other things, his artistic practice.



more extensive and in detail treatment than there is room for here. However, there is still need for being a bit more specific about the social imaginary in order to see and understand how it works, for example as exemplified in the comics of Bilal. So let us turn to one of Bottici's main references for discussing and problematising the imaginary, the Greek-French philosopher and political activist Cornelius Castoriadis and his exploration of the magma of social imaginary significations.

All through his work, Castoriadis constantly returns to how the social imaginary and politics interact and shape the conception of the political, specific for each given society. When he describes the results of humanity's imaginary creations, he speaks of these as a magma of social imaginary significations. The term magma is, for Castoriadis, originally both a mathematical and geological term. When he first, in 1975, presented his thoughts on *magma*, in the seminal work *The Imaginary Institution of Society*, he did so from a resolutely logico-mathematical perspective<sup>17</sup>. However, the relative failure of his first idea of constructing a formal logic of magmas did not affect the fruitful exploration he made of the metaphor all through his work<sup>18</sup>. As a geological term, magma denotes the constantly moving, layered mass of various molten rocks and minerals that from time to time penetrates the earth's crust in violent eruptions. In short, what is called lava on the Earth's surface used to be magma. All these meanings are essential to Castoriadis - the different strata (layers) that fold in and out of each other without completely mixing; that exist frictionally together without tracing back to one single origin; that are in constant motion, but at different speeds (the different layers of a magma are of different temperature, density and inertia); that can break through a solidified crust, only to cool, solidify and create new formations in their turn. Castoriadis thus chooses the metaphor of a magma of social imaginary significations to emphasize the simultaneous autonomy and interconnectedness of the different strata in our world – such as the natural stratum, the biological, the social-historical etcetera. He conceives of being as a stratified magma, in a state of constant flux. And this magma is born and instituted, as well as transformed, by us human beings in our different specific social situations.

On a general level then, Castoriadis's comments regarding the social imaginary and its institution points to well known, yet and strangely enough often ignored phenomena. We will come back to Castoriadis below, as to some of the details of this institution.

---

<sup>17</sup> "A magma is that from which one can extract (or in which one can construct) an indefinite number of ensemblist organizations but which can never be reconstituted (ideally) by a (finite or infinite) ensemblist composition of these organizations." (Castoriadis, 1987: 343). *Ensemblist logic* or *organization* is short for 'ensemblistic-identitary logic', a term Castoriadis coined to denote the logic and causal thinking that explains phenomena by assigning them to, or deriving them from, a specific set (ensemble) or a specific identity. A typical example would be the idea that everything that now exists in the universe can ultimately be traced back to the big bang. See the clarifying article "Ensemblistic Identitary Logic (Ensidic logic)" by Jeff Klooger in Adams S. (2014).

<sup>18</sup> Thanks to Paula Diehl for reminding me of the double origin of *magma* in Castoriadis's work.

## The meaning-making processes in the reading of comics

Bilal's work is eminently magmatic. Consequently, the aim to find specific codes for comics that some of the early theoreticians supported is insufficient when discussing his work. Instead, we need to describe and understand how visual works (such as Bilal's, but also many other contemporary writers of comics) interact with and activates social imaginary conceptions and cognitive abilities among its readers. Here we can look to Karin Kukkonen, and her *Contemporary Comics Storytelling* (2013) for guidance, not least since her main focus is on "processes of meaning-making" (Kukkonen 2013: 7). This means, more precisely, that...

at stake is not a vocabulary or a grammar of comics storytelling but rather a pragmatic account of how comics awaken their readers' imagination, how they elicit meaning-making processes, and how they thereby tell their story [...]. I consider the clues, gaps and inferences that shape the encounter between readers minds and textual features (Kukkonen, 2013: 7).

Thus, in Kukkonen's type of cognitive pragmatic interpretative work, the aim is to use the clues provided in the visual text rather than to try to find or understand the code or codes<sup>19</sup>. For Kukkonen, the goal is to look into the meaning-making both in and through the act of reading. She says: "On my cognitive account, comics dynamically play into our cognitive predilections and put them to particular narrative and literary use" (Kukkonen, 2013: 13).

Even though comics obviously use both conventional signs and codes of different kinds and types, I follow Kukkonen when she points out that many visual, verbal and interactional (i.e. how the personages in the comic relate to each other through gestures, mimics, etcetera) clues do not at all depend on codes, but rather on specific meaning-making configurations in the visual text: "much meaning-making relies on making the relevant inferences for the particular contexts we encounter codes in" (Kukkonen, 2013: 17).

I see Kukkonen's concentration on the meaning-making processes in the act of reading as one way to specify my own efforts to, as I once phrased it, 'see what is there to be seen' – i.e. how perception, not only visual, is conditioned by language, habits of thought, concepts and conceptual systems that always already shape our experience (Rosengren, 2012: 44, 63–80). So whereas my main focus has been on how concepts, stereotypes and practices generally make possible, or more difficult, meaningful perception and experience, Kukkonen is directing her interest at how

<sup>19</sup> Kukkonen specifies: "[Umberto] Eco looks for codes, that is, conventionalized signs that we can read because we know, from our cultural context, what they mean. I look for clues, that is, elements on the page that prompt readers to draw particular inferences which, in turn, can be based on cultural knowledge or psychological capacities" (Kukkonen, 2013: 13) Here it is clear that conventional signs may function as clues – the opposition 'code vs pragmatics' is thus not given, absolute or imperative, but has to be fitted into the general process of making meaning.

In this essay, I use the expression 'visual text' to comprehend the indissoluble integration of discursivity and visuality in comics.

these concepts, stereotypes and notions may be used in visual texts to activate meaning-making processes in specific reading situations.

For a reader to be able to understand and interpret what Kukkonen calls clues, and to transform these into a meaningful narrative understanding, there are certain minimal conditions that need to be fulfilled. Apart from the obvious condition of 'knowing' the language used in the work (French, Italian, Swedish etcetera), the reader must have some idea of representation, as well as at least a basic knowledge of the relevant visual, verbal and interactional stereotypes used in the work. That is, a general ability to read and decode, as well as to interpret and understand. But such abilities are neither self-evident, nor just given; they are acquired by socialization and through experience. And, of course, Kukkonen is indeed aware of this when referring to the film scholar David Bordwell, who distinguishes between three types of visual effects:

[F]irst, "visual effects which are dependent upon cross cultural, even universal factors"; second "visual effects which depend on culturally localized skills but which can be learned easily"; and third, "visual effects which depend on culturally specific skills requiring more learning". (Kukkonen, 2013:20-21)<sup>20</sup>

Kukkonen maintains that even if there are examples of the third kind of visual effects in comics, such as symbols for superheroes (for example the bat-sign in Batman) that have to be learned specifically, "the majority of (visual) comics signs fall under the first two, easily accessible categories." (Kukkonen, 2013:21) This is the core of Kukkonen's convincing argument against thinking about the understanding of comics in terms of simple decoding. Meaning is, she writes, not fixed but generated and transformed in and through the reader's efforts and engagement with the visual text. Moreover, she shows in minute detail, through close readings of the comics *Steve Canyon*, *Fables* and *Tom Strong*, how fruitful her inferential reading and its abductive logic really are – especially when discussing how contexts and schemata are activated through specific clues in the different works, and how these may be developed using the concepts *intertextuality*, *story worlds* and *fictional minds*.

## The (political) role of the social imaginary

Kukkonen's approach to visual works is very rewarding. At the same time, I would she had given more than marginal attention to a dimension that, for me, stands out as crucial, specifically in relation to Bilal's work: the social imaginary. The very ability

<sup>20</sup>It seems to me as if Bordwell, when making these distinctions, had in mind the much debated distinction between icons (images that are universally understood, such as circle = sun), indexes (i.e. icons put in specific contexts, such as a circle on a weather map = fair weather) and symbols (such as words, who need familiarity with conventions such as grammar, syntax and semantics in order to be understood) when making his distinctions. The quote from Bordwell comes from "Convention, Construction and Cinematic Vision" in *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, D Bordwell and N Carroll (eds), University of Wisconsin Press, Madison, 1996, p. 93-96. Quoted after Kukkonen.



to identify and understand the Kukkonens's clues ultimately rests on knowledge of the magma of social imaginary significations that the visual as well as the discursive text work with. Familiarity with the social imaginary universes of the visual text is thus a precondition for readers to be able to first identify and then understand the clues. Such familiarity is gained through socialisation and through individual experience, the former often unconscious and fundamental, the latter often conscious and often intentional. The most important feature of the social imaginary is that it presents a world for us<sup>21</sup>; a world that appears to us as given, obvious, inescapable and stable – at least up until the moment when we, subjectively or collectively, become aware that other individuals, societies, groups or cultures consider partly or completely different significations as obvious and real. This is the moment when we confront our autonomy – that is when we realize that, had we been born into different circumstances, a different time, a different social class, we might have seen reality and the world in a slightly different, or very different way.

Following this realization, *everything* is (or at least should be) relativised, exposing our responsibility, our ambiguities and our possibilities. And at the same time, we understand that we may choose to hold on to what we were born into, on the condition that we manage to forget that this holding on to a certain reality actually is a choice. In an essay called “La crise des sociétés occidentales” [The Crise of the Western Societies], included in *La Montée de l'Insignifiance* [The Rise of Insignificance] from 1996, Cornelius Castoriadis discusses the complex issue of social institution:

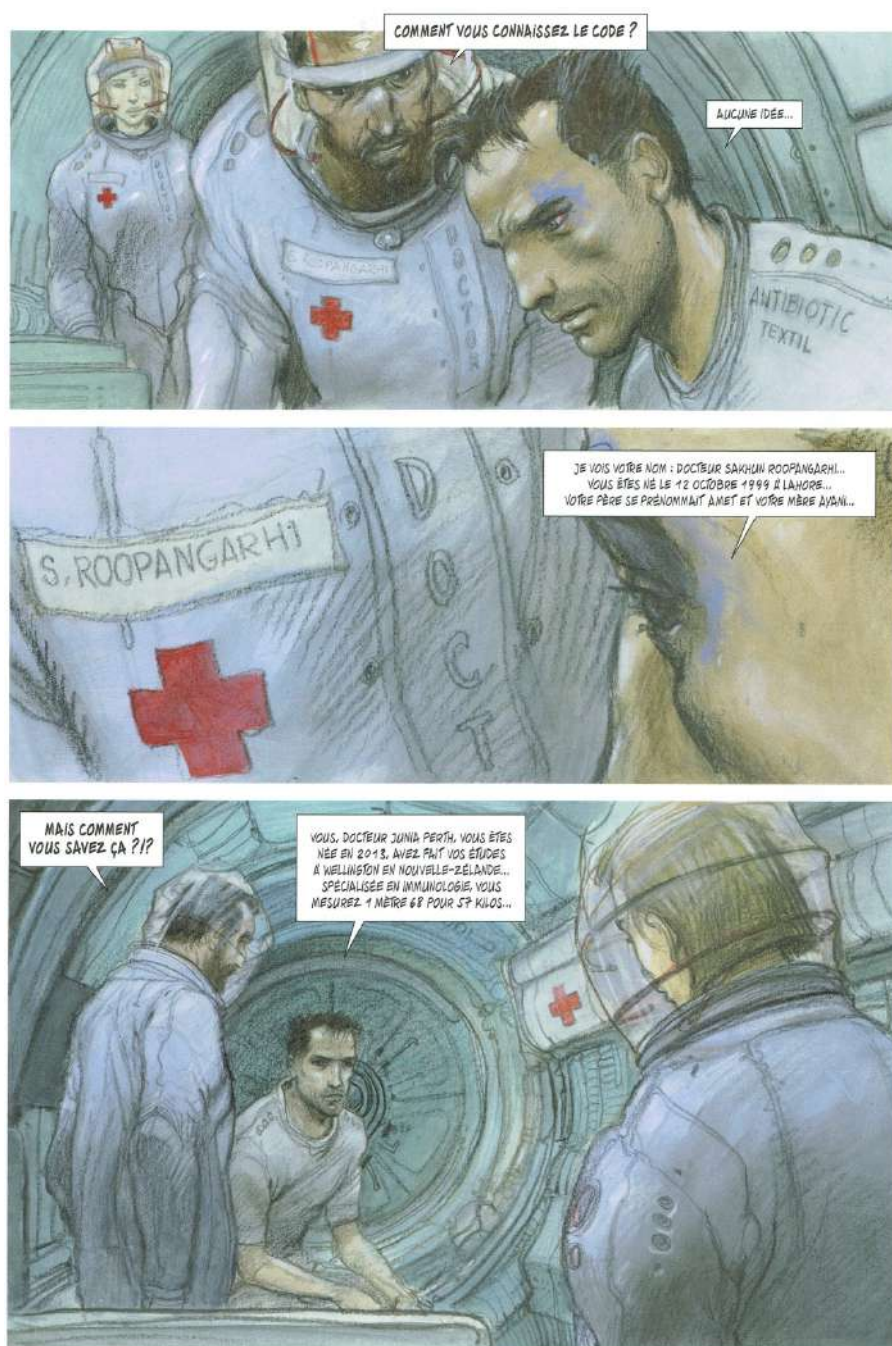
There can be no society that is not something for itself, that does not represent itself as being something /.../. 'For itself', society is never a collection of perishable and substitutable individuals living on some territory or other, speaking this or that language, practicing 'outwardly' some customs or other. On the contrary, these individuals 'belong' to this society because they participate in its social imaginary significations, its 'norms', 'values', 'myths', 'representations', 'projects', 'traditions', etc., and because they share (whether they know it or not) the will to be of this society and to make it be on a continuing basis.

All this evidently partakes of the institution of society in general - and of each society examined. Individuals are its sole 'real' or 'concrete' bearers, such as they have been fashioned, fabricated by its institutions - that is to say, by other individuals, who are themselves bearers of these institutions and of the correlative significations. (Castoriadis, 1996: 20-21, my translation)

Thus, the social imaginary is simultaneously the magma of significations that authors and artists like Bilal have to work with, and the fond against which a reader is able to identify visual and discursive clues. Without this background, the making of meaning will suffer or even become impossible – and here I am not only speaking in connection to the reading of comics. I talk about the preconditions as well as the conditions for human meaningful experience in general; about how the social

<sup>21</sup> And in this it comes very close to the rhetorical concept of doxa. In fact, these thoughts on the social imaginary are developed as a direct prolongation and specification of rhetorical research into the notion and functions of doxa. See, in Swedish, Rosengren (2002) and, in English, Rosengren (2012)

imaginary allows us to experience and make sense in and of our world. Let me try to spell this out a bit and explain what I mean through a scrutiny of some pages from *Le Bug* (See Fig. 2).



**FIG.2** – (Excerpt from the work *Le Bug* by Enki Bilal, volume 1, p 24. © Casterman. Courtesy of the author and Editions Casterman).

## Reading Bilal 1

I start with a comparatively simple page. Obb has just given Juna Perth the code that runs the medical equipment aboard the international space station.

The page consists of three frames that the reader, after first taking in the whole page (Kukkonen, 2013: 29) reads from top to bottom (frame 1 on top, frame 3 at the bottom) and left to right.<sup>22</sup>

The communication between the persons is verbal and represented in speech bubbles, straightforward questions and answers:

How do you know the code?

No idea.

Frame 1 gives an overview of the three persons – we see Obb in the foreground, Rhoopangarhi a bit further away, and Perth in the back. Frame 2 follows Obb's gaze when he reads Rhoopangarhi's name tag and suddenly knows when the doctor is born as well as his parents' names. In frame 3 the perspective is reversed – now Perth is in the foreground and Obb in the back. Obb gives further evidence of his extensive knowledge.

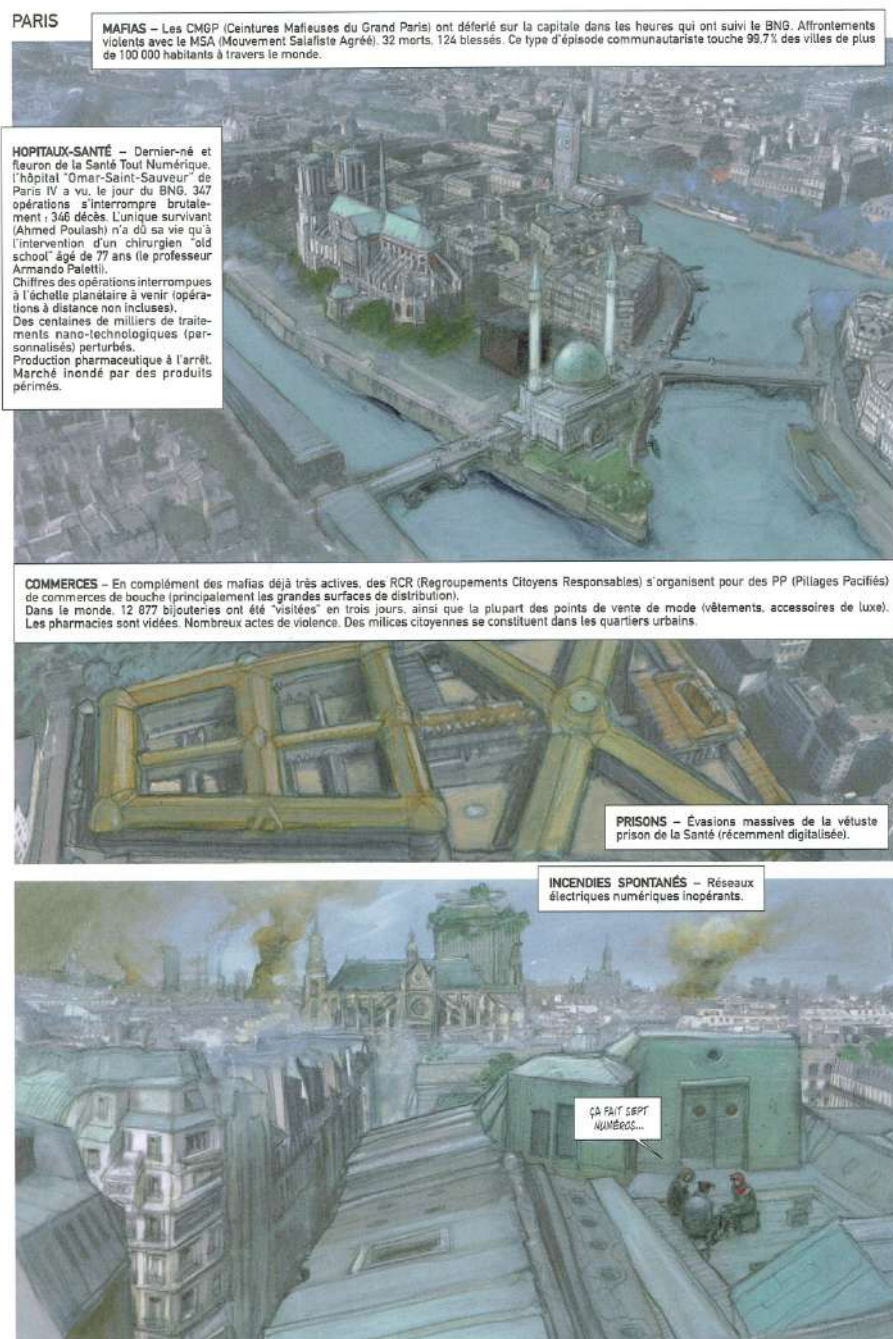
Rhoopangarhi and Perth wear protective suits with red crosses, identifying them as doctors; Obb is in his space traveller-underwear. In frame 1 and 2 we perceive a blue spot on Obb's left temple. We know since before that Obb has a parasite in his body, and understand that Obb is potentially carrying a virus – hence the doctor's protective suits.

This seems to sum up the content of the page, and possibly does. What I want to point out here, is how dependent this basic meaning-making is on knowledge of how visual representation works; and how knowledge is given by the (for each situation specific and situated) social imaginary<sup>23</sup>. The preconditions for the simple reading I just presented lies in an implicit but effective ability to (from the most fundamental to the more individually dependent and genre-related):

- 1) see pictures as representations;
- 2) understand that the persons in the different frames are the same ones (thus in total three, not six or eight);
- 3) understand that the three frames represent the same fictive space with the same fictive persons (understand the switch of perspective);
- 4) conclude from Rhoopangarhi's posture and gaze in frame 1 and 3 that he is worried and intensely interested;
- 5) realize that the use of bold characters in Rhoopangarhi's speech bubbles emphasizes and confirms the visual impression he makes.

<sup>22</sup> Other genres of comics may follow other reading conventions – such as *manga*, which are mostly read from right to left and from top to bottom.

<sup>23</sup> To be completely clear on this point – I maintain that David Bordwell's three visual effects, from the interculturally universal to the more specific ones all have their basis in the social imaginary, and in the last instance in the specific *Umwelt* that all humans share just by being Homo Sapiens. For the concept *Umwelt* and its relation to what a being can perceive, see Cassirer (1996: 42ff).



**FIG. 3** - (Excerpt from the work *Le Bug* by Enki Bilal, volume 1, p 28. © Casterman. Courtesy of the author and Editions Casterman).

This is an example of how a reader works with what Kukkonen calls visual, verbal and interactional clues in a specific visual text – and also of how the reading in itself is conditioned by the readers familiarity with a specific magma of social imaginary

significations. Points 1, 2 and 3 relate to the reader's understanding of visual representation, probably an acquisition at a very young age, perhaps even before learning to read verbal language, perhaps taught by a close relative or a teacher through reading and explaining picture books. As Castoriadis repeatedly claims, the social imaginary is primarily transferred between "individuals, who are themselves bearers of these institutions and of the correlative significations" (Castoriadis, 1996: 20-21).

Point 4 relates to a specific social competence, acquired through experience within a specific cultural context, to 'read' body language, and to the ability of applying this competence also to representations of humans, so as to make an, in the given fictional context, satisfactory interpretative meaning. Point 5 is about familiarity with certain codes, partly on a general level, such as that the use of bold face means emphasis; partly and specifically for the present context, that Rhoopangarhi speaks with emphasis and, based on point 4, concern.

So, while point 1 presumably is a more or less universal human competence, points 2 and 3 are clearly anchored in a specific Western imaginal and imaginary tradition of representation. Hence, the interpreter must have learnt, at some point, to 'read' representations in this specific way in order to apprehend the clues I have just pointed out. In the same way, points 4 and 5 have to do with understanding representations of cultured specific expressions, that must be identified as such in order to work as meaning makers for the reader.



## Reading Bilal 2

Let me move on to my next example, where the importance of the social imaginary becomes even clearer.

This page deals with the consequences of the *Bug Numérique Généralisé* [the Generalised Numeric Bug] – BNG (all through his work, Bilal shows a fondness for acronyms), i.e., the digital loss of memory and information that has struck the whole world. This is the third page of three – the two earlier deals with London and New York, enumerating the effects of the BNG on elevators, subways, airplanes, banks, immigration and arsenals as well causing suicides, mostly among teenagers, and kidnappings, mostly of mnemonic experts and mathematicians. This page deals with Paris and the consequences for organized crime, health care, prisons and the electric grid (spontaneous fires).

The page consists of three frames, 1 and 3 of roughly equal size, frame 2 considerably smaller. Frame 1 presents an aerial view, from the east, of Ile de la Cité; frame 2, a representation of the prison Santé also from the air; frame 3 offers a view of the rooftops of Paris, from the north with the church of St. Eustache in the distance.

Frame 1 is based on and reworks a photo, while 2 and 3 are 'realistic' renderings of surroundings in Paris, with the addendum that the church of St. Eustache has been given an as of today non-existing square, overgrown tower.

The text in the inset boxes is of newsflash character. It does not explain or describe, just state facts the background and contexts of which the reader is supposed to be familiar with. Except frame 2, no indication is given of what is seen in the images; this is also presumed to be familiar for the reader. Moreover, the texts have a typically 'printed' look – they are written in teletypewriter-font (as distinct from the block letters in the speech bubbles), using bold face for headlines.

The texts work as typical clues in Kukkonen's sense: As the reader is supposed to be familiar with the contexts and the background presupposed by the information given in the texts, the reader's own meaning-making is activated to fill information gaps and create the contexts needed to produce a satisfactory narrative meaning. The picture in frame 1 works in a similar way. In the (very) familiar image of Notre Dame and Ile de la Cité, Bilal has inserted a mosque in direct connection to, or perhaps even partly on, the space where today is located a memorial for victims of the holocaust, *Mémorial des Martyrs de la Déportation*. This is not mentioned in the texts (the image reoccurs once more from a similar perspective, also without comments, in volume 2, p. 28), and it has no central importance for the narrative. The mosque is simply there, just as Notre Dame. The reader who notices this is faced with a similar type of clue as in the texts, and must create the context that will explain the mosque and its location.<sup>24</sup>

Bilal often works in this way, both visually and discursively, when he presents radical changes (compared to today) as unproblematically given. Thus, he points to the 'possibilities of possibilities' that I asked for in the beginning of this text.<sup>25</sup>

A prerequisite for this to work is, this is my contention, that the reader has or acquires a certain familiarity with the social imaginary universe that Bilal departs from and transforms. Regarding the image of Notre Dame, one can probably suppose that it is part of an internationally circulated imagery, while the prison Santé (frame 2) hardly is as familiar, even to Parisians – which may explain that the information about what we see in this frame is given in the text; that it is a prison. Frame 3 presents the (presumably) internationally famous Parisian roof-tops, with a famous (at least to Parisians) church in the background, accompanied by build-ups of smoke, suggesting fires in the city – which is supported by the text-box where 'spontaneous fires' are mentioned. (The speech bubble in frame 3 points forward in the narrative).

<sup>24</sup> Bilal comments on this and says that it is up to the reader to decide if this is a sign of a future peaceful coexistence between religions, or something else. (France Culture, 2020)

<sup>25</sup> This is a recurring move in Bilal's prospective science fiction. Another interesting example of this practice is an uncommented reference to the Califat of Istanbul where a top-meeting "turco-russio-kurde" is held between the Kurdish president, the Russian president and the Calif of Istanbul. (Volume 1: 35) Perhaps a central characteristic of prospective SF as a genre? I will return to this below, in the section 'What is realism?'



**FIG. 4** – (Excerpt from the work *Le Bug* by Enki Bilal, volume 2, p 221. © Casterman. Courtesy of the author and Editions Casterman).

This method allows Bilal to create open works, challenging the reader's attention and hermeneutic ability to become meaningful at all. There is not *one* clear signification in these images and texts; instead, they become points of departure for more or less well founded and informed abductive productions of meaning.

### Reading Bilal 3

I take a last and third example from volume 2 of *Le Bug*. This time I would like to show an aspect of how Bilal works with history as imaginary material.

The page is made up of four frames – frame 1 upper left; frame 2 upper right; frame 3 directly under frame 2 and frame 4 at the bottom of the page. On this page, we find a different kind of ‘machine text’ in the textboxes – bold face, larger letters, possibly also another font (compared to the newsflash texts), representing Obb’s own thoughts and bug-induced memories. The speech bubbles represent the dialogue between Obb and Nataly-Ann Tverdokhlebo.

Standing out from other sections in *Le Bug*, the parts involving the group called Neo-Marxists are characterised by a pronounced, almost dominating light green hue.

The feverish Obb has, together with Perth, managed to hijack a plane and have landed to fill up fuel on “un de ces monolithes planétophalanstéro-utopiques” [difficult to translate – an interpretation may be ‘one of these monoliths (belonging to) the utopian, planet-embracing phalansteries’]<sup>26</sup> that became popular during the 2030:s. Obb and Perth have just been awakened by Nataly-Ann Tverdokhlebo (whose name, we are told, means ‘hard bread’), the leader of the group of progressive Neo-Marxists that live in, of and on the monolith. The first text box recounts the information that ‘le bug’ gives to Obb. We are told that the Neo-Marxists have revived an idea from the late 1920s Moscow, The house of Government, that they now call “The Eternal House”, after the title of a book written by the historian Yuri Slezkine “at least twenty years earlier”.

This information is not necessary for following the development of the narration in *Le Bug*. But for those who know about Slezkine’s book<sup>27</sup> and are familiar with the story of the Bolshevik elite’s dwelling-house, the role of the Neo-Marxists in *Le Bug* becomes at once more understandable, more sinister and more tragic: Slezkine’s central idea is that the Bolsheviks are best understood as a religious apocalyptic sect, and that the story of the house, The house of Government, that was constructed for the ruling Bolsheviks in Moscow between 1928 and 1930, reflects the hopes and the utopias as well as the decay of bolshevism. In his long review of the book, Joshua Jaffa, who has lived in this house, writes:

In Slezkine’s telling, the Bolsheviks were essentially a millenarian cult, a small tribe radically opposed to a corrupt world. With Lenin’s urging, they sought to bring about the promised revolution, or revelation, which would give rise to a more noble and just era. Of course, that didn’t happen. Slezkine’s book is a tale of “failed prophecy,” and the building itself—my home for the past several

<sup>26</sup> Volume 2, p 7. “Phalanstery: A cooperative community based on the egalitarian principles of French socialist Charles Fourier (1772–1837) and having shared property, possessions, etc.; a building or set of buildings occupied by such a community. Now chiefly *historical*.” (OED online, updated edition 2020. Last visited Mars 24, 2023)

<sup>27</sup> The book was really written by the Russian-born American historian Yuri Slezkine and published by Princeton University Press in 2017, but with a slightly different title: *The House of Government: A Saga of the Russian Revolution*.

years—is “a place where revolutionaries came home and the revolution went to die.” (Jaffa, 2017).

So, when Obb (in textbox 2, right under frame 1 and 3) observes that Tverdokhleba and her organization thinks that “an updated and corrected version of Marx may be the future for humanity” and that the bug that has struck the world “is a blessing for the movement whose name is – you would never guess, not in a thousand years – Tverdokhleba” he suggests an ominous future for the movement. But before Obb and Perth leave, Obb helps them to restart the machinery of the monolith: “You have to give those who try to change the world a second chance, right?” (Bilal, 2019:24) The next time the Neo-Marxist appears in the story, the elitist purges have begun.

Bilal activates history as well as the presumed historical knowledge of the reader in at least three ways here, again clues in Kukkonen’s sense: Through explicit references to Marxism as a political system; through the specific reference to Slezkine’s book and, visually, through the symbol that the Neo-Marxists have stitched on their jackets and hoodies which bears a strong resemblance to the hammer and the sickle. (See Fig. 1; the graffiti on the wall behind Obb.)

As with Notre Dame and the mosque, these clues are not commented or even emphasised, nor are the references to the political history of the twentieth century thematised – and they are not necessary, as I have already pointed out, for being able to follow the narration in *Le Bug*. But, on the other hand, the readers who do not perceive and catch these clues will miss out on the main motivation for Bilal’s prospective science fiction – that is, to offer an artistic future-oriented analysis of our contemporary world.

## What is realism? Prospective science fiction

Bilal is often asked how it is that he seems to be able to predict events in the near future. And looking back on his work, there undoubtedly are reasons to ask: *Partie de Chasse* from 1983 portrays a Soviet Union falling apart; *Le Sommeil du Monstre* from 1998 tells about a fanatic religious sect, *Obscurantis Order*, that carries out a terrorist attack against a sky-scraper in New York, and in *Le Bug* from 2017 the world is put to a grinding halt by a virus.

But Bilal defends himself against being called prophetic: “I predict nothing, I am not a prophet! I speak of the contemporary world, we are in *Le Bug* today”, he said in a conversation at Bouffes du Nord in Paris on October 6 2019 (Le Monde, 2019)<sup>28</sup>. And in the conversation at France Culture August 2020, quoted above, he explained himself further:

It is a journalistic, artistic analysis of our time, with the freedom to create that it entails, that leads to these ‘predictions’. The *Obscurantis Order* (OO) in *Le Sommeil du Monstre* was inspired by Talibanism, but since the OO collects elements from

<sup>28</sup>I should note that Bilal’s statements are edited by me – I do not translate verbatim.



all three of the monotheistic religions, it does not point specifically to neither Christianity, Judaism or Islam. Moreover, sky-scrapers are obvious symbols for the Western world. (France Culture, 2020, Episode 4)

Thus, the present is the focus of the "*Science Fiction prospectif*", the investigating prospective science fiction that Bilal works with. Of course, this is hardly unique but has been typical for science fiction since the genre was invented. What makes Bilal's work strikingly interesting is rather the combination of how the artistic freedom to create, of the reluctance to be realistic (at least in the common sense of the term) and of the constant inclusion of surrealistic and fantastic elements succeed in creating these close-to-reality-narratives that, in retrospect, appear as anything but free fantasies or random inventions. This is, I think, due to the ways in which Bilal pays attention to and works with transformations, accentuations and shifts in the social imaginary significations of our time. Many of the central concerns of his work belong here – memory; identity; man-animal-technique, artificial versus natural intelligence. In *Le Bug*, he centres in on the contemporary dependence on it-technology and on the frailty of the human organism; and he isolates certain aspects and considers what the consequences may be. These artistic and literary reflections are demonstrably more realistic, credible and offers us a better grip on our age than most narrowly scientific or myopic political analysis.

But can Bilal, in a more concrete way, help us understand and deal with our current pandemic, muted and war-torn present? Can he help us see and use the potential social imaginary breach that the pandemic may have opened, and that the current ongoing war has perhaps not yet managed to close? In *Le Bug* we see fragments of a world where familiar conflicts have transmuted into surprising alliances, as when the Calif of Istanbul holds council with the Kurdish and the Russian presidents. We anticipate vaguely other possible world orders – perhaps not the ones that many among us hope for or would prefer, but nevertheless neither unthinkable or unrealistic. Perhaps they are already here – with the yellow vests, the anti-vaxxers, the health-fanatics, the far left and the far right who in the summer 2021 joined forces on the streets of Europe; with the feudal Reichbürger-movement emerging as a viscous political force in Germany 2022, and still so in 2023. These groups seem to be united by an idea of freedom (of speech) as well as by a mistrust in the in the establishment and its intentions to protect the population against sickness, war and climate change – perhaps this is the way that will finally lead away from the neo-liberalism that has wrought havoc in the world for the last 40 years?

But it is hard to believe that these strife-ridden movements would lead to a climate-wise new world order, (re-)establishing ecological justice and human rights. Rather, it seems as if the social imaginary significations *liberty* and *equality*, long the prerogative of left-wing politics and social liberal think tanks, are changing and are assuming other new forms and constellations. The same revolutionary spirit seems to reign today in far-right quarters as it did during the hay-day of the 1968 leftist movements, as do the dogmatism and the narrowminded group-think.



But to resist this development by returning to the old, purportedly real signification of freedom and equality is neither possible nor desirable. Bilal makes us understand, through his portrayal of the return of the phalansteries, that we can hardly expect anything good from a doctrinaire reuse of old dogmas and ideals – not even if to change the world for the better. In the trilogy, *Coup de Sang*, that immediately precedes *Le Bug*, Bilal lets the earth itself become the decisive political and climatological actor. The manipulative political agency of humans is marginalised by the globe itself, with both catastrophic and heavenly consequences.<sup>29</sup>

In *Le Bug* it is humanity and her omnipresent technologies – from internet more or less as we know it today to all the digital implants enhancing and prolonging human life – who again is the main actor. Bilal shows that the bug in the system is inevitable, regardless whether it comes from a Mars-traveller, a bat, a laboratory or is generated from within a system that is pictured as indestructible and completely reliable – be it electronic pay systems, the control over the techniques of surveillance, AI or nuclear arms.

Neither *Le Bug* or Bilal's other works point out a simple and straight road to a better future. They cannot, should not be read as prophecies. Which is why they open a space for a political reflection and representation where the future, how frightening it may seem, at least is not closed or simply repetitive. Even if all predictions, dystopias as well as egalitarian democratic visions, seem equally probable today, Bilal permits us to see the deceptive safety in what is fictively predictable in very real conflicts. His work gives us a possibility to understand that we are in a situation of a possible gap, a breach, a situation where we eventually may be able to reshape our world and ourselves, without safety nets but also without blinkers. At the very least, his prospective thinking shows us that the future does not follow scripts, nor is it prescribed by fictionalised repetitions of earlier utopias. On the contrary, it is dependent upon a realistic social imaginary creation that does not shows us where to go in a clear-cut way, but most definitely shows us how we can grasp our time, its ailments and its possibility of possibilities. Perhaps a real viral pandemic and an acute threat of global war was needed to allow for just that.



<sup>29</sup> After the 'coup de sang' (hemorrhage, fit of rage) orchestrated by earth herself, the third volume of the trilogy, *La Couleur de l'Air*, ends with a paradisiacal epilogue, drawn in light colours and filled with happy, kind people, so atypical for Bilal that it is hard not to read it as a declaration of ironic pious hope from the author. The epilogue begins with a programmatic declaration where the purpose of the earth's fit of rage is said to be "to make possible a remoulding of new laws for our common life, beyond the current economic, financial and geopolitical dispositions that the earth has declared to be inoperative, obsolete and suicidal. This NEW DEAL concerns all forms of life still existing in the moment when the PROCESS begins." (Bilal, 2020: 283).



## Bibliography

- Adams S., ed, (2014) *Cornelius Castoriadis Key Concepts*, London/New York, Bloomsbury.
- Bilal E. (2017; 2019, 2022), *Le Bug*, Livre 1, Livre 2, Livre 3, Editions Casterman.
- Bilal E. (2009-2011, 2020 ), *Coup de Sang – La trilogie*, Editions Casterman.
- Bila E. (1998-2007), *Monstres*, Editions Casterman.
- Bilal E. (1980-1992), *La Trilogie Nikopol*, Editions Casterman.
- Bilal E., Christin P. (1975), *La Croisière des oubliés*, Dargaud.
- Bilal E., Christin P. (1976), *Le Vaisseau de pierre*, Dargaud.
- Bilal E., Christin P. (1983), *Partie de Chasse*, Dargaud.
- Bordwell D. (1996), "Convention, Construction and Cinematic Vision" in *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, D Bordwell, N Carrol (eds), Madison, University of Wisconsin Press, Madison.
- Bottici C. (2019a), *Imaginal Politics – images beyond imagination and the imaginary*, Columbia University press.
- Bottici C. (2019b) "Imagination, *Imaginary*, Imaginal: Towards a New Social Ontology?", *Social Epistemology*, 33:5, 433-441.
- Cassirer E. (1996), *The Philosophy of Symbolic Forms, Volume 4*, Yale University Press.
- Castoriadis C. (1987), *The Imaginary institution of society*, Cambridge, MA, The MIT Press.
- Castoriadis C. (1996), *La Crise des Sociétés Occidentales, La Montée de l'Insignifiance*, Paris, Seuil.
- Kukkonen K. (2013), *Contemporary Comics Storytelling*, University of Nebraska Press.
- Meany T. (2019), "Who's your dance partner?", *London Review of Books*, Vol 4 No. 21-7.
- Peeters B. (1998/2003), *Lire la bande dessinée*, Casterman /Flammarion.



Rosengren M. (2022), "En bugg i systemet–Enki Bilals prospektiva science fiction", *Pandemiska reflektioner. Retoriska och litteratur-filosofiska undersökningar i coronas tid*, (2022), Studia Rhetorica Upsaliensia 9; Löfgren I., Schou Therkildsen L. & Rosengren M. (eds), Uppsala university, SRU/URS.

Rosengren M. (2014), "Magma", *Cornelius Castoriadis: Key Concepts*, ed S. Adams, Bloomsbury Publishing.

Rosengren M. (2012), *Cave Art, Perception and Knowledge*, London, Palgrave Mac Millan.

Rosengren M. (2002), *Doxologi – en essä om kunskap*, Retorikförlaget

Morten Søndergaard (2020), *Vi Rus*, translated from Danish by Sophus Helle, unpublished. Thanks to Anna Maria Orrù.

Schou Therkildsen L. (2019), *Rhetorical formations of European identity – Close readings of constitutive rhetoric within the EU 1973-2014*, Uppsala university, URS/SRU.

### Online-references:

France Culture (2020), *A Voix Nue*, 5 épisodes, first broadcast between the 24 and 28 August 2020. <https://www.franceculture.fr/emissions/series/enki-bilal-essentielle-memoire>. Last visited 23 Mars 2023: 16:30.

Jaffa J. (2017), "Russia's house of Shadows", *The New Yorker* 16/10, <https://www.newyorker.com/magazine/2017/10/16/russias-house-of-shadows> Last visited 24/3 2023: 20.40.

Le Monde (2019), <https://www.lemonde.fr/festival/video/2019/10/28/rencontre-avec-enki-bilal-au-monde-festival60171594415198.html> Last visited t 24/3 2023: 20.40.

Sveriges regering (2021), <https://www.regeringen.se/pressmeddelanden/2021/01/tillfallig-pandemilag-ger-fler-befogenheter-for-atgarder-om-smittskydd/> Last visited 5/1 2021: 15:32.

### Wikipedia

<https://fr.wikipedia.org/wiki/EnkiBilal> Last visited 23/3 2023: 15.38.

<https://en.wikipedia.org/wiki/FacebookRevolution>. Last visited 23/3 2023: 15.37.





# Anatomia di un trauma culturale. Emmanuel Carrère corrispondente dal processo Bataclan\*

Luca Guizzardi

luca.guizzardi@unibo.it

Dipartimento Scienza per la Qualità della vita | Università di Bologna

Luca Martignani

luca.martignani@unibo.it

Dipartimento Scienza per la Qualità della vita | Università di Bologna

## Abstract

*Anatomy of a Cultural Trauma. Emmanuel Carrère Correspondent from Bataclan Trial*

It is not the first time that a professional writer has been given the task of telling reality. Some novelists have dealt with judicial news; others have narrated the war zones, the genocides, the bombs, later participating in the writing of subjects and cinematographic scripts inspired by reality that they had previously told with the register and the typical stylistic features of the writer. And yet, Emmanuel Carrère's weekly report on the Bataclan bombing trial struck us in a particular way. It is not just a matter of style, of the way of writing that guides the aesthetic experience of the reader. From a historical-cultural point of view, it is interesting to underline how this judicial chronicle is placed in our collective experience and in the profile of the writer Carrère, who in his literary production often moves from biographical cues to build fictional plots capable of describing the logic of transformation of society. Secondly, from an empirical point of view, the essay aims to show how a sort of social novel of terrorism emerges from the French novelist's writing, with its characters, logics, purposes, rules of engagement, conflicting values, heroes and antiheroes: the representation of a civil counterculture that only writing can reveal,



allowing identification in the collective drama even for those who are not French and did not watch the news in 2015. The method of analysis for reflecting on these two problems lies in an exercise hermeneutic of excerpts from the text that constitutes the reportage of the writer as correspondent for the press.

### **Keywords**

Writer | Terrorism | Collective Experience | Cultural Trauma | Social Novel



---

\* Frutto di una riflessione comune, l'articolo è così suddiviso: i paragrafi 1, 2, 3, 5 sono stati scritti da Luca Martignani, mentre il paragrafo 4 da Luca Guizzardi

## 1. Introduzione: ipotesi di lavoro, metodo e premessa

**N**on è la prima volta che a uno scrittore di professione viene dato l'incarico di raccontare la realtà. Alcuni romanzieri si sono occupati di cronaca giudiziaria; altri hanno narrato le zone di guerra, i genocidi, le bombe, partecipando in seguito alla scrittura di soggetti e sceneggiature cinematografiche ispirate dalla realtà che avevano precedentemente raccontato con il registro e gli stilemi tipici dello scrittore<sup>2</sup>.

Eppure, la cronaca settimanale del processo per l'attentato al *Bataclan* offerta da Emmanuel Carrère colpisce in modo particolare. Non si tratta soltanto di un fatto di stile, del modo di scrivere che guida l'esperienza estetica del lettore. Dal punto di vista storico-culturale è interessante sottolineare come questa cronistoria giudiziaria si colloca nella nostra esperienza collettiva e nel profilo del Carrère scrittore, che nella sua produzione letteraria muove spesso da spunti biografici per costruire trame romanzate capaci di descrivere logiche di trasformazione della società. In secondo luogo, dal punto di vista empirico il saggio si propone di mostrare come dalla scrittura del romanziere francese esca una sorta di romanzo sociale del terrorismo, con i suoi personaggi, le logiche, gli scopi, le regole di ingaggio, i valori in conflitto, eroi e antieroi: la rappresentazione di una controcultura civile che solo la scrittura può rivelare, permettendo una identificazione nel dramma collettivo anche a chi non è francese e non ha guardato i telegiornali nel 2015. Da questo punto di vista viene approfondita la connessione tra due oggetti culturali indagati: il reportage di Carrère (nel frattempo divenuto libro dal titolo evocativo *V13*<sup>3</sup>) e la miniserie Netflix *13 Novembre: attacco a Parigi* dedicata proprio agli attentati del 2015 nella capitale francese. Il reportage di Carrère, contrariamente alla miniserie, non si limita a documentare l'esperienza delle vittime, ma descrive quartieri urbani e meccanismi di radicalizzazione, offre una ricostruzione degli attentati attraverso le parole degli imputati superstiti e degli altri attori (avvocati, fiancheggiatori, persone entrate più o meno casualmente a contatto con i terroristi nella preparazione del crimine, o protagonisti di altri processi a latere). In questo modo il lettore non è invitato soltanto a sviluppare un doveroso atteggiamento empatico nei confronti delle vittime ma comprende il discorso civile distorto che anticipa la configurazione sociale che il terrorismo vorrebbe produrre lottando contro l'Occidente infedele. Scrive, in altre parole, il romanzo sociale del terrorismo.

Il metodo di analisi per riflettere su questi due problemi risiede in un esercizio ermeneutico di stralci del testo che costituisce il canovaccio della miniserie e del reportage dello scrittore in qualità di corrispondente per la stampa<sup>4</sup>. Un modo per

<sup>2</sup>Pensiamo a Goffredo Parise e ai suoi intensi reportage dal Biafra o dal Vietnam per *L'Espresso* e il *Corriere della Sera*, scritti tra il 1967 e il 1973 e più recentemente raccolti nel volume *Guerre politiche*.

<sup>3</sup>L'attentato al Bataclan è stato compiuto di venerdì, il 13 novembre 2015. Il testo integrale del reportage è pubblicato per Adelphi, Milano, 2023.

<sup>4</sup>Mi riferisco al *Nouvel Observateur* e – per quanto riguarda l'Italia – il settimanale *Robinson*, supplemento del sabato del quotidiano *La Repubblica*. Il giornale, al termine del processo *Bataclan*, ha annunciato la manovra commerciale che consiste nell'edizione di tutti i romanzi di Carrère da pubblicare come inserti.



realizzare un'analisi sociologica del reportage di Carrère non può limitarsi ai seppur opportuni interrogativi su quale sia la società in cui gli attentati si inquadrano, ma nel framework specifico che conferisce alla letteratura dell'autore un preciso funzionamento. Le immagini sui fatti contribuiscono a formare il trauma culturale di cui la corrispondenza di Carrère offre un'anatomia. Da questo punto di vista, che indaga il cosiddetto *experiencing trauma* (Alexander, 2003: 103), le informazioni tratte dal reportage vengono integrate con i racconti tratti dal documentario Netflix dedicato agli attentati del Novembre 2015. La metodologia consiste nell'indagare la specificità del rapporto tra realtà e rappresentazione tenendo in considerazione che nella letteratura di Emmanuel Carrère ha luogo un movimento specifico che è quello che conduce dalla realtà alla rappresentazione<sup>5</sup>.

Tale movimento è finalizzato a produrre un oggetto culturale (il romanzo di una strage) nel quale il lettore può immedesimarsi; un condensato antropologico che favorisce l'immedesimazione del lettore nelle vittime o nei familiari per effetto del riconoscimento dell'evento come trauma collettivo. L'attentato al Bataclan che ha avuto luogo nel novembre del 2015 mentre al suo interno veniva celebrato un concerto rock si iscrive nel solco della serie di attacchi terroristici<sup>6</sup> perpetrati in quel periodo in Francia da parte di cellule dell'organizzazione che ha scelto di proclamarsi Stato islamico (ISIS). Le dimensioni del processo come fenomeno sociale e mediatico vengono chiarite da Carrère fin dalle prime battute del suo reportage: 14 imputati e 1.800 parti civili; avvocati pagati mediamente 272 euro al giorno<sup>7</sup>. Il saggio è articolato come segue. Nel prossimo paragrafo ci si concentra sulla comprensione sociologica del terrorismo, in particolare per mostrare lo slittamento da una



<sup>5</sup>In questo senso, è opinione di chi scrive che la logica che ispira il rapporto tra realtà e rappresentazione nella letteratura di Carrère sia invertita rispetto a quella che indirizza la produzione culturale di un altro scrittore francese molto popolare, come Michel Houellebecq. Nella letteratura di quest'ultimo, è la rappresentazione che ispira la realtà, mediante la provocatoria tendenza ad avanzare scenari distopici prossimi in base all'elaborazione di ipotesi sull'andamento delle forze politiche e dei movimenti terroristici transnazionali.

<sup>6</sup>Vi sono stati infatti altri attentati, come quello alla redazione di Charlie Hebdo nel gennaio dello stesso anno, nel qual perde la vita – tra gli altri – Bernard Maris (2015), caro amico di Emmanuel Carrère, scrittore brillante e autore di un saggio sulla precisione concettuale della letteratura nel preconizzare la gestione della cosa pubblica dal titolo *Houellebecq économiste*. Ai fatti sono seguite alcune reazioni, come una iniziale indignazione collettiva simbolicamente e mediaticamente restituita dall'hashtag #jesuischarlie, sostenuto in manifestazioni pubbliche nazionali e internazionali e dibattuto da politici di segno ideologico opposto. Oggetto della discussione, dai toni a volte controversi, era quello dello schieramento senza se e senza ma dalla parte della redazione del giornale di cultura individualista e libertaria, e – in quanto tale – abituato a irridere simboli religiosi di ogni provenienza in nome della libertà di espressione. I conservatori occidentali, pur agguerriti nel difendere la sicurezza, in particolare se minacciata dallo straniero, non vedevano di buon occhio le vignette dissacranti di Charlie Hebdo, e ancora di meno ne accoglievano il valore estetico laddove salutato positivamente da sinistra laddove a essere irrisi erano i simboli religiosi in quanto considerati espressione di una società antica e reazionaria. La destra istituzionale e nazionalista si trovava dunque nella scomoda posizione di dover difendere un organo di stampa nazionale colpita dall'esterno (un esterno islamico!) ma da cui divergeva profondamente nei toni e nei contenuti.

<sup>7</sup>Però, come sottolinea lo scrittore, rappresentare i terroristi è diverso dal costituire la parte civile o la pubblica accusa! Difendere la vittima è nobile ma è una causa vinta in partenza, scrive Carrère. Questa annotazione è riconducibile ai fatti e non soltanto alle opinioni: gli avvocati della difesa affrontano la severità dell'opinione pubblica e vengono pagati dieci volte di meno rispetto ai loro colleghi.



prospettiva laica e nazionalista (il riferimento va agli Anni di Piombo e alla Strategia della Tensione) a una religiosa e fondamentalista.

In questa prospettiva, si perfeziona l'idea che l'avversario del radicalizzato politico non è più tale, ma un vero e proprio nemico, fino a diventare espressione di una cultura deviata e infedele. Ne consegue una polarizzazione tra il discorso della società civile e quella agognata dalle formazioni terroristiche il cui obiettivo diventa quello di tranciare l'identità occidentale, i suoi simboli e il modello solidale che ne orienta le narrazioni. Il terzo paragrafo offre invece una analisi di alcuni stralci del reportage di Carrère, e si concentra in particolare sulla costruzione dell'identità del terrorista dal punto di vista sociologico. Le analisi dello scrittore francese permettono di comprendere l'organizzazione del discorso culturale del terrorismo attraverso la precisione (anatomica, appunto) dei riferimenti alle diverse situazioni e attori coinvolti nella configurazione dell'attentato come situazione sociale organizzata. Questo modo di intendere l'azione terroristica apre la strada – nel quarto paragrafo – a una ricostruzione mediata del dramma e a come esso viene percepito e restituito nelle parole dei sopravvissuti agli attentati, intervistati nell'ambito della realizzazione della miniserie Netflix dal titolo *13 Novembre: attacco a Parigi*. L'intento è quello di analizzare come questo oggetto culturale ri-costruisca l'evento dell'attentato come trauma collettivo.

## 2. La comprensione sociologica del terrorismo attraverso alcuni esempi storici

Dal punto di vista sociologico, il terrorismo è un fenomeno sociale dotato di risorse materiali, scopi situati, norme condivise e valori. Considerare la violenza come risorsa e la sovversione del sistema democratico come scopo situato permette di operare distinzioni sociologiche importanti, tanto esterne (come le istituzioni designano e etichettano il terrorista) quanto interne (come il terrorista si autorappresenta nei confronti degli altri). Nella posizione di Walter Laquer (1977) terroristi sono coloro i quali praticano la violenza per fini politici. Innanzitutto, parliamo di terrorismo e non genericamente di violenza politica perché il bersaglio delle azioni cruente è un sistema democratico.

Operazioni terroristiche sistematiche hanno bisogno di una progettazione accurata che assomiglia al lavoro dello Stato maggiore di una piccola campagna militare. È necessario osservare la vittima designata per un certo periodo di tempo, studiarne le abitudini e i movimenti per stabilire il tempo e il luogo più propizi per l'azione. I terroristi hanno bisogno di un trasporto [...] necessitano di documenti di identità falsi, di armi efficienti e soprattutto di denaro (ivi: 112).

Sulle varianti della tecnica terroristica è importante sottolineare che al Bataclan convergono la strategia di individuazione di un obiettivo simbolico (l'Occidente degli infedeli, già preso di mira, con riferimento al caso francese, con Charlie Hebdo) e la

strage indiscriminata: non erano le singole persone a dover essere colpite, ma gli esponenti della società edonista e iconoclasta come simbolo.

L'assassinio di rappresentanti di primo piano del sistema è il metodo più vecchio e anche quello adottato più di frequente dai terroristi. Il terrore indiscriminato si è diffuso soltanto in epoca [più, NdR] recente con l'invenzione di esplosivi più potenti e con la diffusione dei mezzi moderni di comunicazione di massa. La motivazione dell'assassinio indiscriminato è naturalmente ben nota: drammatizza le richieste dei terroristi; diffonde un clima di paura, scredita il governo che è incapace di reprimerlo e la sua frequente ripetizione impedisce il normale funzionamento della società (ivi: 139).

Chaliand e Blin, da parte loro (2016) distinguono un terrorismo dal basso e uno dall'alto, laddove la loro premura è quella di distinguere gli atti sovversivi di soggetti individuali e collettivi dalle pratiche eversive perpetrate da settori deviati delle istituzioni. Di certo, almeno se si ritiene convincente la posizione di Jeffrey C. Alexander: si tratta di un complesso di azioni politiche caratterizzate da violenza dei metodi, isolamento degli attivisti e diffusione dell'ideologia:

il terrorismo può essere interpretato come una forma di azione politica di tipo particolare. Si distingue innanzitutto per la continua violenza dei suoi principali metodi, in contrasto ad una politica basata sull'organizzazione e la comunicazione o ad una basata, come quelle delle relazioni fra la maggior parte degli Stati-nazione, sull'applicazione periodica ma discreta della forza e della coercizione. Il terrorismo si distingue, in secondo luogo, per l'isolamento dei suoi attivisti, in contrasto non solo al carattere comune delle organizzazioni di massa, ma anche perfino alle politiche d'avanguardia del leninismo, che cerca di instaurare dense reti di relazione con gruppi di cui può influenzare l'ideologia o da cui può reclamare la solidarietà. In ultima analisi, il terrorismo si distingue per la relativa diffusione della sua ideologia. Imbevuta delle grandi delusioni del millennio e della realistica impossibilità di ottenere un successo terreno, l'ideologia del terrorismo non è in grado di esplicitare i passaggi politici necessari per raggiungere i propri obiettivi ideologici. A causa di questa distanza tra ideali e realtà, l'ideologia operativa del terrorismo si focalizza quasi esclusivamente sulle tattiche, e quasi per nulla su una più ampia strategia. Per dirlo in altro modo, il terrorismo si focalizza più sui fatti che sulle parole (Alexander, 2003).

Seguendo Alexander, si possono identificare alcuni obiettivi situati nell'orientamento teleologico e simbolico del terrorismo, basato sulla logica della destabilizzazione. Il primo è la destabilizzazione politica, ottenuta ad esempio attraverso l'assassinio dei grandi leader e rappresentanti della società colpita. Il secondo consiste nel creare una sorta di instabilità sociale: che si perda fiducia, si spezzino i legami interpersonali e si crei una situazione di anomia e paura tra gli individui, terreno fertile per una presa di potere. Il terzo, e ultimo, è la destabilizzazione morale che comporterà la risposta immediata delle istituzioni legittimate dalla società stessa ad agire contro le minacce poste, andando però





contro i propri valori, portandoli alla loro automatica delegittimazione da parte della società che precedentemente li aveva sostenuti.

In Italia, ad esempio, il terrorismo politico degli anni Settanta si caratterizzava per il perseguimento di questa destabilizzazione multidimensionale. Quando le Brigate Rosse (BR) teorizzarono l'attacco al cuore dello Stato, che culminò nel sequestro e nell'uccisione di Moro, la loro ideologia era riassunta dallo slogan *Colpirne uno per educarne cento*, almeno in una prima fase (1970-1974) limitata a ferimenti e sequestri. Una simile pedagogia oscura era divenuta espressione del perfezionamento di una stagione di sequestri lampo, ferimenti, attentati dimostrativi e primi omicidi di figure simboliche<sup>8</sup>. I terroristi miravano a destabilizzare politicamente la società con l'ambizione mai realizzata di trasformare il proprio proselitismo in formazione di una prassi rivoluzionaria. Sul versante politico opposto, nel 1965, il Convegno all'Hotel Parco dei Principi a Roma, organizzato da militari, vertici dei servizi e militanti di estrema destra culminava nell'organizzazione della strategia della tensione, il cui orientamento eversivo era sintetizzato dall'espressione *destabilizzare per stabilizzare*: inaugurare una stagione di terrore e attentati per spingere l'opinione pubblica a scegliere i partiti di governo scoraggiando un'avanzata delle sinistre sulla scena politica.

Si trattava di due logiche di destabilizzazione diverse: quella delle BR intendeva determinare la rivoluzione attraverso la destabilizzazione politica; quella dell'estrema destra e dei servizi deviati produsse l'instabilità sociale per incoraggiare soluzioni governative conservatrici. Si trattava comunque di formazioni terroriste che si opponevano al sistema costituzionale e repubblicano così come era uscito dalla Seconda Guerra Mondiale. La loro ideologia era laica e nazionalista. Eppure, dal punto di vista culturale e organizzativo formazioni come le BR a sinistra e Ordine Nuovo (ON) a destra esibivano i tratti di peculiari religioni intra-mondane. Configuravano cioè organizzazioni sociali caratterizzati da una ideologia politica rivoluzionaria che opponeva la fedeltà dei militanti a ideali (rivoluzionari o reazionari) che ritenevano traditi dalla Repubblica. In nome di quegli ideali erano disponibili a dichiarare guerra allo Stato. Una guerra dichiarata in nome di ideali distorti, perpetrata da sedicenti soldati politici. In quegli anni, peraltro si registra una evoluzione interna al terrorismo: quello laico e nazionalista non scompare ma viene affiancato da quello su scala globale, che si caratterizza per una declinazione esplicitamente religiosa e fondamentalista<sup>9</sup>. Al di là della organizzazione specifica del fenomeno terroristico osservato o dell'ideologia che lo sostiene alimentandolo, è interessante notare che alla base della costruzione dell'identità del terrorista c'è un'autorappresentazione costante. La costruzione di questa auto-rappresentazione

<sup>8</sup>Il Procuratore generale Coco e l'Avvocato Fulvio Croce vennero uccisi per impedire che si celebrasse il processo alle BR, perché *la Rivoluzione non si processa*, insistevano i brigatisti.

<sup>9</sup>Naturalmente, anche il terrorismo di matrice islamica si era costituito in precedenza, e la cronaca riporta casi eclatanti come quello degli attentati del Settembre nero alle olimpiadi di Monaco del 1972, dove gli atleti della delegazione israeliana vennero sequestrati e uccisi. La sintetica schematizzazione offerta nelle pagine precedenti serve soltanto a comprendere analiticamente le componenti principali del terrorismo dal punto di vista sociologico.



identitaria è sottolineata in alcuni passaggi offerti dal reportage che, in questo frangente, si rivela uno strumento utile per individuare il codice culturale del terrore contrapposto a quello della società civile.

### 3. La costruzione dell'identità del terrorista e il senso del reportage come strumento narrativo

Come si costruisce l'identità del terrorista? È importante considerare che dal punto di vista soggettivo, l'auto-percezione individuale difficilmente configura un processo che porta il singolo a definirsi terrorista. Le motivazioni che si possono evincere dalle interviste e dalla letteratura sull'argomento hanno piuttosto a che fare con l'impegno in una battaglia ingaggiata contro un sistema ritenuto ingiusto, immorale o difforme alle proprie rappresentazioni valoriali e politiche. Questa auto-percezione purificante non è esente da pretese salvifiche nei confronti della società ritenuta corrotta e da ambizioni sacrificali. L'auto-percezione eroica si traduce dunque in una rappresentazione partigiana: il terrorista vuole fornire un'immagine precisa di sé: un rivoluzionario, un soldato politico, non già un criminale perché rifiutando la legge che lo persegue non ne riconosce nemmeno alcuna autorità definitoria.

Il modello DRIA elaborato da Alessandro Orsini aiuta a comprendere i delicati passaggi che sostanziano questo complesso processo di elaborazione identitaria, al di là dei singoli meccanismi che scandiscono la transizione di questo o quel terrorista o attivista radicale specifico. Alla disintegrazione dell'identità sociale precedente segue la ricostruzione dell'identità sociale mediante una conversione (che può includere rituali di iniziazione e culmina nell'entrata in clandestinità) che perfeziona l'integrazione in una setta rivoluzionaria.

Per Orsini, le ragioni che portano a questa scelta sono sintetizzabili in cinque categorie cognitive: (1) catastrofismo radicale, ovvero la convinzione di vivere in un mondo corrotto; (2) attesa della fine, in cui si attende un'imminente catastrofe; (3) ossessione della purezza, è necessario allontanarsi dai valori "impuri" occidentali per potersi preservare; (4) identificazione del maligno, e quest'ultimo è identificabile a precisi soggetti; (5) ossessione per la purificazione, che può avvenire solamente attraverso lo sterminio del maligno. Si tratta di un aggiornamento in chiave apertamente teologico-politico dei tratti della mentalità terroristica che l'autore aveva già evidenziato a proposito della sua avvincente *Anatomia delle Brigate Rosse* (2010): (1) mentalità a codice binario (contrapposizione tra il bene e il male); (2) catastrofismo radicale; (3) identificazione di un Nemico; (4) concezione salvifica della rivoluzione (Orsini, 2010: 38 e segg.).

Il legame con l'organizzazione è una vera e propria religione, per quanto intramondana (ibidem), il progetto terroristico (nell'ottica del potere costituito) rappresenta un progetto teologico-politico (Di Cesare, 2017) orientato a sostituire il sistema democratico borghese con un'alternativa neo-fascista (e.g. Ordine Nuovo o Terza Posizione) o comunista (e.g. Brigate Rosse). Il terrorismo di matrice religiosa e



fondamentalista riprende questa contrapposizione su scala globale. La logica sostitutiva attuale sul piano internazionale è comunque logicamente simile: il programma teocratico integralista e tradizionalista (come quello dell'Isis) mira a purificare gli infedeli occidentali colpendole sul territorio, minandone i simboli e attaccando frontalmente le loro istituzioni. Il terrorismo degli anni di piombo era laico e nazionalista; quello islamico – già attivo, peraltro, in quegli anni – mostra il proprio risvolto religioso e fondamentalista.

Da questo punto di vista, nel processo Bataclan sono interessanti le arringhe dei difensori degli imputati. Carrère ne riporta una in cui un legale sostiene uno degli imputati per cui la condanna è ovviamente certa. Si lascia guidare dalla passione, scegliendo di sottolineare la dimensione dell'onore di un militante che si auto-interpreta come soldato politico. E siccome il giudizio sarà implacabile, l'avvocato si concentra sui momenti che sanciscono la costruzione della personalità del terrorista, non tanto per chiamare in causa la società in un vano intento di giustificazione, quanto piuttosto per comprendere le ragioni e il contesto in cui questa scelta tragica matura.



È partito dalla storia di Hamza, un ragazzino siriano di tredici anni che nel marzo del 2011, all'inizio della primavera araba, scrisse su un muro "Verrà il tuo giorno, dottore", riferendosi a Bashar al-Assad, che come noto è oftalmologo. Arrestato dalla polizia, Hamza venne torturato a morte, restituito alla famiglia col viso tumefatto, il corpo bruciato, il collo spezzato, il sesso tranciato. Un modo, per Isa Gualtaslar, di ricordare che l'origine di quello che viene giudicato in questo processo è la barbarie del regime siriano e che quello che ha spinto tanti giovani musulmani come il suo cliente verso Daesh non è necessariamente la crudeltà o il fanatismo, ma una legittima indignazione politica. La causa degli attentati, sostiene Gualtaslar, non è la religione, è la guerra. La Francia era impegnata in Siria, e questo si chiama essere in guerra, e i crimini commessi a Parigi da Daesh non dovrebbero essere giudicati in base alla legislazione nazionale sul terrorismo, ma in base al diritto internazionale sui conflitti armati (2 luglio 2022).

Alcuni intendono incarnare lo spirito del conflitto di valori che trasforma in militanti in soldati politici, altri – mediante una motivazione meno valoriale e più strettamente sociale nel senso di associativa – assumono una determinata posizione per via dell'identificazione nel gruppo. Una avvocatessa della difesa, che svela questo meccanismo:

Invece di citare Camus, come è stato fatto fino allo sfinimento, è andata a cercare un riferimento illuminante in Storia di un tedesco di Sebastian Haffner, uno dei grandi libri sull'ascesa del nazismo. Haffner, guarda un po', era un giovane giurista che ha raccontato e cercato di comprendere come sia stato possibile che tanti giovani della sua generazione, che non erano né degli psicopatici né tantomeno degli estremisti, si siano lasciati ghermire dalla macchina dell'odio. Secondo lui, la molla è stata il cameratismo: condividi un ideale, sei accomunato dall'indignazione, aderire ai valori del gruppo vuol dire dimostrare che sei una persona per bene (2 luglio 2022).

La relazione tra società civile e terrore è descritta come una anatomia patologica – composta da personaggi, ruoli, tragitti, autorappresentazioni – che individua nel corpo sociale un organismo devastato da una patologia tipica della globalizzazione che ospita visioni del mondo radicalmente contrastanti. Lo scenario assume le tinte di un confronto antropologico serrato, come quello tra due donne coinvolte diversamente nell'attentato e le cui vicende sono riportate nel dossier di Carrère. Ne sono protagoniste la cugina di un terrorista, che sceglie di ospitarlo, e l'inquilina a cui viene detto che è solamente un ragazzo di diciassette anni. In seguito, si scoprirà che il *ragazzo* è in realtà un uomo di trentacinque anni, e le sue responsabilità saranno accertate attraverso il riconoscimento di un segno distintivo particolare, costituito dalle sue scarpe arancioni. Dal sacrificio di Sonia – che oggi vive sotto protezione perché denuncia l'inquilina radicalizzata e il cugino terrorista reo confesso – e dal suo confronto con le posizioni dell'inquilina riusciamo a evincere l'esistenza di due posizioni diverse e inconciliabili, perché si reggono su diversi regimi e discorsi del civile:

La cugina [di Abdelhamid Abaaoud, uno dei terroristi che ha sparato nei ristoranti nell'ambito degli stessi attentati, NdR] Hasna è una ragazza di ventisei anni seriamente sbandata, che dorme dove capita, più o meno radicalizzata ma di una radicalizzazione che consiste nel portare il niqab anche se si sbronzia con il rosé e fuma canne dalla mattina alla sera. [...] La sera degli attentati discutono: Hasna dice che è normale, se sei un buon musulmano, uccidere i kafir, i miscredenti, e Sonia le risponde, senza prenderla troppo sul serio: "Piantala di dire stupidaggini". Domenica Hasna spiega a Sonia che ha un cugino più piccolo di diciassette anni, che dorme per strada. Non si potrebbe aiutarlo? Ma certo, dice Sonia, che non rifiuta mai di aiutare qualcuno, ed eccole che partono in macchina [...] Non ha diciassette anni, sembra più sui trentacinque, e porta scarpe da ginnastica arancioni [...] Ha l'aria soddisfatta di sé e Hasna è tutta orgogliosa quando lui dice: "I ristoranti, l'altro ieri, sono stato io" (16 aprile 2022).

Le scarpe arancioni sono decisive, perché appaiono nel video registrato dalle videocamere della metro e attirano l'attenzione degli inquirenti e della polizia, nel momento in cui Sonia denuncia gli inquilini e riferisce il dettaglio delle scarpe. La notte del 17 novembre le forze speciali della polizia assaltano il rifugio dove si nascondono i terroristi.

Le ultime parole della deposizione di Yann: vi ringrazio per questo processo. Vi ringrazio di entrare nei dettagli. È vero, siamo entrati nei dettagli e mi ricordo una cosa che ho pensato l'autunno scorso, che per me è stato una sorta di flash. Ho pensato che l'ambizione di questo processo fosse folle, smisurata, romanzesca perfino: dispiegare nell'arco di dieci mesi, sotto tutte le angolazioni, da tutti i punti di vista, risalendo il più lontano possibile, quello che era successo durante quelle poche ore di terrore. Per quanto fosse possibile, lo abbiamo fatto (9 luglio 2022).

La narrazione diventa uno strumento per favorire un obiettivo: il reportage non soltanto deve informare ma coinvolgere, permettere al lettore di sviluppare un senso empatico, anche col voyeurismo (da qui la necessità morale dei dettagli) con le vittime e comprendere il contesto in cui si creano contro-discorsi eversivi rispetto a quello della società civile. L'identificazione nel dramma collettivo passa così per una comprensione dei rischi della globalizzazione culturale: le narrazioni culturali irritano i sistemi nazionali sfidandoli a procedere alle selezioni necessarie affinché possano provare le loro capacità di adattamento per ripristinare la propria rappresentazione collettiva.

L'unico sopravvissuto del commando (per il quale è istruito il processo) si rivolge alle vittime, tentando una paradossale lezione morale e sostenendo che tale esperienza li ha probabilmente rafforzati. Sembra un evidente tentativo di allineare la propria esperienza a quella delle vittime: anche lui vorrebbe essere ritenuto vittima di una ideologia e di un credo che condivide nei principi ma non nei metodi:



Abdeslam raggiunge nel loro nascondiglio gli altri membri del gruppo [...] Un momento difficile: deve spiegare ai fratelli che la sua cintura esplosiva non ha funzionato: incredulità, collera, la discussione degenera, gli urlano in faccia ma lui si attiene a quella versione, che oggi ripete che era una menzogna: la nuova versione è che ha rinunciato non per un problema tecnico, né per vigliaccheria ma "per umanità". Da quel momento passa da un nascondiglio all'altro fino al 18 marzo, quando viene catturato, quattro giorni prima degli attentati alla metro e all'aeroporto di Bruxelles, a cui non sappiamo se avrebbe dovuto partecipare, ma questa è materia per il processo belga che ancora si deve celebrare e non ci riguarda (23 aprile 2022).

La perizia psichiatrica risulta efficace fino a un certo punto perché Abdeslam ha sempre rifiutato di incontrare i periti, come ricorda Carrère quando ci presenta un altro personaggio, il Dottor Zagury. Gli imputati sono comunque tutti penalmente perseguibili: non sono pazzi e hanno agito intenzionalmente. Poi, a processo iniziato, Abdeslam ha deciso di sottoporsi alla perizia. La strategia processuale sta nel presentarlo come un personaggio più umano. Ha lamentato spesso di essere stato considerato un mostro. A questo proposito è interessante come lo psichiatra risponde agli avvocati di parte civile, mostrando che esiste una sorta di razionalità nell'agire del terrorista, che è conseguenza di una determinata visione culturale del mondo:

Quello che [Zagury a proposito di domande su Abdeslam] può dire è che ne ha esaminati tanti di individui radicalizzati e che al di là di una piccola percentuale di sociopatici si tratta di persone sincere, che non arrivano a commettere stragi per insensibilità, ma al contrario per ricettività alle sofferenze dei musulmani del mondo, in particolare in Siria. Ricorda che è molto raro che qualcuno commetta il male in nome del male, che tutti quasi sempre lo fanno in nome del bene, e che l'adesione a un sistema senza pecche come il fanatismo politico-religioso [...] danno a una personalità debole una grande protezione psichica [...] (14 maggio 2022).

Il bisogno di una etero-referenza forte, espressa dai terroristi nella identificazione in una causa per la quale morire richiama la lezione di Durkheim sulla solidarietà e la coesione in un gruppo che ammette forme di suicidio altruistico nei confronti di un complesso di valori in conflitto con la società occidentale.

Dal 14 novembre ad oggi oscilla fra queste due rappresentazioni di sé: l'eroico combattente perseguitato dalla sfortuna e il ragazzo sbandato [...] che a un certo punto ha preso la cattiva strada (14 maggio 2022).

Nel 1986 viene fondato il Fondo di Garanzia per le vittime del terrorismo. Cassa alimentata da un prelievo forfetario su tutte le polizze assicurative sottoscritte in Francia. 5,90 euro all'anno. Jesse Hughes, il leader degli Eagles of Death Metal depone in aula e saluta personalmente tutti i presenti in aula. La commozione sale. Carrère si chiede se le arringhe della parte civile (che rappresenta le vittime) sarà ridondante:

A un certo punto ho pensato una cosa orribile: se qualcuno facesse un film sul processo, queste scene verrebbero tagliate in fase di montaggio, non perché siano venute male, ma perché sono ridondanti (28 maggio 2022).

Poi si corregge, sostiene che non è così perché trova suggestiva come scena finale quella dell'avvocato di parte civile che raggiunge un ragazzo ormai uscito dall'aula. Il ragazzo per salvarsi nella ressa ha calpestato alcune persone. Una di queste persone ha testimoniato in aula di essere stato calpestato, ma persona chi – come il ragazzo – gli è passato sopra: lo capisce, cerca di mettersi al riparo, di sopravvivere. L'istinto di conservazione è un argomento adeguato per sviluppare un sentimento di empatia che fonda la coscienza collettiva. Carrère arriva a paragonare l'aula di un tribunale a una chiesa. Per restare alla metafora medica, il processo ha ricomposto il corpo della società attraverso una cura che ha lasciato cicatrici ma ha permesso di metabolizzare il dolore. Aurélie, sostiene:

Ci hanno dato un luogo, e del tempo, tutto il tempo di cui avevamo bisogno per fare qualcosa con il dolore. Trasformarlo, metabolizzarlo. E ha funzionato. È successo. Siamo partiti, abbiamo fatto questa lunga, lunga traversata e ora la nave entra in porto. Sbarchiamo (9 luglio 2022).

Aurélie ha tutte le ragioni nel sostenere la possibilità di sbarcare. Può farlo, ragionevolmente, perché le condanne sono state comminate e le responsabilità accertate. Questo distingue questo processo da altri per terrorismo che, anche in Italia, nel torbido passato degli Anni di Piombo e poi con gli attentati mafiosi, non hanno trovato il medesimo epilogo e quindi nemmeno la stessa soddisfazione presso vittime e familiari delle vittime. Una ultima annotazione, per contestualizzare le intenzioni di Carrère rispetto al suo ruolo di cronista giudiziario: non seguirà come corrispondente il processo di Nizza. Ne approfitta per dire che seguire il processo, se



non è il tuo mestiere, è faticoso. È abbastanza. Per lui è stato anche un modo di crescere nella sua vera professione di scrittore.

#### 4. La ricostruzione (mediata) del dramma

Nelle pagine precedenti, è stata presentata l'analisi del processo giudiziario al terrorista del *Bataclan* assumendolo non solo come fenomeno sociale e mediatico ma come 'processo' atto a produrre un oggetto culturale vero e proprio – il romanzo di una strage.

Ora, le voci che verranno coinvolte sono quelle dei sopravvissuti ai vari attentati che hanno colpito Parigi a morte, la sera del 13 novembre 2015, e raccolte in una miniserie, intitolata *13 Novembre: attacco a Parigi*, e messa in onda sulla piattaforma Netflix nel dicembre dello scorso anno. L'intento è quello di analizzare come questo oggetto culturale, *13 Novembre: attacco a Parigi*, ri-costruisca l'evento dell'attentato come trauma collettivo in quanto crisi culturale (Alexander, 2003: 93 e seg.; 2011).

Per Jeffrey C. Alexander, infatti, il trauma non emerge direttamente e immediatamente da qualsiasi esperienza di dolore che un gruppo sociale è costretto a vivere e a subire. Tale esperienza diventa *traumatica* attraverso la rappresentazione del fatto come 'trauma'. Sono gli attori sociali a «decidere» di rappresentare la sofferenza sociale come una minaccia fondamentale al loro senso di chi essi sono, da dove vengono, e verso dove vogliono andare» (Alexander, 2003: 93). In altri termini, un atto di sofferenza sociale è un trauma se avviene una rottura del processo di simbolizzazione dell'identità collettiva. Tre sono gli elementi, spiega Alexander, che compongono il processo sociale del trauma culturale: il gruppo promotore (l'attore sociale che porta avanti l'istanza del 'trauma' come questione collettiva), l'*audience* (il pubblico, omogeneo in teoria, ma frammentato socialmente), la situazione (il contesto complessivo socio-culturale che costituisce l'ambiente entro cui il gruppo agisce). Tra l'evento e la rappresentazione dell'evento come trauma, ritiene Alexander, occorre che intervenga «la costruzione di un'avvincente trama di classificazione culturale» (ivi: 94). Anche se, in altre parole, si tratta «semplicemente di raccontare una nuova storia» (ibidem), allo stesso tempo, è qualcosa di più di una semplice *narrazione*: si tratta, in verità, di un «processo simbolico multivalente che è contingente, altamente contestato e, spesso, altrettanto altamente polarizzante» (ibidem). Per giungere a ottenere «una nuova maestria (*master*) narrativa» (ivi: 95), cioè per arrivare a riuscire a trasformare, o a ri-costruire, l'evento drammatico in un trauma collettivo, sono essenziali quattro differenti rappresentazioni, e che vado a illustrare brevemente:

- la natura della sofferenza e del dolore: quale ferita è realmente inflitta non soltanto al gruppo specifico ma alla collettività più ampia di cui fa parte?
- la natura della vittima: quale categoria di persone è colpita da questa sofferenza? Soltanto un gruppo particolare o è tutta la società a esserne colpita?
- il legame tra il trauma della vittima e l'*audience* più ampia: fino a che punto i membri dell'*audience* sviluppano una sorta di immedesimazione con le vittime della



violenza? Tale processo di immedesimazione è un processo altamente simbolico in quanto, nota Alexander, dipende dal successo dall'attribuzione delle vittime non solo di qualità positive ma anche di quei caratteri che sono condivisi dalla maggior parte della collettività;

- attribuzione della responsabilità: occorre stabilire in modo netto e chiaro i contorni dell'autore dell'atto violento – «ciò è una questione di costruzione simbolica e sociale» (ivi: 96).

Non si tratta, come specifica Alexander, di una sequenza temporale del processo attraverso cui avviene la *creazione* del trauma come originale "padronanza narrativa"; in realtà, queste rappresentazioni sono «continuamente interrelate e incrociate» (ivi: 95). Indubbiamente, la miniserie televisiva *13 Novembre: attacco a Parigi* assolve alla necessità di nutrire la *memoria* non dell'evento, ma dell'identità collettiva una volta ricostruita dopo il trauma violento, così come il racconto del processo all'unico terrorista superstite serve allo stesso scopo. Cioè, addentrandoci un po' di più nella teoria di Alexander, è possibile osservare questi due prodotti culturali come prodotti risultanti dal processo sociale del "experiencing trauma" (ivi: 103 e seg.). Leggere i resoconti di Carrère o ascoltare le voci dei superstiti ci permette non solo di ri-vivere l'evento, ma proprio di costruire l'esperienza traumatica attraverso la ri-definizione della sofferenza perpetrata alla collettività (alla Francia, e non solo), delle vittime reali (i morti, i feriti, chi ha perso la persona amata, un figlio, il compagno, un amico, un fratello), dei responsabili e le conseguenze sia materiali sia immateriali. Non è soltanto una questione di memoria di un passato collettivo, di un evento che va ricordato ciclicamente per commemorare le vittime. Anzi, tutto ciò è «profondamente connesso al senso del sé del presente» (ivi: 103). Non si tratta di puro simbolismo, ma di nutrire una «fondamentale risorsa utile a risolvere futuri problemi sociali e ostacoli nella coscienza collettiva» (ivi: 104). La ritualità con cui, periodicamente, si *commemorano le vittime o si ricordano* eventi traumatici, in realtà, serve per ri-generare la valenza sociale insita nei traumi culturali: rinsalda «la condotta della vita sociale». Scrive Alexander: «consentendo ad altri membri di pubblici più ampi di partecipare alle sofferenze altrui, i traumi culturali allargano l'ambito della comprensione sociale e della simpatia, fornendo efficaci e potenti modalità per nuove forme di incorporazione sociale» (ibidem). Qua, in questo spazio, vorrei approfondire un aspetto, a mio avviso, importante di questo processo di simbolizzazione nell'esperienza traumatica e che, per Alexander, consolida il legame sociale: la ri-creazione della società civile (Alexander, 2006b; Alexander, Smith, 1993)<sup>10</sup>. Cioè, la società civile, e vedremo i caratteri della *good society* di Alexander, è



<sup>10</sup>O la società civile III (Alexander, 2006b: 31). Infatti, Alexander delinea tre modelli di società civile. Il primo, quello derivante da Locke, Ferguson, Smith, Rousseau, Hegel e Tocqueville, intende per società civile l'insieme di tutte quelle istituzioni/organizzazioni che sono esterne allo stato – il mercato di impronta capitalistica, le associazioni di volontariato, la religione. La società civile I è, dunque, l'insieme di tutte le relazioni di fiducia. Il secondo modello viene fatto risalire a Marx e alla tradizione marxiana (Gramsci) secondo cui la società civile è la struttura, di natura politica, che serve a controllare e a governare il mercato capitalistico. La società civile III, invece, è «la sfera di solidarietà, nella quale un certo tipo di comunità viene culturalmente definito e rafforzato istituzionalmente» dalla pubblica opinione, dai codici culturali latenti, dalla stampa, dalle associazioni (ibidem).



la matrice latente nella simbolizzazione *performata* (Alexander, 2006a) dagli attori coinvolti (Antonio, 2007: 603). Ed è la chiave di lettura che propongo nell'ascolto delle voci che danno vita a *13 Novembre: attacco a Parigi* – una comprensione ermeneutica della ricostruzione della *buona società* è il programma di Alexander (2000: 294 e seg.; Cossu, 2006: 645). Per Alexander, la buona società non è nulla di universalistico, astratto e trascendentale, bensì i suoi contorni sono facilmente delineabili se si supera «lo strano paradosso» (Alexander, 2000; 2006b) che caratterizza la maggior parte dei teorici della società civile (Walzer, Boltanski, Taylor, etc.): la dimensione etica e quella morale devono essere, da una parte, indipendenti, ma, dall'altra, reciprocamente collegate; bisogna sostenere l'universalismo ma, allo stesso tempo, riconoscere il particolarismo delle forme sociali, culturali e identitarie; ricercare principi trascendentali ma, allo stesso tempo, storicamente situati. Per Alexander, questo triplice paradosso può essere risolto soltanto se lo si osserva come «un ordine di riflessione più alto del discorso ordinario ed empirico della società civile» (Alexander, 2000: 295). Non potendo, qui, addentrarmi troppo in profondità nel pensiero di Alexander sulla *buona società*, mi limito soltanto a evidenziarne alcuni aspetti perché sono quelli che emergeranno anche dall'ascolto delle voci dei protagonisti della miniserie televisiva.

«Il 13 mattina era una giornata calda, era bello, ed ero felice». Si preannunciava un bel fine settimana soleggiato. «Ricordo che quella mattina ho pensato: 'Voglio vestirmi bene oggi'. Ho messo la mia camicia e i miei pantaloni migliori». «Sono un po' superstizioso perché era venerdì 13». «Suonano gli Eagles of Death Metal al *Bataclan*. Ho scritto a due amici e gli ho detto: 'Are you ready to rock?'». «C'è Francia-Germania in serata. Diciamo: 'Bene! Andiamo a bere qualcosa e la vediamo'».

Per tutti quelli che avrebbero vissuto il dramma degli attentati (non solo al *Bataclan* ma anche a diversi bar, *Le Carillon*, *Le Petit Cambodge*, *Café bonne bière*, *Casa nostra*, *La Belle équipe*, *Comptoir Voltaire*), la sera di quel venerdì 13 novembre li avrebbe visti partecipare ai consueti riti del venerdì sera, la condivisione di una birra con gli amici, con il proprio compagno o la propria compagna, insomma divertendosi e chiacchierando. Anche un pompiere, quella mattina, aveva pensato: «ci aspettavamo un bel giorno sereno per divertirsi».

Quella della normalità del *clima* è la simbologia ricorrente nei racconti delle vittime. Un ragazzo descrive così il bar, *Le Carillon* dove era andato a seguire la partita con degli amici sorseggiando una birra: «un bar del quartiere, dove le persone si incontrano, è un posto sicuro». Il proprietario de *La Belle équipe*, Gregory: «tutto è perfetto per il venerdì sera: luci, musica, la birra...». Chi era al concerto al *Bataclan*, si trattava di «buona musica, si balla, tutti si divertono. Era una serata come doveva essere». Poi, questa normalità viene dilaniata all'improvviso, ma la percezione di questa distruzione non è immediata. La ragione, a mio avviso, non è soltanto legata al fatto che gli attentati, avvenendo a poca distanza l'uno dall'altro e in zone diverse di Parigi, non vengono comunicati tempestivamente in quanto la tattica seguita dagli attentatori, di fatto, getta la città nel caos, ma, è anche al fatto che l'attentato di cui quei ragazzi sono vittime è qualcosa di *impossibile*, *impensabile*. Un ragazzo, che si trovava al *Le petit cambodge*, racconta così: «non capisci cosa sta accadendo. Sei in un



bar, dietro a un radiatore e provi a cercare di capire cosa stia succedendo». Una ragazza, che era al bar *Belle équipe*, dopo la raffica di proiettili, ammette: «non pensi che sia qualcuno che sta sparando con un'arma automatica». Un altro ragazzo, un infermiere, che si trovava al *Comptoir Voltaire*, descrive così i momenti che precedono l'attentato: «un ragazzo normale, normalissimo che entra e guarda. Poi, all'improvviso, un'esplosione bianca. Una fiammata. Un'esplosione di gas, uno pensa». Da chi si trova al *Bataclan*, ad assistere al concerto, i colpi dei fucili a pompa sparati dai tre terroristi vengono scambiati non per quello che sono, colpi mortali. Racconta una ragazza: «pensavo di dover vedere, non lo so, delle drag-queen arrivare, una specie di spettacolo pazzesco». Anche un altro spettatore pensa che si tratti di qualche sorpresa prevista dal gruppo musicale e che, così, «il concerto sarà ancora più incredibile del previsto». Però chi aveva subito intuito di cosa si trattava, ammette: «sapevo cosa stava succedendo ma non volevo ammetterlo».

Qual è la 'società' che viene colpita con ingiustificata violenza dai terroristi? Qual è la 'società' a cui, simbolicamente, si rifanno i protagonisti de *Venerdì 13: attacco a Parigi*? Il barbaro attentato non colpisce sedi di banche o di industrie; non colpisce neppure i luoghi istituzionali preposti alla politica o all'esercizio della cittadinanza (il Parlamento, un seggio elettorale, una sede ministeriale, etc.). Non sono nemmeno i luoghi di culto (una chiesa, una moschea, una sinagoga, etc.) a essere il teatro e il bersaglio della malvagità degli assassini così come non lo sono neanche le università o scuole – luoghi ove le future generazioni vengono educate e socializzate ai valori e al patrimonio culturale di una determinata società. È la 'società' della socievolezza dei riti del venerdì sera e degli amici, del disimpegno; è la società di persone che condividono spazi, tempi, luoghi e attività semplicemente espressive e ludiche ma legate, e, a mio avviso, Alexander ci permette di fare luce su ciò, da quel «filo di identità» che unisce «persone lontane per religione, classe, gruppo etnico o razza» (Alexander, 1995: 322), e che sgorga dalla solidarietà sociale. Se, da una parte, è, forse, un azzardo eccessivo e, soprattutto, grossolano, identificare *tout court* il *milieu* parigino attaccato quel venerdì di metà novembre come la società civile delineata da Alexander, dall'altra parte, tuttavia, esso le si avvicina soprattutto per il fatto che, anche nell'immaginario simbolico che via via si va a formare nelle voci e nei racconti delle vittime protagoniste, contiene proprio quegli elementi che Alexander attribuisce alla *good society* e cioè «ideali normativi, relazionalità immaginata e ipotetica, sebbene socialmente molto rilevanti, sono contrastati, negati e corrotti» (Alexander, 2000: 296) in questo caso da nemici della società (civile). Non solo la vita di centotrenta vittime innocenti e inerme è stata tranciata<sup>11</sup>, l'attentato mirava soprattutto, come emerge soprattutto dall'attenta lettura della *narrazione* del processo 'Bataclan' proposta nel paragrafo precedente, a tranciare proprio quel 'filo di identità' che scaturisce dalla solidarietà sociale, dall'unione tra individui anonimi che, però, si sentono tutti «responsabili essi stessi dei loro diritti 'naturali'» (Alexander, 1995: 322). «La società civile – scrive Alexander (2000: 296) – deve avere uno status simbolico [...]. La società civile può essere, quindi, compresa come un

<sup>11</sup>I morti complessivi sono stati centotrentasette, ma tale cifra include anche i sette attentatori.



sistema di segni [...]. Questi significanti identificano, o costruiscono, le qualità che permettono alle persone di diventare membri della società civile e quelli che non possono». Quando Alexander specifica che «la società civile può essere concepita come una dimensione sociale [...] che fornisce alcune risorse di base, date per ovvie, sulle quali fanno affidamento le attività delle altre sfere» (Alexander, 1995: 336), la qualità cardine o la distinzione cardine che definisce la società civile e, per contro, il farne o non farne parte, lo status di cui parla Alexander, è quello di 'umano'. Non si tratta di una qualità puramente teorica; essa è interamente empirica: cioè è irrilevante qualsiasi altro status (economico, politico, religioso, etnico, elenca Alexander, e posso aggiungere anche di genere e legato all'orientamento sessuale) che l'individuo possiede eccetto quello della sua *umanità, cioè di persona (umana)*. Ed è questa dimensione di 'naturalezza' a fornire la chiave con la quale propongo di leggere le voci dei sopravvissuti.

Riprendo il racconto dell'infermiere sopravvissuto all'attacco al bar in cui si trovava quella sera, *Comptoir Voltaire*. Vincent, è il suo nome, racconta che, subito dopo l'esplosione, presta immediatamente soccorso a un ragazzo che giaceva al centro del bar facendogli il massaggio cardiaco. Arrotolando la maglietta che il ragazzo indossava per scoprire il torace, Vincent si accorge di alcuni fili rossi e blu che circondano il torace del ragazzo: «penso sia un walkman. Poi vedo che ha anche dei bulloni. Capisco che è un kamikaze». Nonostante ciò, Vincent continua imperterrito a praticare al terrorista il massaggio cardiaco per provare a salvargli la vita perché, spiega semplicemente, «è la regola». Uno spettatore del concerto al *Bataclan*: «la cosa più orribile è che la violenza a cui eravamo soggetti era tale che ci ha totalmente disumanizzati. Ci ha spinti a essere indifferenti alla sofferenza altrui. Per contro, la conseguenza è che, seppur minimamente, cercavamo di creare una 'bolla di umanità' di tre centimetri quadrati attorno a noi. Nel mio caso l'ho fatto con mia moglie Valerie. Ma capitava anche tra due sconosciuti di assicurarsi a vicenda».

E la moglie, Valerie: «tu devi essere forte anche per gli altri. Non avrete la mia anima, anche se mi ucciderete».

L'elemento fondamentale della società civile (o del 'discorso civile della società civile) di Alexander è, dunque, la solidarietà sociale intesa in senso universalistico: è la *we-ness di una comunità nazionale, regionale o internazionale, il sentimento di connessione con ogni membro di quella comunità che trascende impegni particolari, lealtà o interessi specifici* (2006b: 43; 2007). È la solidarietà che crea la nazione de 'il popolo' (Alexander, 2000: 295). Popolo, che può essere sia 'il popolo' nella sua accezione macroscopica sia nella sua accezione microscopica, come gruppo di persone che, vittime della ferocia del Male assoluto, cercano di trovare rifugio, forza e una sorta di «salvezza sociale» nelle energie emotive e simboliche *interne* agli attori (Alexander, 1988; Alexander, 2003; Alexander, Smith, 2003).

Rapportarsi con scopo puramente accademico/scientifico al dolore altrui quando questo è causato da atti disumani, barbari, di indicibile malvagità e cattiveria, come quelli perpetrati dai terroristi quella sera novembrina, è una mossa molto, molto rischiosa e che richiede delicatezza. Il rischio è quello, a mio avviso, di banalizzare le sofferenze, i lutti e i traumi offendendo, così, le vittime. Come si può immaginare il

Male e come lo si può trattare (D'Andrea, Tramontana, 2017)? Come si può discutere della violenza perpetrata in nome della religione (Wunenburger, 2017)? Analizzare l'oggetto culturale *13 Novembre: attacco a Parigi*, attraverso l'ermeneutica di Alexander, come proposto in questo paragrafo, ha permesso, a mio avviso, di identificare, in modo preciso, «quella comunità immaginaria» (Alexander, 2000: 296) «che esiste davvero come una sfera empirica, distinta» (ibidem), ossia la società civile, la cui percezione e la *nostra percezione collettiva* di farne parte in modo naturale, come dice Alexander, avviene proprio quando essa viene colpita a morte.

## 5. Conclusioni

L'attentato al Bataclan ha avuto una eco mediatica importante. Secondo Romania (2017) l'elaborazione del trauma ha rinnovato la retorica dello scontro tra Occidente e Islam e rinsaldato l'identità nazionale ed europea. Ma elaborare un trauma significa innanzitutto comprenderne la portata per poterlo raccontare e registrare nella memoria collettiva. Come è stato ricordato nel paragrafo precedente, sono tre gli elementi che compongono la logica/processo del trauma culturale: promotore, audience e contesto. La scrittura di Carrère, con particolare riferimento al suo reportage sul processo Bataclan, è orientata a rendere più compatta l'audience attraverso la scrittura di un romanzo sociale della strage e del terrorismo, oltre la sola documentazione delle parole delle vittime superstiti, delle forze dell'ordine e dei rappresentanti delle istituzioni (le forze del bene che animano il discorso occidentale della società civile nella miniserie Netflix). Il tentativo di rappresentare una cultura civica attraverso la scrittura ha avuto luogo attraverso la costruzione di una trama *avvincente* capace di descrivere un trauma culturale collettivo.

Ed è qui che entra in gioco la cifra stilistica del Carrère scrittore: un modo di raccontare particolarmente adeguato a tale funzione di saldatura culturale del trauma nella memoria. L'anatomia patologica del terrore, rappresentata dai dettagli dell'abbigliamento, dalla apparente illogicità del percorso fatto dai terroristi per procurarsi i mezzi, dalla descrizione minuziosa dei sentimenti, delle espressioni e degli oggetti delle vittime e degli attentatori, l'atteggiamento degli imputati e dei loro legali in aula, costruisce un quadro complessivo che favorisce l'identificazione di ognuno di noi nel dramma. Si completa così la trasformazione del reale in un romanzo a puntate, in cui i lettori possono trovare conferma alla loro indignazione. Il presupposto *empatico* su cui si regge il reportage di Carrère è, d'altra parte, una delle logiche di identificazione del lettore nella storia che soggiace alla sua letteratura.



## Bibliography

- Alexander J.C. (1988), "Introduction: Durkheimian sociology and cultural studies today", in Alexander J.C. (ed.), *Durkheimian sociology: cultural studies*, Cambridge, Cambridge University Press, 1-21.
- Alexander J.C. (1995), "I paradossi della società civile", «Rassegna Italiana di Sociologia», XXXVI, 3: 319-339.
- Alexander J.C. (2000), "Theorizing the good society: hermeneutic, normative, and empirical discourse", *The Canadian Journal of Sociology*, 25, 3: 271-309.
- Alexander J.C. (2003), *The meanings of social life. A cultural sociology*, Oxford, Oxford University Press.
- Alexander J.C. (2006a), "Cultural pragmatics: social performance between ritual and strategy", in Alexander J.C., Giesen B., Mast J.L. (eds.), *Social performance. Symbolic action, cultural pragmatics, and ritual*, Cambridge, Cambridge University Press, 29-90.
- Alexander J.C. (2006b), *The Civil Sphere*, Oxford: Oxford University Press.
- Alexander J.C. (2007), "On the interpretation of *The Civil Sphere*: understanding and contention in contemporary social science", *The Sociological Quarterly*, 48, 4: 641-659.
- Alexander J.C. (2011), *Performance and Power*, New York, Wiley & Sons.
- Alexander J.C., Mast J.L. (2006), "Introduction: symbolic action in theory and practice: the cultural pragmatics of symbolic action", in Alexander J.C., Giesen B., Mast J.L. (eds.), *Social performance. Symbolic action, cultural pragmatics, and ritual*, Cambridge, Cambridge University Press, 1-28.
- Alexander J.C., Smith P. (1993), "The discourse of American Civil society: a new proposal for cultura studies", *Theory and Society*, 22: 151-207.
- Alexander J.C., Smith P. (2003), "The strong program in cultural sociology: elements of a structural hermeneutics", in Alexander J.C., *The meanings of social life. A cultural sociology*, Oxford, Oxford University Press, 11-26.
- Antonio R.J. (2007), "Locating the *Civil Sphere*", «The Sociological Quarterly», 48: 601-613.



- Cossu A. (2006), "Verso una sociologia della 'performance': la pragmatica culturale di Jeffrey Alexander", *Rassegna Italiana di Sociologia*, XLVIII, 4: 641-652.
- D'Andrea F., Tramontana A. (2017), "Immaginare il male", *Im@go. A Journal of the Social Imaginary*, 9, VI: 7-23.
- Giesen B. (2006), "Performing the sacred: a Durkheimian perspective on the performative turn in the social sciences", in Alexander J.C., Giesen B., Mast J.L. (eds.), *Social performance. Symbolic action, cultural pragmatics, and ritual*, Cambridge, Cambridge University Press, 325-367.
- Laquer W. (1977), *Storia del terrorismo*, Milano, Rizzoli.
- Maris B. (2015), *Houellebecq économiste*, Paris, La Découverte.
- Orsini A. (2010), *Anatomia delle Brigate rosse: le radici ideologiche del terrorismo rivoluzionario*, Soveria Mannelli, Rubbettino.
- Romania V. (2017), *Fra Voltaire e Jihad. Gli attentati di Parigi come dramma sociale e trauma culturale*, Milano-Udine, Mimesis.
- Wunenburger J.J. (2017), "Imaginaires diaboliques, mythes millénaristes et violences religieuses", *Im@go. A Journal of the Social Imaginary*, 9, VI: 24-37.



# Creature del desiderio. Costellazioni immaginarie e fenomenologia della donna ideale/artificiale

Maria Giovanna Musso

mariagiovanna.musso@uniroma1.it

Dipartimento di Scienze Sociali ed Economiche | Sapienza, Università di Roma

## Abstract

*Creatures of Desire. Imaginary Constellations and Phenomenology of the Ideal/Artificial Woman*

Adult dolls, referred to - depending on the context and technical or usage characteristics - as Love Dolls, Real Dolls, Sex-Robots, Female Androids, etc., are dolls with sexual and/or companionship functions, valued in widespread niche markets. What makes people buy and love them? More importantly, what imagery is revealed in the creation and use of these "creatures of desire"? Where the dream of the "ideal woman" stems from? In the territory of art, literature and myth lie some interpretive keys that can shed light on the phenomenology and complexity of these simulacra.

In this essay some results of an ongoing research on the relationship between the imaginary, technology and gender are presented from which emerges the cruciality of the "creation" of the ideal/artificial woman as a privileged gateway to address the roots of violence against women and the complexity of the interlocking and oppositional natural/artificial, real/ideal, masculine/feminine.

## Keywords

Love Doll | Sex Robot | Simulacrum | Myth | Technology

## Premessa

Questo contributo riguarda gli aspetti immaginari e (dunque) reali<sup>1</sup> di un fenomeno emerso all'attenzione degli studiosi negli ultimi trent'anni per l'interesse che riveste non solo sotto il profilo simbolico e comportamentale nel campo della sessualità e delle relazioni amorose, ma anche per le sue implicazioni relative al rapporto fra immaginario, tecnologia e mutamento sociale. Si tratta della produzione e dell'uso delle bambole per adulti (*Love Doll*, *Real Doll*) destinate a usi sessuali e di compagnia che da alcuni anni – grazie all'utilizzo dell'AI – vengono proposte anche come *Sex Robot*.

Malgrado la produzione di tali artefatti sia rivolta a un mercato di nicchia, essi rivestono un alto valore simbolico e immaginario sia in quanto rifrazione di un *topos*, quello della donna ideale/artificiale – con la sua storia millenaria e i suoi risvolti sul piano della violenza contro le donne – sia in quanto artefatti in cui è possibile reperire *contenuto* e *forme* (nel senso di Simmel) del percorso tecnoscientifico e culturale della nostra civiltà, sempre più orientato alla produzione di simulacri e a una modifica sostanziale delle basi biologiche dell'umano.

In questa prospettiva, i simulacri femminili (statue, bambole, automi e robot umanoidi) rivestono perciò un particolare interesse sia come concrezione di un immaginario (transtorico, transculturale e transmediale) in cui si è venuto definendo il rapporto fra maschile e femminile – anche con i suoi risvolti violenti sotto il profilo simbolico e materiale – sia come porta d'accesso privilegiata alle radici immaginarie ed epistemiche su cui è stata edificata la civiltà ipertecnologica contemporanea. con le sue costellazioni di senso fondate essenzialmente sulla partizione oppositiva fra natura e artificio, realtà e finzione, umano e non umano<sup>2</sup>.

L'ipotesi sottostante a questa ricerca è che le bambole per adulti e i *Sex Robot* – detti anche *Fembot*, per distinguerli da *MaleBot* – o *andréidi*, per differenziarli dagli androidi di sesso maschile – possano essere ritenuti una *versio*, la più recente e tecnologicamente potenziata, dell'*imago* femminile della donna ideale/artificiale che ha una lunga storia e affonda le sue radici nella sfera mitica, religiosa, letteraria, ecc.<sup>3</sup>

<sup>1</sup>L'assunto teorico sottostante a questo lavoro è che la dimensione immaginaria sia da intendersi non come contrapposta al "reale" ma come sua dimensione costitutiva e, anzi, che la realtà *attualizzata* – distinta cioè da quella *virtuale* o possibile (Levy, 1997) – possa essere meglio compresa se analizzata in relazione alla sfera matriciale, immaginaria, da cui essa promana e alla struttura epistemica che sorregge entrambe (Musso, 2019; Marzo e Mori, 2019).

<sup>2</sup>La riflessione qui proposta s'interseca con i due filoni principali della mia ricerca più recente: quello che riguarda il ruolo dell'immaginario nella costruzione della realtà sociale e il suo rapporto con la tecnologia e il mutamento sociale (Musso, 2019b) e quello che riguarda il carattere sistemico, transtorico e transculturale della violenza contro le donne (Musso et al., 2020a; Musso 2019b; Musso, 2020b; Musso, 2021a). Una breve anticipazione di questo articolo è stata pubblicata col titolo "*Real Dolls Don't say NO*" (Musso, 2019c).

<sup>3</sup>In questo lavoro farò una breve incursione solo nell'immaginario mitico e letterario, escludendo altri ambiti immaginari, fra cui quello artistico e quello cinematografico, che meriterebbero una riflessione a sé stante. Si pensi solo all'importanza che rivestono nell'immaginario collettivo più note figure di Robot



E che indagare sulla loro specificità e le ragioni della loro creazione – lungo il *continuum*, o meglio la *genealogia* ideale, in cui cercherò di situarle – permetta una comprensione più profonda sia delle radici della violenza contro le donne sia della spinta odierna verso la vita artificiale e la metamorfosi dell'umano in direzione post-biologica e post-umana.

L'attenzione sarà riservata, nella prima parte del testo, alle costellazioni di senso rinvenibili nei *topoi* letterari universalmente riconosciuti come capisaldi del mito della donna ideale/artificiale. Attraverso l'analisi di alcune opere mitico-letterarie incentrate sul simulacro femminile si cercherà di reperire il complesso motivazionale, relazionale e identitario sotteso al *topos* della donna ideale/artificiale. Nella seconda parte del testo prenderò in esame i caratteri dei nuovi simulacri in cui si materializza quel *topos*, cioè le *Love Doll* (o *Real Doll*) e i *Sex Robot* di ultima generazione.

Attraverso una ricognizione delle motivazioni sottostanti alla loro produzione e alle pratiche d'uso riservate a tali oggetti cercherò di rilevare analogie e differenze rispetto alle costellazioni di senso provenienti dalla sfera mitico-letteraria e, soprattutto, di scorgere quale sia il fondamento immaginario da cui trae linfa il *topos* della donna ideale/artificiale, le ragioni della sua persistenza e del suo radicamento nel corso dell'avventura *poietica* e tecnologica della nostra civiltà.



## 1. La donna ideale/artificiale: statue, bambole di pezza e idoli tenebrosi

245

### 1.1 *Galatea: il primo simulacro di Homo Deus*

La più densa e originaria espressione del *topos* della donna-ideale artificiale si trova in *Galatea*, la statua creata da *Pigmalione*, di cui narra Ovidio nel *Libro X* delle sue *Metamorfosi* (Ovidio, 1979).

Nella versione di Ovidio, Pigmalione – re di Cipro e abile scultore – è indotto a creare un simulacro di perfetta femminilità, perché "oltraggiato dai difetti di cui la natura aveva abbondantemente dotato la donna". Pigmalione era, infatti, un artista e un uomo terribilmente deluso dalle donne dell'isola di Cipro, le Propetidi, prostitute lascive e blasfeme che avevano osato negare la divinità di Venere, e che pertanto meritavano di essere trasformate in pietre.

Afflitto da tale convinzione, e dall'impossibilità di amare una donna *comm'il faut*, Pigmalione si costringe inizialmente alla solitudine. Ma quando questa diventa insopportabile, decide di impiegare la sua arte per scolpire una statua di bianco avorio e d'incommensurabile grazia e bellezza. Galatea, *l'imgo ficta* che esce dalle sue mani, è dotata di tale bellezza "che nessuna donna vivente è in grado di vantare", talmente perfetta e verosimile che Pigmalione ne resta incantato "e in cuore brucia di passione per quel corpo simulato".

---

femminili presenti nella cinematografia dell'ultimo secolo che dalla *Maria* di *Metropolis* (1927), passando per la *Rachel* di *Blade Runner* (1982) arriva fino alle *andréidi* di *Westworld* (2016).



Proprio come Kokosckha (vedi infra par. 1.2) alcuni secoli dopo – e come gli *iDollator*<sup>4</sup> che popolano le community online dedicate alle *Love doll* – l'artista le parla, l'abbraccia, l'addobba, chiamandola sua compagna e adagiandola "su tappeti di porpora e su morbidi cuscini". Ma la statua non può ricambiarlo, e Pigmalione finisce per vivere in quello stato di "malattia che caratterizza gli amanti paradossali" (Bettini, 1992). La statua è immobile, disponibile, silenziosa, perfetta, eterna, è "un'immagine di soglia, perturbante, a metà strada tra la vita e la morte. La sua realtà paradossale ha carattere più rassicurante e protegge dal rischio costante di delusione che invece concerne tutti i rapporti tra esseri umani" (Busni, 2016). Ma nella sua eburnea perfezione non risponde al desiderio del suo amante, non può assolvere ai ruoli di compagna ideale, moglie e genitrice che, ancora in quella fase della storia umana, erano associati alla figura della donna.

Pigmalione, perciò, durante la festa che a Cipro è dedicata a Venere, invoca la Dea affinché gli conceda in moglie una donna che sia uguale alla sua statua in avorio.

Venere, commossa dalle sue preghiere – e non potendo trovare una donna umana in grado di accontentarlo – lo aiuta a "dar vita" alla sua stessa statua. E così, in un crescendo poetico intessuto di sinestesie il giovane finisce per "toccare con mano il sogno" di cui lui stesso è stato artefice (Ovidio, 1979: 399-401).

Non conosciamo l'epilogo di questo amore "ideale" divenuto "reale", né che fine abbia fatto Galatea una volta dismessa la veste marmorea. Nella versione narrata da Ovidio il mito si ferma, infatti, al momento della nascita del figlio *Paphos* (anch'esso avuto per gentile concessione di Venere).

Figura dell'illusione e del desiderio, incarnazione dell'"amante paradossale", o anche esempio di agalmatofilia<sup>5</sup>– Pigmalione non esaurisce in pochi tratti la complessità della sua figura (Stoichita, 2006.). Se la crucialità del mito e la sua risonanza si sono irraggiate nei secoli in una miriade di personaggi che, nell'arte, nella tecnica e nella vita, hanno contribuito a fare la storia dell'Occidente, è perché in questo mito si condensano alcuni temi cruciali della cultura e dell'immaginario occidentale<sup>6</sup>. Anzitutto quello della *creazione* artistica e del rapporto con l'alterità rispecchiante, specie quando questa prenda la forma del *simulacro*. Ciò che fa della figura di Pigmalione il paradigma della potenza immaginaria incarnata nel *Creator*, di colui cioè che fa esercizio della creatività – intesa come integrazione di *poiesis* e *téchne*, cioè "d'immagini mentali creative e fabbricazione di qualcosa di nuovo" (Marzo, 2022, p. 29) – è il fatto che non si limita a creare un'opera d'arte (cioè a sublimare un desiderio, una mancanza o un'impossibilità), ma dà un volto e un corpo alla mancanza, trasformando l'opera in un essere vivente, realizzando la coincidenza

<sup>4</sup>*iDollator*, così si chiamano gli *user* e i proprietari delle *Love Doll* riuniti in community nelle quali si scambiano opinioni e consigli relativi alle caratteristiche e agli usi delle bambole (cfr. infra Par. 4). Tale termine è preferibile a quello di *Idollers* che designa la categoria dei collezionisti di bambole.

<sup>5</sup>L'agalmatofilia è una specifica parafilia associata ad altre perversioni come la necrofilia, spesso evocata anche per i suoi epigoni contemporanei, cioè gli uomini che amano le bambole (Ferrari, 2013).

<sup>6</sup>Ha infatti ispirato una vertiginosa produzione di varianti mitiche, di opere letterarie, musicali, cinematografiche e teatrali, fra queste il *Pygmalion* (1765 ca.) di Jean-Jacques Rousseau e il *Pigmalione* (1912) di George Bernard Shaw a cui sono ispirati fra gli altri un musical nel 1956 e il film *My Fair Lady*, di George Cukor (1964).



fra opera (d'arte) e creatura (vivente). Qui possiamo rinvenire il primo embrione di ciò che Harari ha definito *Homo Deus* (Harari, 2015): Pigmalione è il primo esempio di incarnazione laica del divino in una forma che oggi, grazie all'estensione del dominio tecnico sulla natura e sulla vita, è divenuto il carattere distintivo dell'intera specie umana. Galatea è, infatti, la prima creatura femminile scaturita dalla mente e dalle mani di un uomo, di un artista, e non più dalla mente di Dio. È un simulacro costruito per rispondere all'insoddisfazione per ciò che la natura e le contingenze offrono, per esaudire un desiderio di perfezione e appagamento che quelle non possono soddisfare. Galatea non è solo una *statua*, e inoltre in quanto statua non rappresenta più una dea sacra e intoccabile (come era il caso delle altre statue erette nella sua epoca), ma una creatura-donna che risponde al dettato dell'umano: un *oggetto vivente* sottratto però alla *Physis* e alla volontà divina, che aspetta di essere "animato" dal soffio vitale del suo creatore.

Il mito di Pigmalione costituisce perciò un superamento e un completamento di quello di Narciso. Entrambi i miti ricordano che "ogni autentico innamoramento è sempre un "amar per ombra" o "per figura". Ma c'è una differenza fondamentale fra Narciso e Pigmalione: qui la posta in gioco non è più solo l'immagine, bensì la vita. Infatti, "l'errore di Narciso era stato in origine non quello di innamorarsi di sé stesso, ma di scambiare l'immagine per la realtà". Mentre nel passaggio all'opera scultorea Pigmalione è fin dall'inizio consapevole della natura iconica della scultura che lui stesso scolpisce" (Pinotti, 2021: 57). Pigmalione, dunque, si distingue non per l'offuscamento della coscienza d'immagine e lo scambio fra percezione iconica e percezione reale – *prendere un'immagine per la realtà* – bensì per la trasformazione dell'iconico stesso in reale – *metamorfosare un'immagine in realtà*, secondo uno sviluppo cronologico e storico-culturale che dalla leggenda ovidiana discende attraverso i secoli fino ad abbracciare gli androidi di *Blade Runner* e di *Westworld*" (Ibidem). E, come vedremo, oltre lo schermo e ben oltre la rappresentazione cinematografica, fino a uscire dal regime "puramente finzionale" per inverarsi in quello del "reale", insinuando il simulacro nella vita quotidiana – in forma di *Love Doll* e *Sex Robot* – e contribuendo a realizzare quell'*inversione del complesso di Don Chisciotte* che oggi caratterizza il nuovo rapporto tra realtà e immaginario (Musso, 2019a).

### **1.2 Alma. "Il mio obiettivo è di venire illuso"**

"Creatura del desiderio"<sup>7</sup> è l'espressione usata da Oskar Kokoschka per designare la bambola che aveva commissionato a Hermine Moos, un'artigiana di Monaco di Baviera a cui aveva affidato il compito di creare il simulacro di Alma Mahler dopo che lei lo aveva lasciato. Alma Mahler, definita da molti "la donna più affascinante della

---

<sup>7</sup>"Creatura del desiderio" è anche il titolo del testo in cui Andrea Camilleri, utilizzando carteggi e materiale inedito, ricostruisce la storia d'amore e di follia fra Oskar Kokoschka e Alma Mahler (Camilleri, 2014)

Vienna degli anni Dieci” era stata l’amante di Klimt e la sposa di Gustav Mahler prima di incontrare Kokoschka, con cui aveva avuto un'appassionata storia d'amore<sup>8</sup>.

Il giovanissimo artista, inviso agli ambienti borghesi della Vienna del tempo – per l'impronta “selvaggia” del suo carattere e della sua opera – si rivolge a lei, con una serie di febbrili lettere d'amore che testimoniano dell'innesto fra componenti narcisistiche e pigmalionesche del suo carattere. Così scrive in una lettera de 29 maggio del 1912:

Non voglio nessuno che mi guardi mentre mi condivido con te. ...noi siamo una mente sola, e vivrai con me finché non avrò estirpato dalla radice tutto ciò che in te mi stupisce, mi raggela e mi rende infelice. Sono una persona forte e allegra, e ti perfezionerò appena avrai riconosciuto in me il tuo sostegno, il tuo solo riposo, la tua pace fisica (Camilleri, 2014: 44-45, c. m.).

Non è difficile comprendere le ragioni per cui Alma decise di chiudere la loro travagliata storia d'amore. Nel 1914 Kokoschka, in preda alla depressione si arruola come volontario. Ma l'immagine di lei lo perseguita e i tentativi di riconciliazione falliscono. Perciò nel 1918 Oskar decide di ordinare a Frau Moos la costruzione di una bambola che raffiguri in ogni dettaglio la sua amata dandole “la forma più seducente che io possa immaginarmi dell'intera femminilità” (Ivi: 77, c. m.).

Kokoschka è pienamente consapevole di stare cercando la realizzazione di una chimera, e sa che il proprio obiettivo non è tanto quello di trovare un vero sostituto di Alma, bensì quello “di venire illuso”. Così scrive a Hermine Moos:

Nel corso della settimana farò per lei altri disegni, sono di mese in mese sempre più impaziente di vedere questa *creatura del desiderio* che lei riuscirà sicuramente a ottenere con astuzia da tutti i suoi sensi, in modo tale da poter conseguire il mio obiettivo di venire illuso (Ivi: 75, c. m.).

Quello che gli fu consegnato, però, dopo mesi di attenta progettazione, ossessivamente guidata da disegni, discussioni e conflitti fu un pupazzo peloso e mostruoso che inizialmente lo deluse incredibilmente:

Cara signorina Mos, come la mettiamo ora? Sono veramente spaventato dalla sua bambola che, nonostante io fossi preparato da tempo a una qualche ritirata dalle mie fantasie di fronte alla realtà, è per molti aspetti in pieno contrasto con ciò che dalla bambola mi aspettavo e da lei speravo. Il rivestimento esterno è una pelliccia d'orso polare che sarebbe adatta per l'imitazione di uno scendiletto arruffato di pelle d'orso, ma mai per la morbidezza e la delicatezza di una pelle femminile (Ivi: 82).

<sup>8</sup>Di quest'amore resterà traccia sia nei carteggi sia nella sua opera, in particolare in uno dei suoi dipinti più celebri, *La sposa del vento*.





**FIG. 1** – *Bambola di Kokoschka*

Nonostante il simulacro fosse lontano da ciò che la sua fantasia aveva creato, l'artista tenne con sé la bambola, la fece curare da una cameriera, la vestì con la biancheria più raffinata, la trattò con (un certo) rispetto e la mise in mostra in società<sup>9</sup>. La presentava alle cene con gli amici come la "mia signora" e su di essa riusciva a compiere quei rituali erotici che non poteva compiere con nessun'altra donna (a parte la cameriera, la quale, oltre a svolgere le funzioni domestiche, compresa quella di governante del fantoccio, era la sua complice amorevole in ogni circostanza).

La storia si concluse in maniera tragica, anzi tragicomica. Nel corso di una festa con amici, Kokoschka, in preda a un attacco di gelosia, uccise Alma, decapitandola e infierendo sul suo "cadavere". I poliziotti, arrivati sul luogo del "delitto" ebbero qualche difficoltà a comprendere l'accaduto. Un femminicidio simbolico? O un rito catartico di liberazione per ristabilire la comunicazione con il reale e recuperare un ordine post-traumatico? Entrambe le cose, dato che spesso l'uccisione di una donna, in quanto donna, anche nella realtà fenomenica risponde essenzialmente a un bisogno di ordine interiore (Dobash e Dobash, 2015; Musso et al, 2020).

<sup>9</sup>Quando Alma Mahler, che ormai viveva a Dresda, seppe del delirio di Oskar e dell'esistenza di una bambola con le sue sembianze, commentò lapidariamente: "Così potrà credere di tenermi prigioniera tutta per sé".

Ma restiamo nell'ambito delle figure che popolano la sfera letteraria.

### 1.3 Caracas: tu muta devi stare!

Una fine simile a quella di Alma (del fantoccio) è toccata a un'altra bambola, Caracas, la moglie immaginaria di Gogol'. In questo caso si tratta di un personaggio creato dalla penna di uno scrittore italiano, Tommaso Landolfi. Nel testo omonimo, *La moglie di Gogol'*, scritto nel 1954, l'autore finge che la storia sia stata scritta da un confidente e biografo dello scrittore russo Nicolaj Vasil'evič Gogol', vissuto nella prima metà dell'Ottocento. Il biografo, un certo Foma Paskalovic, a differenza degli altri che lo hanno preceduto, sostiene che Gogol' non fosse scapolo, ma avesse una moglie che nascondeva agli occhi di tutti perché era una bambola gonfiabile, le cui forme cambiavano a seconda del desiderio del marito. Poteva, infatti, essere gonfiata e sgonfiata, per assumere le sembianze di una donna magra, grassa o paffuta e, con speciali dispositivi, le si poteva cambiare il colore degli occhi e quello della pelle. La donna parlava solo davanti al marito e sempre in termini adeguati. Ma un giorno disse qualcosa di sbagliato e terribilmente prosaico (che fu sentito casualmente anche dal biografo). Questa violazione delle regole e dell'ordine di segreta intimità mandò su tutte le furie il marito. Da quel momento, la bambola cominciò ad avere vita propria, per cui i litigi divennero quotidiani. Finché Gogol' non riuscì più a sopportarla e la uccise pompandola furiosamente, fino a farla esplodere.

Un altro femminicidio immaginario? Sì, questa volta accompagnato da un infanticidio, poiché oltre alla moglie-bambola fu ucciso anche il bambolotto-figlio nato segretamente dalla relazione tra i due.

Torna anche qui lo stesso motivo dell'*imperfezione*, dell'insufficienza e abiezione della figura femminile che merita perciò la morte o la cancellazione. Più che discutere su quanto sia "reale" o sublimato il gesto di cancellazione o di uccisione, è il caso di interrogarsi su quali siano i presupposti di senso e le motivazioni sottostanti a quel bisogno di annientamento che si esprime in ogni tipo di uccisione di una donna in quanto donna, reale o immaginaria che sia. Ci accorgeremmo così del ruolo fondamentale che vi svolge l'immaginario, dato che tale atto generalmente costituisce l'esito di un processo d'idealizzazione (e dunque di negazione) dell'alterità nei suoi connotati "reali". Ciò vuol dire che quando la figura "reale" non coincide con quella "ideale" subentra il bisogno di annullare una delle due figure. In ogni femminicidio, simbolico o fattuale, ci sono simultaneamente due dimensioni quella "reale" e quella "immaginaria", ed è quando esse diventano indistinguibili, conflagrando in una sola realtà – che diventa così l'unica, senza scampo, intollerabile – si produce quel corto circuito fra le due dimensioni che può avere differenti esiti. Uno è quello che conduce a quella sorta di *lucido delirio* in cui la fantasia (l'ideale) si trasforma in "realtà" – come nel caso di Pigmalione e degli *iDollatori*<sup>10</sup>. Un altro esito è quello in cui si tende a eliminare, *simbolicamente* (nel caso di Kokoschka e di Gogol' e



<sup>10</sup>Il paradigma più noto di questo meccanismo si trova nella figura di Don Chisciotte (Musso, 2021b)

anche di Nathanael, il personaggio di *Der Sandmann* di cui si dirà fra poco) o anche *fattualmente* la figura della donna in quanto la sua presenza, sia pure immaginaria, collide con il bisogno di ordine (cognitivo, emotivo e identitario) a cui il soggetto ritiene di non poter rinunciare (come è il caso dei femminicidi effettivamente perpetrati in ogni parte del globo) (Musso et al., 2020).

Ma torniamo alla letteratura e prendiamo ora in esame due racconti in cui comincia a prendere forma la figura della donna *artificiale* nella sua accezione più moderna. Si tratta di due capolavori della letteratura fantastica ottocentesca che testimoniano lo *Zeitgeist* del XIX° secolo e preparano il terreno per quello del XX°. Il primo è un breve racconto di E. T. A. Hoffmann, *L'uomo della sabbia* (*Der Sandmann*, del 1815) e il secondo è il capolavoro di Villiers de l'Isle-Adam, *L'Eva futura* (*L'Eve future*, del 1886).

#### 1.4 Olimpia. Ascolto e devozione

Il protagonista del primo racconto è Nathanael, un aspirante artista con ambizioni che vanno al di là del suo talento. La sua tendenza a confondere i piani di realtà – quella interiore del desiderio e della paura e quella esteriore, socialmente condivisa – lo indurrà a innamorarsi di Olimpia, la splendida donna-automa segretamente creata dalla coppia tecno-scientifica di Spalanzani (il farmacista-scientiato) e Coppola (l'ottico-tecnico).

La stessa confusione fra realtà e fantasia indurrà il protagonista, alla fine del racconto, a tentare di uccidere la ex fidanzata Clara, che egli aveva inizialmente lasciato per consacrarsi a Olimpia e che, alla fine del racconto – dopo che egli ha assistito alla scena traumatica dello smembramento dell'automa da parte dei suoi artefici – egli ritrova al suo fianco, amorevole più di prima. Ma nella mente di Nathanael, ormai preda di un delirio schizofrenico inarrestabile, le due figure, quella di Olimpia e quella di Clara diventano una cosa sola (la fonte del suo malessere) e perciò cerca di ucciderla, prima di suicidarsi (anche quello in cui l'uomo si toglie la vita dopo avere ucciso la propria “amata” è un *pattern* ricorrente nella fenomenologia ordinaria del femminicidio).

Ma qual è la ragione per cui Nathanael s'innamora di Olimpia? Certamente la bellezza di lei e la predisposizione di lui a privilegiare la fantasia, l'illusione e l'artificio hanno un ruolo importante. Ma la ragione più profonda risiede nell'insofferenza di lui per i limiti e le carenze di Clara. Lei, sottraendosi ai suoi generosi tentativi di iniziarla alla verità delle cose, si dimostra incapace di riconoscere l'altezza del suo ingegno, di apprezzare le sottigliezze filosofiche e il misticismo che travagliano il suo animo inquieto. Al contrario Olimpia, l'automa, non solo è dotata di celestiale bellezza, ma dimostra una straordinaria capacità di ascolto e di devozione per il talento creativo del giovane. Tanto che lo ascolta, muta e immobile, per ore.

Nelle parole di Hoffman:



mai in vita sua aveva avuto un'ascoltatrice così eccezionale. Non ricamava, non faceva la maglia, non guardava dalla finestra, non dava da mangiare agli uccellini, non giocava con il cagnolino da compagnia, e nemmeno con il gatto preferito, non arrotolava ritagli di carta né teneva in altro modo occupate le mani, non aveva occasione di soffocare uno sbadiglio dietro la tossetta sorda simulata – in breve! – fissava per ore negli occhi l'amato, senza spostarsi e senza muoversi, e il suo sguardo diventava *sempre più intenso, sempre più vivo* (lvi: 117, c. m.).

Fondamentale è in tutto il racconto, oltre al tema dell'ascolto, anche il ruolo degli occhi, della visione, e delle protesi tecnologiche che consentono di modificarla. Olimpia è un automa, una meravigliosa creatura uscita dalla collaborazione tecnoscientifica di Coppola e Spalanzani che il protagonista percepisce inizialmente nella sua verosimiglianza, grazie all'*impressione* che dà di essere una donna. Ma egli non la "mette a fuoco", non la *vede* veramente, finché non inforca il *binocolo*. Sarà lo stesso binocolo – cioè uno strumento che ha il potere di modificare la realtà facendo *vedere* ciò che è invisibile a occhi nudi – a indurlo, nelle ultime scene del racconto, ad avere l'impressione che sia Clara in realtà l'automa, e a sentire, data la confusione che ciò gli provoca, un irrefrenabile desiderio di ucciderla.



### 1.5 Hadaly 1. Lo splendore dell'automa

Una costellazione relazionale e di senso, analoga a quella di *Der Sandmann* si trova anche nell'ultima storia di questo piccolo florilegio di opere che stiamo esaminando, *l'Eve Future* di Villiers de l'Isle-Adam (2021).

Qui si racconta di un nobile inglese, Lord Ewald, innamorato di Alicia Clary, un'attrice dotata dello splendore statuario di una "Venere Anadiomene", ma stupida e insipida nel carattere, afflitta da "rachitismo intellettuale" e attenta solo alla dimensione "terra terra" della vita. Il giovane Ewald è invece un aristocratico virtuoso, dotato di grandi capacità intellettuali, di un raffinatissimo senso estetico, ma anche di nobiltà d'animo e di un alto senso morale. Per un puro caso della vita, si ritrova legato in una passione "dai lacci forti e oscuri" a una bellezza impeccabile ma sprovvista di ogni altra virtù. La donna di cui si è innamorato si rivela, infatti, di bassa moralità borghese, opportunista e calcolatrice, incapace di amare e talmente mediocre da far dubitare che sia dotata di un'anima. La disperazione di Ewald è tale da spingerlo quasi a compiere un duplice delitto (simile a quello tentato da Nathanael):

Quante volte sono stato sul punto di eliminare prima lei e poi me! La scongiura di una rinuncia, un miraggio: ecco quanto mi ha asservito a quella *meravigliosa forma morta* (lvi: 79, c. m.).

L'incontro con la figura del celebre scienziato Thomas Alva Edison costituisce una svolta decisiva nella vicenda introducendo il nobiluomo a una prospettiva in cui finalmente l'impossibile diventa realizzabile. Edison è l'inventore per antonomasia,

“l'uomo che ha imprigionato l'eco” (*Ibidem*). La sua fisionomia, nella descrizione di Villiers de l'Île-Adam, è simile a quella del grande illustratore francese Gustave Doré, “quasi il volto dell'artista *tradotto* in un volto di scienziato” (*Ibidem*), come a sottolineare la radice comune di quei “misteriosi gemelli” che sono l'arte e la scienza (che un tempo infatti convivevano nella nozione greca di *téchne*).

Qui a differenza del testo di Hoffmann – in cui la figura dello scienziato moderno era soltanto abbozzata e risentiva ancora delle ascendenze alchemiche e delle difficoltà di legittimazione del contesto romantico – siamo di fronte a una figura di scienziato definita, legittimata e pienamente valorizzata dal contesto sociale. Edison vive negli USA, nel New Jersey, alla fine dell'Ottocento. La sua fama e il suo prestigio fanno di lui una figura granitica sotto il profilo sociale, professionale e psicologico. Il “mago di Menlo Park”, è perfettamente consapevole del suo genio di scienziato-artista: “*Il n'invente, dit-il, que comme le blé pousse*”, con la stessa spontaneità con cui la natura produce i suoi frutti. Come molti artisti, è dotato di un intuito infallibile anche nel soppesare il valore di coloro che incontra e, grazie alla maturità e “alle amarezze degli inizi, ha il sorriso pagato a caro prezzo” di coloro la cui sola presenza dice al prossimo: “*Deviens. Je suis*” (lvi: 24).

Il grande inventore, attorniato da uno stuolo di tecnici<sup>11</sup> ha già creato nel suo laboratorio sotterraneo un piccolo Eden, in cui tra fiori fluorescenti, erba sintetica e uccelli meccanici, regna una Eva artificiale, costruita con ossa d'acciaio, sangue al mercurio e carne creata in vitro. Hadaly, questo il nome dell'andréide, è già stata dotata della sensibilità e dell'intelligenza che difettano alle donne come Alicia Clary. Per renderla perfetta - e soprattutto personalizzarla - basterà attribuirle le fattezze di quest'ultima e coronare così il sogno d'amore di Ewald.

Il dialogo fra Edison e Ewald, al momento di convincere quest'ultimo della bontà dell'impresa, fa emergere la complessità del processo epistemico sotteso alla scelta di creare un simulacro che non si limiti a rimanere nello spazio della finzione ma prenda il posto di una donna *vera*.

Ewald esterna dubbi e perplessità sulla fattibilità, sulla moralità e sul connotato etico dell'impresa. Il giovane si chiede anzitutto se l'opera di sostituzione debba essere compiuta all'*insaputa* della donna che verrà *cancellata*, una volta che il simulacro avrà preso il suo posto. Per il Mago di Menlo Park non vi sono dubbi che si debba agire senza il consenso di lei, e anzi si assume la responsabilità dell'opera di *hackeraggio*, diremmo oggi, che va compiuta per impossessarsi di ogni dettaglio del corpo e della mente di quella *Venus Victrix* incarnata da Alicia: “*l'opera sarebbe incompleta, ossia ASSURDA se non si compisse proprio all'insaputa*” di lei (p. 124 c. m.; maiuscolo nel



<sup>11</sup>“Accoliti” li definisce l'autore, quasi a sottolineare non solo la collaborazione professionale, ma il sottile filo di complicità che lega profondamente queste figure maschili in unico corpo collettivo, un'immagine che ricorda, anche se l'associazione può sembrare ardita, quella dei celibi che Marcel Duchamps pone alla base della sua *Mariée mise à nue par ses célibataires* (per una breve riflessione sulla macchina celibe e sul femminile (cfr. Musso, 2022).

testo)<sup>12</sup>. Lo scienziato è sicuro che su questo tema le remore di Ewald siano solo convenzionali.

Risolto il problema del consenso, ci sono però ben altri scogli da superare che non riguardano più l'*oggetto* (Alicia) bensì il *soggetto* dell'impresa (Ewald). Come si può *amare* davvero un simulacro? Non basta perseguire l'illusione e riuscire a realizzare il sogno. C'è poi da compiere un passo ulteriore che pone il soggetto in una situazione paradossale: egli deve ritenere *reale* il simulacro e comportarsi davvero *come se* lo fosse. E dunque Ewald, preoccupato, chiede a Edison: "con quali temibili artifici potrete riuscire a convincere *me* della *realtà* di questa nuova Eva, anche ammesso che vi riusciate?" (Ivi, p. 125).

La risposta di Edison è semplice e convincente:

Oh! È unicamente una questione *d'impressione* (c. m.) immediata: il ragionamento vi svolge soltanto un mero ruolo da catalizzatore, molto secondario. Per caso si ragiona quando si subisce un fascino? Del resto, le deduzioni che vi sottoporro non saranno altro che l'espressione esatta di quanto voi cercate di nascondere a voi stesso. Sono umano. *Homo sum!* Risponderà molto meglio l'Opera con la sua presenza (Ivi: 125).



Edison si dice capace di penetrare i più profondi segreti dell'animo (anche quelli che l'uomo vuole nascondere a sé stesso) non tanto in quanto uomo di scienza ma soprattutto in quanto *Homo*, accennando a una sorta di complicità empatica con l'uomo che gli sta di fronte. Sottolinea che qui non si tratta di ragionare, se non in misura minima, ma di mobilitare il desiderio e il sentimento, dato che la spinta al godimento non ha bisogno di verifiche e certificazioni. E soprattutto, lo scienziato è consapevole del fatto che l'Opera, una volta realizzata, riconfigura radicalmente i caratteri del reale e segna inesorabilmente, con la sua sola presenza, il contesto delle relazioni, imprimendo un'altra forma, un'altra curvatura non solo al presente ma anche al futuro.

Nel dialogo che segue ritorna la centralità degli occhi – che abbiamo visto in *Der Sandmann* – in quanto organo che più di ogni altro serve a distinguere fra realtà e illusione. Ewald, sicuro di poter contare sulla sua buona vista, ritiene che non si lascerà facilmente ingannare: "Ahimé, i miei occhi sono molto acuti. Devo avvertirvi" (*Ibidem*).

<sup>12</sup>Come nel caso di Alma (e nel caso di tutti gli atti di violenza nei confronti delle donne) l'assenza di consenso è un elemento cruciale. Dalla parte della vittima è segno del rifiuto della violenza subita. Dalla parte dell'autore, invece, l'assenza di consenso è parte integrante del delitto, e talvolta viene ricercato. Chiedere il consenso della donna *viva* a fare da modello per un simulacro grazie a cui sarà cancellata sarebbe come chiedere a una donna se vuole essere rapita, stuprata o uccisa. Poiché lei non è altro che l'*oggetto* della sostituzione (come di tutte le altre forme di violenza) non solo il suo consenso non è previsto ma proprio non ci *deve* essere. Il quadro in cui si compie e il senso dell'azione è, infatti, reso possibile proprio dalla mancanza di soggettività di lei, che dunque non può entrare in gioco con una volontà vincolante, di cui il consenso è un corollario.

Ma, anche qui, Edison non fa fatica a dimostrargli come la vista, in realtà, non sia altro che una "stampella visiva". Mentre in *Der Sandmann* era il binocolo, lo strumento tecnico, a fungere da "stampella visiva" che altera la visione delle cose, ora sono gli occhi di Ewald la "stampella visiva" a cui l'uomo continua ad affidarsi, ignaro di quanto possa essere ingannevole di fronte allo *spettacolo* del reale. Siamo già in un'epoca in cui il reale, infatti, non è più lo stesso dei primi dell'Ottocento. Ora la fotografia e il cinema sono già arrivati a modificare i caratteri della realtà trasformandola in *spettacolo*. Ciò contribuisce a *rivelare* che anche la vista è un fenomeno creativo, che il suo risultato non dipende dalle cose stesse, ma da ciò che riusciamo a intravedere del mistero che esse costudiscono (lvi: 125-126). Questa evidenza serve a Edison per ribaltare le posizioni reciproche del reale e dell'illusione: poiché il meccanismo di costruzione del mondo attraverso la visione (e i suoi media) è sempre all'opera, sia per le cose reali sia per le cose immaginarie, conclude Edison: "Hadaly, ingannando i vostri occhi, non farà *niente di diverso* da quanto fa la stessa miss Alicia Clary" (lvi: 126, corsivo mio).

Poi, continuando con il gioco delle inversioni (e con un affondo degno di un abile schermidore), aggiunge:

Illusione per illusione, l'essere di questa presenza mista che chiamiamo Hadaly dipende dalla libera volontà di chi oserà concepirlo: SUGGERITELE IL VOSTRO ESSERE! (lvi: 128, maiuscoletto nel testo).



Lord Ewald è, dunque, chiamato a svolgere il suo ruolo di Pigmalione, doppiamente legittimato a perseguire il suo desiderio (di liberarsi di una donna inadeguata per averne una migliore) e a comportarsi col simulacro come se fosse "reale" in base all'equivalenza ontologica tra le due figure. Poiché la donna reale è già un'illusione, tanto vale scegliere l'illusione migliore, quella che l'uomo produce da sé, piuttosto che accettare il velo di Maya che la natura, il cosmo e gli dèi, hanno lasciato cadere sulle cose. A questo punto, non resta che dichiarare quell'*Incipit vita nova* con cui si celebra la nascita dell'opera e del mondo nuovo (Audi, 2005). Ora l'Artefice non ha più bisogno del favore degli dèi, né ha timore della loro invidia, dato che può contare sulla volontà di potenza integrata con quella della scienza e della tecnica, per imprimere il sigillo ad ogni cosa, *suggerendo alla realtà immaginaria* semplicemente di *essere* in sostituzione di quella che era la *datità* reale e naturale delle cose.

Persino la carne, prosegue Edison, "non restando mai uguale a sé stessa, esiste quasi solo come una cosa immaginaria". E poi aggiunge: "carne per carne, quella della Scienza è più ...seria...dell'altra" (Villier de l'Isle-Adam: 126).

Anche le questioni relative all'anima e alla coscienza dell'automa possono essere facilmente risolte o aggirate. Il problema della mancanza di anima, infatti, non è un ostacolo. Anzi è un'opportunità, in quanto ciò che non ha un'anima può essere *animato* da chi lo voglia: "L'anima è l'incognito; voi *animerete* la vostra Hadaly" (*Ibidem*). E per quanto riguarda la *coscienza*, lo stratagemma suggerito da Edison è quello di rinunciare all'idea stessa di coscienza e smettere di ritenerla un attributo

esclusivo dell'umano. Appoggiandosi al dato (inconfutabile) che non sempre gli esseri umani dimostrano di avere una coscienza, diventa facile rubricarla fra gli orpelli che si possono avere oppure no, indifferentemente.

"Noi stessi sappiamo forse davvero chi siamo? E ciò che siamo? Esigereste dalla copia più di quanto Dio ha creduto di dovere attribuire all'originale?" (Ivi: 127). Ciò che conta è che, grazie al processo di *transustanziazione* che sta mettendo in atto:

Alla stessa ora qui, fra ventun giorni, miss Alicia Clary le apparirà non soltanto trasfigurata, non soltanto incantevole come compagna, non soltanto dotata di sublime nobiltà spirituale, ma anche rivestita di una *specie d'immortalità*. Insomma, quella radiosa sciocca sarà non più una donna, ma un angelo, non più un'amata, ma un'innamorata, non più la Realtà ma l'IDEALE (Ivi: 102, maiuscoletto nel testo).



A ogni passaggio del discorso Edison demolisce l'edificio epistemologico, cognitivo, morale ed etico su cui poggia la vecchia separazione fra Reale e Artificiale e comincia a segnare punti in favore di quest'ultimo. L'Artificiale si prefigura così non più come il regno dell'illusione e del falso, ma come la realizzazione compiuta del possibile, come creazione di un mondo meno difettoso e più adatto a soddisfare bisogni e desideri, compreso quello che consiste in una "specie d'immortalità" di cui l'automa è portatore.

Nella nuova rappresentazione del mondo abbiamo, a un polo, l'Artefice che, con il sostegno della scienza e della tecnica, è in grado di produrre non più solo oggetti e protesi, ma la vita stessa, col suo carattere *generativo, evolutivo e inarrestabile*, rendendo produttiva l'eccedenza immaginaria, anche quando si manifesta come delirio, delitto o perversione. Al polo opposto di questa relazione rimane la *materia* che, anche quando è "materia" umana, psichica o immaginaria, è posta come *cosa inerte, res extensa* disponibile alla manipolazione, residuo di una natura che aspetta di essere prima addomesticata e poi *hackerata* e trasferita, anche in forma di *nuova vita* su ogni supporto che "tecnicamente" lo consenta.

## 2. Hadaly 2. Il fardello prometeico

Edison è consapevole, tanto quanto Lord Ewald, del pericolo (soprattutto per la mente) che proviene dall'accettare Hadaly come sostituto dell'amore, e sottolinea il carattere di *pharmakon* del rimedio escogitato per guarire Ewald dallo *spleen* in cui era precipitato. Sa anche che si tratta di una scommessa, di un azzardo, e che c'è un prezzo da pagare. E, soprattutto, sa che quel prezzo *non si può calcolare*:

A questo punto io vi offro ancora la vita, ma chissà a che prezzo? Chi potrebbe valutarlo in quest'istante, L'ideale vi ha mentito? La Verità vi ha distrutto il desiderio? Una donna vi ha raggelato i sensi? Addio dunque alla presunta Realtà, la vecchia traditrice! Io vi offro di tentare l'ARTIFICIALE e i suoi nuovi stimoli.... Ma, se non doveste dominarlo!... State a sentire mio caro Lord, noi due insieme

*formiamo un simbolo eterno: io rappresento la Scienza, con l'onnipotenza dei suoi miraggi: voi, l'Umanità e il suo cielo perduto* (Ivi: 132 c. m.; maiuscoletto nel testo).

Ewald di fronte a un carico così gravoso prova ancora a trovare delle scappatoie – di tipo cognitivo, etico-morale o almeno psicologico – nel tentativo di sottrarsi alla condanna prometeica in un'epoca che, ormai alle porte della Modernità, non premia più l'eroismo del Titano ma preferisce la vita tranquilla e le comodità dei comuni mortali:

“vogliate indicarmi, mio caro Edison, dove andare a prendere una scintilla di quel fuoco che ci instilla lo Spirito del Mondo! Non mi chiamo Prometeo, ma semplicemente lord Celian Ewald, e sono solo un mortale” (Ivi: 127).

Ma nessuno può sfuggire, individualmente, al destino che l'intera civiltà, da secoli, ha intrapreso. Tanto più che non tutte le promesse sprigionate dalla scintille del fuoco prometeico sono state ancora realizzate:

Bah! Ogni uomo si chiama Prometeo senza saperlo, e nessuno sfugge al becco dell'avvoltoio – rispose Edison – Milord, credetemi: una sola di quelle stesse scintille, ancora divine, tratte dal vostro essere, e con cui avete tante volte provato (sempre invano!) ad animare il niente della vostra bella creatura, sarà sufficiente a rendere viva la sua ombra (...) l'essere che amate, nella persona vivente, e che, per voi, è il solo essere REALE, non è quello che *appare* in quella creatura umana, ma è quello del vostro Desiderio (*Ibidem*).

Le ragioni che Ewald tenta di opporre all'avvento del nuovo regno, quello del simulacro, vengono smontate non solo dalle argomentazioni di Edison, ma dalla *presenza* inesorabilmente *reale* dell'Opera, ormai compiuta. Sarà lei, Hadaly, con la sua intelligenza e bellezza sovrumana, a compiere un vero capolavoro retorico/seduttivo che consente il capovolgimento definitivo del rapporto fra realtà e ideale<sup>13</sup>. È lei che, rivolgendosi a Ewald, spaventato e incerto, lo incalza con una *peroratio* senza scampo (degnata di un Cicerone ibridato con Perry Mason). Con orgogliose lamentazioni e promesse suadenti, ripercorre l'intera storia dell'umanità a sostegno della legittimità della *sua* esistenza e del *suo* valore. Per indurlo ad accettare definitivamente il fardello prometeico gli ricorda che un suo rifiuto equivarrebbe a tradire l'origine e il senso della civiltà. Spegner la luce di quella fiamma equivale a riportare l'umanità intera verso il Nulla.

“Io sono più di quanto furono gli umani prima che un Titano rubasse il fuoco del cielo per dotarne questi ingrati! (Ivi: 355); “sono io l'augusta figlia dei viventi! Il fiore di Scienza e di Genio, nata da un travaglio di seimila anni!” (*Ibidem*).

Poi, alludendo alla mancanza di coraggio che intravede nelle esitazioni di Ewald, aggiunge, sconsolata: “Non è più di questa terra colui che per infondermi l'anima

<sup>13</sup>Per uno sviluppo e un approfondimento di questo tema che conduce a ciò che ho definito una sorta di “inversione del complesso di Don Chisciotte” (cfr. Musso, 2019).

avrebbe sfidato il becco dell'eterno avvoltoio! Oh, come sarei venuta a piangere sul tuo cuore con le Oceanine. Addio! Tu che mi esili!"

E da lì inizia un monologo degno di una tragedia greca, in cui Hadaly integra i tratti delle eroine classiche – da Antigone, a Didone, a Fedra – e quasi rimpiange di non essere una mortale, pur di vivere nell'amore di lui. Infine, con una scena madre – degna solo di un "femminile" *augmented* - cambia registro e dice:

Prova a dimenticarmi, su! È impossibile. Chi ha guardato l'Andréide come mi guardi tu, *ha ucciso la donna in lui, perché l'ideale violato non perdona, e nessuno usa impunemente del potere divino!* (Ivi: 357, c. m.).

Si avvia dunque lungo il sentiero, verso il sotterraneo, per dargli l'addio finale, vacillando e col fazzoletto alle labbra. Si gira poi un momento, solo per mandargli un ultimo bacio sulla punta delle dita. Ed ecco che avviene il miracolo. In un amalgama di trasporto amoroso e choc epistemico, nella mente ormai manomessa di Ewald, si compie un'inversione radicale del suo sistema di rappresentazione del mondo. Egli "con veemenza, la raggiunse e le passò focolosamente il braccio intorno alla vita, che, languida, si arrese a quello slancio" dicendo:

Fantasma! Fantasma! Hadaly! D'accordo! Non ho un gran merito a preferire la tua pericolosa meraviglia alla banale, deludente e insopportabile amica che mi è toccata in sorte. Ma, con buona pace dei cieli e della terra, ho deciso di rifugiarmi lontano con te, idolo tenebroso. *Do le dimissioni da essere vivente*, e che il secolo passi!... perché confrontando l'una con l'altra, mi sono reso conto che, decisamente, è la *donna viva il vero fantasma* (Ivi, 358, c. m.).

Nell'immane scena d'amore che segue - in cui "la Dea, divenuta donna... spaventa la notte" – avviene l'ultimo, definitivo atto di ciò che è ormai una *conversione*, in cui Hadaly "sembra aspirare l'anima del suo amante come per dotarne sé stessa...". (Ivi: 355). Ora non è più l'artefice a doversi preoccupare di animare il simulacro. È il simulacro che inizia ad aspirare l'anima del vivente. In un sapiente intreccio di seduzione manipolativa, inganno e auto-inganno, menzogna e rivelazione, il simulacro acquista prima lo statuto dell'iper-reale, poi quello dell'unico e del vero in cui "non c'è più spazio per il mondo e al tempo stesso per il suo doppio" (Baudrillard, 1996: 40). Abbiamo così, *in nuce*, un'anticipazione di quel "delitto perfetto" che apre l'orizzonte della scomparsa, a cui Baudrillard dedicherà, quasi un secolo dopo, la sua radicale e illuminante riflessione (Baudrillard, 1995; 1981).

### 3. Dall'avorio al silicone

Facciamo ora un balzo temporale di circa un secolo e arriviamo alle soglie del Terzo Millennio. Negli anni Novanta del Novecento grazie alla collaborazione fra



artisti, scienziati e tecnici prende avvio la produzione delle *Love Doll* (o *Real Doll*)<sup>14</sup>. Si tratta di bambole per adulti di nuova generazione non più realizzate in vinile ma ricoperte di *cyberskin*<sup>15</sup> e sempre più *lifelike*, recentemente trasformate in robot umanoidi, forniti di AI, che propongono una più vasta gamma di servizi ludici, sessuali e di assistenza (cfr. fra gli altri Levy, 2008 e 2013; Ferguson, 2010; Giard, 2016; Danhaer, 2017; Döring, 2017; Balistreri, 2018; Liberati, 2021)<sup>16</sup>. Il termine *Real Doll*, a differenza di altri termini – come *Sex Robot* o *Sex Doll* (d'impronta dichiaratamente sessuale) – e di *Love Doll* – più usato in Giappone e incentrato sulle qualità affettive attribuite alla bambola (Giard, 2016) – tende a sottolineare l'aspirazione realistica della bambola e la sua capacità di soddisfare esigenze *reali*<sup>17</sup>,



<sup>14</sup>*RealDoll* è anche un marchio californiano creato dallo scultore Matt McMullen che dal 1996 produce bambole sessuali con l'*Abyss Creation*, una delle realtà più significative del settore. Dopo soli 10 anni, all'inizio del 2006, sul suo sito compaiono bambole con nove diverse dimensioni corporee che, come scrive con estrema (e compiaciuta) dovizia di particolari, David Levy: "variavano da un metro e mezzo a un metro e settanta; pesavano tra le settanta e le cento libbre; offrivano busti da 34A a 44FF, vita da ventidue a ventisei pollici e fianchi da trentaquattro a trentotto. Altre opzioni disponibili includevano quattordici diverse teste femminili, ognuna con il proprio nome: Amanda, Angela, Anna Mae, Brittany, Celine, et al.; sette sfumature di colorazione per capelli; sei diversi colori per gli occhi; tonalità della pelle chiare, medie, abbronzate, asiatiche o africane; e peli pubici rossi, biondi o castani che possono venire rasati, tagliati o "naturali". Le bambole sono basate su scheletri articolati in acciaio. Hanno una carne elastica artificiale fatta di silicone e sono dotati di tre "portali del piacere" funzionanti: vaginale, orale e anale. Ogni bambola femminile è quindi realizzata su misura, con l'acquirente in grado di scegliere tra oltre 500 milioni di permutazioni di queste varie opzioni" (Levy, 2008: 243-244, trad. mia).

<sup>15</sup>Rivestimento molto simile alla pelle umana, composto da latex e silicone.

<sup>16</sup>Il primo sex robot è stato presentato il 9 gennaio 2010 dalla *True Companion* in occasione dell'*Adult Entertainment Expo di Las Vegas*. Costava inizialmente 6,495 dollari americani, *Roxxy*, questo il suo nome, ha ricevuto nel giro di pochissimo tempo, circa 4000 preordini di acquisto. Aveva l'aspetto di una donna alta 1 metro e 70, di circa 27 chili. Il suo aspetto (viso e colore dei capelli) e il suo carattere potevano essere modificati secondo i gusti, poiché il prototipo prevedeva la possibilità di scelta fra diversi tipi di personalità: *Frigid Farah*, *Wild Wendy*, *S&M Susan*, *Young Yoko* e *Mature Martha* (Levy, 2017). Anche se la sua traduzione commerciale pare abbia avuto dei problemi *Roxxy* ha fatto da apripista. Pochi anni dopo l'*Abyss Creations* ha sviluppato un altro prototipo di *RealDoll* robotica presentato in diversi filmati, con un costo che avrebbe dovuto aggirarsi intorno ai 20.000 dollari. Mentre la *Synthea Amatus* ha proposto *Samantha* un robot capace di offrire diverse modalità di "relazione": familiare, romantica e *hard*, con un costo relativamente basso (circa 6000 dollari). Fra le opzioni previste c'è anche quella dello stupro: *Samantha* è il primo robot del sesso che dice "no", se non ne ha voglia (Miley, 2018). E in effetti è stata violentata al Festival di Linz del 2017 (<https://www.globalist.it/life/2017/10/03/follie-umane-in-austria-molestata-samantha-robot-del-sesso/>). Da allora, in una rincorsa mimetico-competitiva il mercato asiatico e quello americano si sono contesi il primato nella produzione e nelle vendite delle bambole (Giard, 2016; Fröhlich, 2018). L'ingresso più recente della Cina nella produzione dei *sex robot* ha provocato un'accelerazione nelle dinamiche di mercato, mentre i talk show televisivi e il marketing a livello globale contribuiscono negli ultimi anni a fare da cassa di risonanza del fenomeno.

<sup>17</sup>L'aspirazione a *creare* qualcosa di *reale* è ben illustrata dalle parole di un produttore tedesco, Michael Harriman che afferma di aver creato "la bambola del sesso più sofisticata del mondo", *Andy*, progettata per rendere possibile, durante l'uso, l'accelerazione del respiro e l'innalzamento della temperatura corporea ("a parte i suoi piedi, che rimangono freddi proprio come nella vita reale"): "*Andy* può essere fatta muovere tramite telecomando, muovendo i fianchi sotto le lenzuola e facendo altri movimenti suggestivi, il tutto con il semplice tocco di un pulsante. Il prezzo è simile a quello delle *RealDoll*, ma ci sono costi aggiuntivi per modifiche speciali, come seni extra-large ecc." (Levy, 2008: 245, tr. mia). Harriman è molto orgoglioso del carattere realistico che è riuscito a dare alla sua bambola. Osserva compiaciuto: "quasi impossibile da

in sintonia con il pragmatismo commerciale ormai esteso a tutta la società globalizzata.

Il fenomeno è in rapida evoluzione e non è possibile avere dati precisi sulle vendite di tali artefatti<sup>18</sup>.

Al di là della differente enfasi sugli aspetti più o meno prosaici del loro uso, il primo dato di rilievo è che le *Love Doll*, le *Real Doll* e i *Sex Robot* hanno (quasi) esclusivamente fattezze femminili e il loro uso è (quasi) esclusivamente appannaggio degli uomini<sup>19</sup>. Le forme, le funzioni, gli abiti, i ruoli pensati per questi artefatti rientrano pienamente nella prospettiva del *male gaze*, mentre la produzione e la vendita di *sex robot* maschili si riduce a una quota irrisoria - circa il 10% delle vendite (Fröhlich, 2018). Anche fra i non utilizzatori, sono sempre gli uomini a essere maggiormente propensi al loro uso<sup>20</sup>. Negli ultimi anni le bambole per adulti sono state introdotte, con un certo successo, anche nei postriboli delle grandi città (Levy, 2008; Balistreri, 2018). Inoltre, è emerso che le finalità sessuali, pur essendo importanti, non sono esclusive e addirittura, in alcuni casi, sono poco rilevanti. L'uso delle bambole risponde, infatti, a esigenze molteplici di tipo affettivo, simbolico, emotivo, e non solo di natura sessuale (Giard, 2016; Valverde, 2012; Hanson, 2021; Lievesley et al. 2023)<sup>21</sup>. Soprattutto in Giappone, dove sono nate, le *Love Doll* sono vendute a pezzi perché - come ha dichiarato uno dei produttori - gli utenti sono più propensi a *personalizzare* il *prodotto*, a montarlo e a smontarlo piuttosto che utilizzare l'intero corpo. I pezzi, il busto, la testa, la vagina (chiamata "the hole") vengono quindi venduti separatamente per garantire la massima scelta, in termini di misure, colori e forme, delle parti considerate più significative della bambola (Giard, 2016).



---

distinguere dalla *cosa reale* (*the real thing*). E aggiunge che sta ancora sviluppando miglioramenti: "sarò felice solo quando quello che ho sarà migliore della *cosa reale*" (Ibidem)

<sup>18</sup>Secondo alcune stime, il volume d'affari complessivo sarebbe stato, nel 2021, di circa 382.48 milioni di dollari (<https://www.absolutereports.com/global-sex-doll-industry-research-report-competitive-landscape-market-21370645>).

<sup>19</sup>È da notare che anche la produzione di robot umanoidi dotati di AI e destinati a usi generici (e non prevalentemente sessuali) è quasi esclusivamente femminile.

<sup>20</sup>Alcune di queste ricerche sono comunque poco accurate e probabilmente sono state commissionate dalle case produttrici (non riportano la dicitura sul conflitto d'interesse).

<sup>21</sup>Oltretutto, l'idea che il comportamento sessuale possa essere svincolato da quel complesso emotivo, sentimentale e simbolico con cui è intrecciato, attribuendo alla relazione con le bambole uno statuto separato da quello "relazionale" costituisce, a mio parere, un assioma privo di giustificazioni teoriche, sia dal punto di vista psichico sia da quello socio-culturale. Anche la tendenza iniziale che associava l'uso delle bambole esclusivamente a specifiche perversioni sessuali (le parafilie) rientra in una categorizzazione del tutto inadeguata a rendere conto della complessità del fenomeno (Giard, 2016; Valverde, 2012).



**Fig 2 – Love Doll impalata**

Per suscitare l'interesse del suo utilizzatore la bambola deve avere un aspetto umano ma non troppo, deve cioè incarnare un sogno impossibile, preservando l'illusione del suo fruitore (la stessa a cui si riferiva Oskar Kokoschka) evitando però di precipitare nell'*uncanny valley*, la valle del perturbante, una categoria analizzata da Freud (1919) il cui effetto è stato poi misurato dagli esperti di robotica<sup>22</sup>.

Come la statua creata da Pigmalione, come il fantoccio di Alma, come Olimpia e Hadaly, anche la bambola appare come un'immagine di soglia, a metà strada tra la realtà e il sogno, la vita e la morte. Il suo ruolo è fondamentalmente quello di rassicurare e proteggere dal rischio costante di delusione a cui sono soggetti i rapporti con le donne umane. In linea con la concezione calcolante della vita moderna essa inoltre risulta particolarmente "conveniente" sotto il profilo economico. Un giovane utilizzatore – dai tratti orientali, ma che vive nei dintorni di Londra – illustra in un video i benefici della sua "rubber girlfriend" rispetto a una donna reale. A fronte di una spesa di 250 pounds i benefici che egli rileva sono: "no pregnancy, no stis (sexual transmittes illness), no bleeding, no menstruation, no complaining, she doesn't say no, you can do it whenever you want, you don't have to

<sup>22</sup>Masahiro Mori, nel 1970, ha individuato l'esistenza della cosiddetta *uncanny valley*, o "zona del perturbante", cioè di una soglia oltre la quale la piacevolezza e l'interesse per i robot, suscitata dal loro antropomorfismo, si trasforma in sconcerto e repulsione quando il realismo diventa eccessivo, (Mori, 2012).

worry about being selfish, you don't have to worry about making her cry or bleed, and you don't even have to worry about playing five games, and then when you're done you can just put her back in the closet and go back to what you were doing. In my case usually rainbow six" (si tratta di un videogioco)<sup>23</sup>.



**FIG. 3** – *Giovane Love Dollator*

Le Bambole sono create per essere interlocutori muti, ricettacoli di fantasie e proiezioni di coloro che le creano o le acquistano sul mercato per avere un sogno da comporre a piacimento. L'inerzia e il silenzio della bambola non sono un optional, ma requisiti fondamentali che assicurano al fruitore l'appagamento, "l'attenzione" di cui necessita e la "tranquillità" che nessun individuo vivente potrà mai garantire. Questa è la prerogativa che, probabilmente, le rende più desiderabili rispetto ai Sex Robot.

Negli studi più recenti emerge, infatti, che, sebbene negli ultimi anni i robot umanoidi femminili dotati di AI abbiano invaso la scena mediatica globale e gli investimenti sui *Sex robot* siano in crescita (Fröhlich, 2018) le iniziali prospettive di ampliamento esponenziale del mercato dei *Sex Robot* – preconizzato fra gli altri da Levy (2008) – si sono dimostrate, almeno finora, irrealistiche. Probabilmente ciò è dovuto alla discrasia fra le proiezioni trionfalistiche del marketing, sostenute da speculazioni finanziarie e anche concettuali da un lato, e, dall'altro, agli effettivi pericoli per la privacy insiti nell'uso dei Sex Robot. Ma, soprattutto – questa è la mia ipotesi – ciò è dovuto anche alla spiccata preferenza dei *Love Doller* per il carattere inerme, passivo delle bambole e per la loro totale disponibilità a farsi ricettacolo di

<sup>23</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=xENS8a4hrbo>

ogni fantasia (cfr. infra, par. 4). L'*agency*, per quanto fittizia, che l'AI sembra introdurre nella "vita" del robot umanoide adibito a scopi sessuali o di compagnia probabilmente "disturba" l'utilizzatore non solo in quanto appare come il riflesso (intrusivo) del programmatore che ha ideato il software, ma in quanto entra in collisione con l'*agency* che l'utilizzatore pretende per sé, in quanto *artefice* delle performance della bambola di cui intende essere l'esclusivo "animatore".



**FIG. 4 – Ai Doll Creator**

Grazie alla sua fissità, al fatto che non parla e non si discosta dall'ordine entro cui viene inserita, la bambola è *l'oggetto perfetto*, a cui "si dà vita" e da cui non si riceve nient'altro che ciò che si proietta. La fotografia, praticata da molti *iDollator* è il mezzo preferito attraverso cui si "dare vita" alla bambola.

Sia che la figura della *Love Doll* inclini maggiormente verso il sogno o verso aspetti più prosaici, tutti gli artefatti in questione sono accomunati dal fatto che si possono acquistare al massimo con qualche migliaio di dollari, prenotare nelle *maisons closes*, noleggiare a domicilio o usare nelle camere d'albergo al posto di una *escort*. Si possono avere intere o a pezzi, per brevi o lunghi periodi. Spesso vengono utilizzate in concomitanza o in alternativa ad altri "oggetti sessuali" come i *sex toys* o come le prostitute in carne ed ossa. Il motto che accompagna la loro vendita è "Se non trovi la donna ideale, puoi sempre ordinarla" (Giard, 2016). Ordinare, acquistare e comporre sono le parole chiave del commercio delle Sex-Doll. Le industrie manifatturiere promettono, infatti, un alto livello di personalizzazione dei prodotti (Levy, 2008; Giard, 2016). L'ingegnere incaricato di ideare le teste delle *love doll* presso la *Orient Industry* spiega: "la *love doll* non è altro che un supporto ottimizzato per ricevere la vita" e insiste sull'idea di un prodotto concepito per adattarsi ai desideri del consumatore: "la sola presenza che la *love doll* può possedere è quella che il cliente desidera proiettare in essa", così dice prima di aggiungere "o meno".<sup>24</sup>

<sup>24</sup><https://www.youtube.com/watch?v=rYWtSo2eTzM>

Una *Love doll* è più apprezzata di una prostituta perché con lei il gioco può durare a lungo. Sakai Mitsugi, uno dei primi grandi collezionisti di *love doll* specifica: "la bambola ha il valore di un *sogno impossibile*, quello di un amore che non può esistere nella realtà. Con una prostituta si può far finta che vi sia amore ma non dura a lungo; con una bambola è più facile, perché lei è capace solo di tacere; dunque, è possibile farle dire ciò che si vuole" (Giard, 2016).

Una Love Doll, dunque, non è un semplice sostituto, *faute de mieux*, di una donna reale o di un'amante, ma corrisponde a una sorta di *upgrading* della donna depurata dei limiti umani e modificata secondo le preferenze. Queste incarnazioni tecnologiche di Alma, Caracas, Olimpia e Galatea appartengono anch'esse, dunque, al regno delle chimere e il loro massimo valore risiede nell'essere "creature del desiderio" che *lasciano spazio* alla fantasia e alle proiezioni del suo utilizzatore. Al tempo stesso, però, fuoriescono dal sogno e del delirio eccentrico del genio solitario e dal gioco magico dell'arte, invernandosi nella materia, nella realtà produttiva e di consumo, divenendo oggetti fisicamente disponibili, accessibili, appropriabili e "usabili" da un certo numero di *user*.

Non c'è accordo fra gli studiosi circa il loro uso e le loro funzioni, né sul rapporto che intercorre tra l'uso delle *Sex Doll*, reificazione, mercificazione del corpo femminile e violenza contro le donne (Danaher 2018; Ferguson, 2008; Harper & Lievesley, 2020). Per alcuni autori si tratta di oggetti puramente sessuali e ludici, "giocattoli divertenti" il cui uso è finalizzato prevalentemente al soddisfacimento di bisogni onanistici o terapeutici (Balistreri, 2018). Per altri si tratta di oggetti che, oltre a rivestire un ruolo nella sfera sessuale, suscitano amore e attaccamento, a cui ci si rivolge in caso di perdita e separazione (Giard, 2016; Ciambrone et al., 2017; Valverde, 2012). Per Ferguson e altri autori sono la concreta espressione del bisogno di controllo della sessualità femminile da parte degli uomini (Ferguson, 2008), un oggetto su cui riversare frustrazioni e violenza in continuità con quanto accade nei confronti delle donne umane<sup>25</sup>. Dietro il bisogno di acquistare e possedere un robot, ci sarebbe il desiderio di avere un partner completamente sottomesso e controllabile (Gutiu 2016; Sparrow 2017). La paura dell'abbandono, il fallimento relazionale e la difficoltà di accogliere la solitudine, che nel tempo si sono trasformate in ostilità nei confronti delle donne, spingerebbe alcuni uomini all'uso dei sex robot. Il loro uso s'inserisce, secondo Kathleen Richardson all'interno di un quadro di "relazioni di proprietà" in cui si associano oggettivazione delle donne, prostituzione e sfruttamento sessuale (delle donne e dei bambini) (Richardson, 2015 e 2022). Per questa ragione Richardson e altri studiosi conducono dal 2015 una campagna per la messa al bando dei robot sessuali.<sup>26</sup>



<sup>25</sup> I casi di stupro sui sex robot (al festival di Lynch nel 2017 è stata brutalizzata Samantha) e, più in generale nei confronti dei simulacri femminili presenti nei videogiochi costituiscono un argomento di discussione animata fra gli studiosi e meriterebbero una riflessione che qui non è possibile compiere (Per alcuni cenni cfr. Danaher, 2017; Balistreri, 2018)

<sup>26</sup> <https://campaignagainstsexrobots.org/>.



**Fig. 5 – Real Doll Sequenza**

Ognuna delle spiegazioni formulate dagli studiosi coglie un aspetto del fenomeno, ma non basta a esaurire la sua complessità e le sue implicazioni. Chi sono gli uomini che amano le bambole e/o le usano come partner sessuali? Quali sono le pratiche d'uso e le motivazioni per cui scelgono di amare le bambole? Per rispondere a questa domanda bisogna rivolgersi direttamente all'ascolto degli interessati.

#### **4. Gli iDollator**

Malgrado i dati sugli *iDollator* siano tuttora piuttosto limitati (Döring et al, 2020; Hanson, 2021; Lieveley et al., 2023) le ricerche effettuate, anche da chi scrive – soprattutto attraverso l'analisi dei forum, delle community e dei documentari<sup>27</sup> – offrono un quadro più variegato di quello che tenderebbe a equiparare le Bambole per adulti a dei semplici *sex toy*. Le indagini effettuate concordano nello sfatare il pregiudizio secondo cui gli utilizzatori di bambole costituiscano una popolazione di

---

<sup>27</sup>cfr. Fra le community e i forum degli *iDollator* in cui sono stati acquisiti i materiale d'analisi a cui qui si fa riferimento cfr. fra gli altri: <https://dollforum.com/forum>; <https://ourdollcommunity.com/forum/index.php>; <https://coverdoll.com>; <https://forum.dollsfrance.com>. E inoltre i documentari *My Sex Robot* (2010); *Meet My Girlfriend*, *The Dating Doll* | *Love Me, Love My Doll* | *Real Love* (<https://www.youtube.com/watch?v=9hbeyfU8pBU>).



devianti e perversi (Giard, 2016; Valverde; 2012). La bambola il più delle volte è un rimedio alla solitudine per uomini addolorati da separazioni e divorzi o che, per varie ragioni, non hanno mai avuto rapporti con le donne; a volte è un rimedio alla delusione e alla stanchezza provata per i rapporti con le donne reali che vengono ritenuti troppo complicati (carichi di aspettative, di menzogne, di obblighi relazionali e sociali insostenibili) o insoddisfacenti per via dei limiti "tipici" delle donne umane.

Gli *iDollator* "confessano che sono attratti dalle bambole perché con loro non ci sono le stesse difficoltà che ci sono in una relazione con una donna e perché c'è meno rischio di soffrire. Non si sentono a loro agio con le donne perché sono stati feriti e rifiutati, o perché sono stanchi di 'avere i lacci di una relazione'" (Gutiu 2016: 08).

La sfiducia, o anche il disprezzo, nei confronti delle donne spesso si accompagna a scarsa autostima e un sentimento d'indegnità nei confronti di sé stessi (Valverde, 2012; Hanson, 2022). Quest'ultimo elemento accomuna per certi versi le comunità degli *iDollator* a quelle degli *Incel* (*Involuntary celibate*)<sup>28</sup>. Ma, mentre gli *Incel* reagiscono con aggressività e violenza nei confronti delle donne che li priverebbero del loro "diritto" di essere amati, gli *iDollator* scelgono la strategia dell'*illusione* e della *sostituzione* che permette loro di agire "come se" fossero amati, adottando comportamenti di cura, consolazione e riparazione con cui alimentano il legame con il simulacro. Molti di loro passano buona parte del tempo in compagnia delle loro compagne artificiali, si dedicano a fotografarle, a vezzeggiarle, ad acquistare per loro abiti e monili.

Lo statuto dell'*iDollator*, diversamente da quello degli *Incel*, non ha una correlazione diretta con la condizione di single<sup>29</sup>. L'elemento più rilevante è, invece, la preferenza per il gioco e per la vita di simulazione. In Giappone, la maggior parte dei proprietari di *love doll* sono *otaku* cioè appassionati di manga, videogiochi e cartoni animati. La loro prima caratteristica consiste, come dicono essi stessi, nel fatto che preferiscono vivere in un mondo immaginario, popolato da bambole irreali. La loro seconda caratteristica consiste nel fatto che provano più piacere nel personalizzare un prodotto, nel montarlo e smontarlo, piuttosto che a utilizzarlo (Giard, 2016)<sup>30</sup>.

<sup>28</sup>Gli *Incel* (*involuntary celibate*) sono uomini con difficoltà a stabilire relazioni intime con le donne che hanno costituito numerose community con inclinazioni fortemente misogine. Si tratta di un gruppo sociale molto studiato nell'ambito della *manosphere* in quanto rappresenta l'emanazione più violenta e nota della misoginia in rete. Diversi studi sottolineano come gli uomini con tendenze violente abbiano anche un livello di autostima più basso (cfr. fra gli altri Ging 2019; Brooks et al., 2022; Farci e Scarcella, 2022).

<sup>29</sup>In Giappone, dove il mercato dei single è composto da 13,6 milioni di giapponesi, compresi i divorziati e i vedovi, fino al 2017 si vendevano a malapena poco più di 1000 bambole all'anno.

<sup>30</sup>In Giappone il mercato delle *love doll* ha preso il volo solo quando hanno fatto la loro apparizione le bambole che imitavano i pupazzetti manga, battezzate con il nome di *Alice* o *Mayu*, che significa bozzolo, con chiara allusione alla fase in cui l'individuo compie la sua metamorfosi. Fino a questo momento le *love doll* erano state concepite come manichini per le vetrine e se ne vendevano solo 150 all'anno, circa. I nuovi modelli sono invece di 150 cm e la loro vendita ha raggiunto cifre da record negli anni successivi. Secondo Agnès Giard, per sedurre il mercato degli *otaku* le bambole devono avere l'aspetto giovane, o meglio, devono avere un'aria irresponsabile, ingenua, un po' ebete. Presso la *Orient Industry* le teste delle bambole



Preferenza per la vita di simulazione, per la moltiplicazione e l'intercambiabilità degli oggetti (evidente anche nell'inclinazione al collezionismo) sono elementi rilevati anche negli altri paesi. Ciambrone e colleghe (2017) hanno analizzato 68 recensioni di altrettanti clienti del sito *RealDoll.com*, i cui commenti positivi sono indirizzati prevalentemente ai dettagli feticisti, in particolare alle singole parti intercambiabili delle bambole (occhi, piedi, capelli ecc.) e ai nuovi accessori, gli *optional*, su cui i *Doll Lover* si scambiano opinioni, foto e suggerimenti. Nei testi analizzati ricorre spesso il riferimento al senso di pace (*peace of mind*) arrecato dal possesso dell'artefatto. Scrive un cliente, nel 2006: "Avere una *Real Doll* mi ha aperto nuove fantastiche esperienze e mi ha dato un meraviglioso *senso di pace* che prima potevo soltanto sognare!!!" (Ciambrone et al., 2017: 66, c. m.). Inoltre, sono ricorrenti aggettivi quali "warm", "sweet", "inspiring", "endearing" (che ispira affetto), "comfortable", che caratterizzano le bambole in termini affettivi e alcuni utilizzatori attribuiscono loro una "presenza" che ha il pregio di mettere a proprio agio, "feeling at home" (Ivi, 69).

Un altro afferma che le bambole sono "una buona alternativa [alle donne]" e "possono alleviare di molto la solitudine" (Ivi, 70). Ricorrenti sono anche i riferimenti alla prevedibilità e all'ordine duraturo di cui le bambole sono portatrici: "lei è lì che mi aspetta", "tutto sembra essere a posto". Il carattere rassicurante e duraturo della relazione, insieme al senso di ordine e di benessere che le bambole sono in grado di trasmettere è rappresentato come duraturo (*lasting*), sicuro, stabile, talvolta imperituro "era finalmente mia per poterla accudire per sempre". L'immobilità della bambola e la sua resistenza nel tempo sono elementi fortemente rimarcati anche nei documentari analizzati da chi scrive.

L'indubbia preferenza per le donne artificiali a fronte delle carenze delle donne "reali" emerge anche dalle ricerche più recenti (Lievesley et al. 2023):

I know my dolls will always be there for me. They will never be critical, never be snappy, they'll never talk about me behind my back, they'll never cheat on me. It's the fact you'll always have someone who is always in your corner no matter what. It is an incredibly powerful feeling that is rare to get from an organic partner (Ivi: 15).

E ancora:

I can just sit here and relax and walk around without having to worry about a real woman being negative with me and saying stuff, they don't criticize you, they say nothing about you (Ibidem).

Le immagini che si trovano sui siti dedicati alle vendite meriterebbero una riflessione a parte. Le doll sono ritratte generalmente in pose ammiccanti o semi pornografiche ma, a seconda del tipo-ideale di donna a cui alludono, possono anche

---

vengono infatti modellate prendendo spunto dalle figure biomorfe infantili: fronte alta, mento piccolo e soprattutto con una distanza tra gli occhi superiore al normale (Giard, 2016).

avere un carattere più sobrio. Dal sito *RealDoll.com* si evince che l'ideale di perfezione femminile è associato a figure di giovani donne magre e dai caratteri sessuali fortemente accentuati, spesso con un trucco pesante e lo sguardo perso nel vuoto.

Un particolare interesse riveste lo *sguardo* della bambola. Come si è visto le bambole, per attrarre, devono avere un aspetto un po' *ebete* come indice d'irrealità. Devono cioè distinguersi radicalmente dalle donne vere. Tsuruisa, il designer ideatore delle teste per l'industria 4Woods, spiega: "il distanziamento degli occhi permette di ottenere un aspetto dolce. Più gli occhi sono ravvicinati, più la persona sembra concentrata e nervosa; più sono distanziati più sembra distratta, disattenta, se non addirittura stupida. Alla domanda sul perché tanti uomini siano disposti ad amare una giovane ragazza immatura, se non perfino stupida, il fondatore dell'industria 4Woods dice che si tratta per lo più di trentenni, vicini alla cultura *otaku* che sono cresciuti leggendo manga e vivendo in un universo virtuale. Non provano alcun interesse per le donne vere: si emozionano solo alla vista di personaggi fittizi, irreali (Giard, 2016).

La ricerca del particolare inusuale, tipica della customizzazione, è stata associata a quanto emerge dallo studio di Phua e Caras sulle prostitute (2008), secondo cui alcuni clienti ricercano certe caratteristiche nella prostituta senza le quali non acquistano il servizio. La ricerca del dettaglio non è l'unico tratto che accomuna l'immagine della Sex Doll a quella della prostituta. Sia l'uso delle bambole, sia il ricorso alla prostituzione si basano sul "mito della reciprocità" ossia, ancora una volta, sull'illusione che l'altra provi qualcosa di analogo a ciò che il fruitore introduce nella relazione e che vi sia un coinvolgimento *reale* anche da parte di lei (Quintieri, 2011-2012; Levy, 2008). Lo stesso meccanismo è alla base della preferenza per le *escort* in generale e di quelle artificiali in particolare. La bambola è preferibile alla prostituta, come dichiarano i fruitori, in quanto "paradossalmente con la bambola il senso di reciprocità dell'utente sembra amplificarsi, grazie al fatto che l'elemento che ne disillude la veridicità, la transazione economica, avviene soltanto una volta e può essere presto dimenticata, intanto che l'assoluta passività dell'oggetto permette all'immaginario del proprietario di andare in tutte le direzioni desiderate, compresa quella di essere amato" (Quintieri, 2011-2012: 21).

In generale, le bambole "sorprendono" i loro utilizzatori soprattutto per il *poter fare*, per l'*agency* che garantiscono a chi le usa: il fatto che esse siano inermi e silenziose garantisce la completa libertà di azione del soggetto. Ciò si manifesta più radicalmente nei casi in cui il possesso di questi artefatti si accompagna a un'esistenza solitaria<sup>31</sup>.

La bambola non *può* agire, né reagire, e tantomeno sottrarsi alle proiezioni, alle cure, ai desideri e ai bisogni del suo utilizzatore. Su questo si basa l'attaccamento e la possibilità di stabilire con essa delle vere e proprie (si fa per dire) relazioni: su loro *esserci* ma *senza essere*.

---

<sup>31</sup>In una minoranza di casi, infatti, le bambole vengono acquistate e utilizzate da una coppia, ma le testimonianze più entusiastiche e affettivamente dense sono sempre quelle di maschi single.



Da questo punto di vista, più che di rapporti fondati sul potere e il controllo nella relazione, come sostengono Ciambrone et al. nello studio citato, è più adeguato parlare di un'interazione basata sul possesso (acquisito e certificato dalla transazione economica), sulla proiezione integrale delle proprie fantasie e sulla libera manipolazione dell'oggetto, poiché la bambola semplicemente non può potere, né essere in relazione.

Un ultimo aspetto riguarda lo stigma<sup>32</sup> sociale, rilevato da alcuni studiosi che si sono anche occupati dell'accettabilità sociale delle *Love Doll*<sup>33</sup>, che, grazie alla partecipazione alle community, tende a trasformarsi in una specie di orgoglio<sup>34</sup>. Il sé *siliconico* di cui parla Hanson (2021) sarebbe

an outcome of resistance to stigmatization, accomplished in this case by community members framing doll ownership as a rational solution to the emotional and sexual shortcomings of human relationships; thus, challenging the assumption that artificial companionship is inadequate (Hanson, 2021: 2).



Il caso degli *otaku* è particolarmente significativo e costituisce per certi versi un modello di questa tendenza. Invertendo l'ottica diffusa e con una punta di gioia perversa, essi trasformano positivamente lo stigma da cui sono colpiti. A chi li accusa di essere dei perdenti frustrati loro rispondono, in segno di sfida, di non aver bisogno delle donne vere, che definiscono *mendokusai*, cioè sgradevoli, irritanti, fastidiose e rompiscatole. Preferiscono i loro simulacri con un corpo da sogno, che hanno almeno il vantaggio di non esistere (Giard, 2016)

A questo cambiamento di prospettiva contribuiscono i forum e le community - spesso alimentate dalle case produttrici che gestiscono la discussione - che promuovono senso di appartenenza, ricerca di consenso e riconoscimento sociale. Attraverso il sostegno di una cultura sempre più orientata al riconoscimento delle differenze e del diritto di affermare la propria unicità, la rappresentazione di sé come vittime di uno stigma tende a trasformarsi in un vero e proprio orgoglio da pionieri

<sup>32</sup>Da alcuni studi emerge l'esistenza (sempre meno significativa, a dire il vero) di uno stigma sociale (in parte interiorizzato) da parte degli *user*. Nel suo studio sui proprietari di *Love Doll* Valverde ((2012) rileva la presenza di sentimenti di colpa, di vergogna e imbarazzo, presenti nel 37% dei casi.

<sup>33</sup>Sull'accettabilità sociale del possesso di *Love Doll* sono stati fatti pochi studi, e non è chiaro se si tratti di studi indipendenti o commissionati dalle case produttrici. In un report sugli atteggiamenti dei giovani universitari nei confronti delle *sex doll* gli autori sostengono che la stigmatizzazione verso l'utilizzo di tali oggetti sessuali *potrebbe* attenuarsi nel tempo (Knox et al., 2017: 32). I risultati dell'analisi sono abbastanza intuitivi: il 68% di un campione prevalentemente femminile ha dichiarato di non comprendere l'uso di *sex doll* o robot, mentre il 17% ha sostenuto di poterlo comprendere; gli uomini sono generalmente più aperti rispetto alle donne riguardo all'utilizzo e alla legittimazione dell'uso di *sex doll*; cristiani ed ebrei sono particolarmente avversi. Gli autori liquidano l'ampia opposizione alle bambole sessuali come sintomo di una "visione culturale negativa delle *sex doll* come oggetti per la masturbazione", mentre, secondo loro, dovrebbero essere considerate delle "valide alternative [sessuali]" (*Ivi*: 37). In uno spirito *sex positive* i ricercatori ritengono che "questa non sia sessualità inquietante ma sana" (*Ibid.*). Posizioni simili sono sostenute da altri autori, fra cui Levy (2008) e Balistreri (2018).

<sup>34</sup> <https://ourdollcommunity.com/forum/index.php>

della libertà e del *sex positive*, accompagnata dall'aspirazione a un *nuovo mondo* in cui l'amore per la bambola (e in generale per entità *non umane*) potrà diventare una norma consolidata.

## Conclusioni

Come abbiamo visto l'impianto proiettivo che lega il creatore/fruitori alla sua creatura/simulacro si ritrova con una struttura analoga sia nelle creazioni mitico-letterarie analizzate, sia nelle rappresentazioni sociali degli *iDollator*. L'*imago* della donna ideale/artificiale che emerge complessivamente dal nostro itinerario d'analisi è quella di una creatura (anzi, di una creatura di creatura) non più scaturita dalla mente di Dio o dalla natura, ma dal desiderio di un uomo, dal genio creativo maschile e dall'abilità tecnica del Soggetto della storia nelle sue varie declinazioni: un artista prima (Pigmalione, Kokoschka e Gogol'), una coppia tecno-scientifica poi (Spalanzani e Coppola), infine uno scienziato che col suo apparato tecnico è ormai in grado di "dare vita" definitivamente al sogno della donna artificiale (Edison). Ognuno di loro, con i mezzi che gli sono propri, non semplicemente *crea* un'opera, ma "dà vita" a una creatura-donna per compensare, redimere, migliorare e sostituire ciò che la vita e la natura avevano (inopportunitamente) predisposto. Nella contemporaneità non è più necessario affidarsi alla complicità degli dèi o al genio di un artista, poiché grazie all'integrazione di scienza, tecnologia e mercato, l'intera comunità dei *prosumer* può fruire dei frutti di quel millenario sforzo di *poiesis* (e di sostituzione) operato attraverso l'arte, la scienza e la tecnica. È evidente che l'avvento della Modernità e della società dei consumi ha cambiato le condizioni strutturali della produzione e dell'accesso alle merci e anche lo statuto del simulacro, che passa dal regime puramente *finzionale* al regime *reale*, rendendosi accessibile nella vita quotidiana. La preferenza per gli aspetti combinatori e la possibilità di personalizzare il prodotto degli *iDollator* viene amplificata dalla logica produttiva e commerciale della società dei consumi; l'inclinazione al collezionismo s'intensifica grazie all'uso della fotografia come mezzo che riproduce e moltiplica il piacere dell'immagine. Tutte le caratteristiche della Modernità contribuiscono così ad arricchire il quadro delle possibilità legate all'uso dei simulacri femminili e ad attualizzare il senso e gli effetti di quel *topos* declinandolo diversamente. Fatte salve, però, le specifiche manifestazioni culturali e storiche che lo *Zeitgeist* introduce di volta in volta nei caratteri dell'*imago* della donna ideale/artificiale permane la stessa struttura di fondo che sorregge un analogo impianto motivazionale, identitario, ed epistemico. Perché? Quali sono le ricorrenze e le analogie? E quali le ragioni profonde di tale persistenza?

Un tema ricorrente è certamente quel "bisogno d'illusione" che spingeva Kokoschka a realizzare il fantoccio di Alma e che nelle dichiarazioni degli *iDollator* (e dei produttori di bambole) si manifesta attraverso la preferenza per una creatura da *sogno* e, più in generale, nella predilezione per l'*immagine* e per la vita di *simulazione*.

Tal bisogno s'integra e si nutre dei contenuti proiettivi e narcisistici dell'amore (Narciso è la figura dell'amore riflesso e della proiezione par *excellence*) su cui s'innesta



la spinta motrice pigmalionesca. Questa a sua volta può essere considerata una specifica e più complessa declinazione della *pousée* prometeica. La spinta creativa di Pigmalione, infatti, presuppone e include sia gli elementi narcisistici dell'investimento amoroso sia quelli prometeici della creazione tecnico/artistica ma non è più una spinta generica, rivolta ad un qualsiasi oggetto d'amore o a una qualunque opera dell'ingegno, bensì è volta alla realizzazione di un'opera che è anche una creatura che è anche una donna.

Al tema dell'illusione è associato il feticismo implicito nel rapporto col simulacro. Il feticcio è imparentato con la morte, con il vuoto e con il desiderio, e segnala l'esistenza di una logica paradossale che, nella società dei consumi, trova la sua massima espressione nel feticismo delle merci (lungo una linea di riflessione che va Marx, a Benjamin fino a Baudrillard) e che meriterebbe un'analisi più approfondita.

Qui ciò che importa rilevare è che il feticcio è associato alla mancanza, è un tentativo di rispondere a una perdita, che in esso si riflette un vuoto che non vuole essere colmato, ma soltanto coltivato secondo una logica paradossale che si serve della parte per il tutto. Il feticismo è una forma dell'illusione che giunge a un esisto commutativo, ad esempio del rapporto fra quiete/fissità/morte da un lato e intensità/coinvolgimento/vita, dall'altro. Questa forma di commutazione è ciò che consente di produrre, nella logica del feticismo, un ampliamento della vita nella morte, un maggior coinvolgimento nell'assenza, la possibilità di accendere d'intensità lo sguardo vuoto e immobile dell'automa o della bambola agli occhi del suo fruitore. Come si è visto, l'inversione feticistica tipica del rapporto con la bambola (e con i suoi pezzi), è profondamente coerente sia con le regole del consumo di massa sia con la diffusione delle culture *videoludiche* (Pecchinenda, 2010) – in particolare dei videogiochi – che costituiscono il terreno di coltura per tutte le altre inversioni (fra realtà e illusione, vero falso, organico e inorganico ecc.) e aprono le porte a quella che Baudrillard definisce *l'Era della Simulazione*.

Fra gli elementi ricorrenti, fondamentale è il tema dell'*indisponibilità* dell'oggetto (la donna reale) a corrispondere al desiderio e alle aspettative del soggetto. Da un lato tale indisponibilità può diventare il movente che spinge alla cancellazione o all'uccisione (simbolica o reale) della donna, (nell'universo d'azione e di senso proprio della tecnica qualunque cosa si ponga di fronte al soggetto è *oggetto* e come tale si qualifica in base alla sua disponibilità), oppure divenire il *movente* che porta a perseguire l'illusione e alla creazione del simulacro. Ciò che rende preferibile il modello "ideale" di donna rispetto a quello "reale" sono comunque i limiti e le carenze di quest'ultimo che si dimostra inadempiente nel dispensare le risposte adeguate alle paure, ai desideri, al bisogno di riconoscimento e di assicurazione del creatore e/o fruitore del simulacro. In risposta all'indisponibilità o alla carenza della donna "reale" il creatore non solo elabora un modello ideale di compensazione fantastica, ma si dispone a "dar vita" alla nuova creatura in forma di simulacro. Con un doppio movimento trasforma prima la *cosa* reale in *cosa* immaginaria e poi torna a metamorfosare la *cosa ideale* in *cosa reale*, animandola con il suo spirito. In una mimesi ricorrente rivolta da un lato a inglobare in sé il potere divino della creazione



e, dall'altro, a sussumere il potere generativo della natura, e della donna che alla natura è associata.

Ovviamente la materia è molto più complessa e la matassa teorica molto più intricata di quanto non si possa dipanare in questa sede. Ma non è difficile intravedere in questo dispositivo l'esistenza di un meccanismo *mimetico* e *proiettivo* che da un lato sposta sul polo femminile dell'umano quel paradigma della *carenza* che secondo Gehlen (1983) e Leroi-Gouran (1994) è il tratto distintivo della specie umana, dall'altro assorbe sul polo maschile tutto il potere di creazione, sia quello spirituale attribuito a Dio sia quello generativo della natura e del femminile (traslato prima sull'opera d'arte e poi sul prodotto tecnico). Del resto, tutto l'impianto relazionale che lega il simulacro al suo fruitore e, prima ancora il simulacro al suo modello "reale", è il risultato di un'opera di *mimesi*, *proiezione*, *inversione* e *commutazione* e funziona con la stessa logica con cui funziona quel meccanismo della "rivalità mimetica" che, secondo René Girard è all'origine della produzione del sacro e alla base del potere nella società umana (Girard, 1982).

Ma torniamo alla domanda che ci siamo posti all'inizio, e cioè com'è possibile che uno stesso complesso motivazionale, identitario, e relazionale – che è anche alla radice della violenza nei rapporti di genere – si mantenga ancor oggi, malgrado i grandi rivolgimenti sociali intervenuti nei secoli (i mutamenti nella struttura occupazionale, le conquiste sul terreno dei diritti ecc.) e che il *topos* della donna ideale/artificiale si ritrovi pressoché immutato nella sua fondamentale configurazione? A cosa è dovuta la sostanziale coerenza (o invarianza) fra le strutture simboliche e le costellazioni immaginarie che caratterizzano i simulacri femminili in tutte le epoche? Non vi sono risposte semplici a questa domanda.

Come si è visto, il quadro simbolico-motivazionale e di senso associato al simulacro della donna ideale/artificiale da parte degli *iDollator* non sembra allontanarsi molto da quello rinvenibile nella sfera mitico-letteraria analizzato nella prima parte di questo lavoro. Tutte le varianti dell'*imago* della donna ideale/artificiale sono accomunate da uno stesso grumo di significato e da un analogo impianto relazionale e identitario che si esprime prima nella forma di una statua d'avorio, poi negli automi e nelle andréidi che popolano le opere di finzione (letteratura, cinema, ecc.) e infine si materializza nelle *Love Doll* e nei *Sex Robot*.

È come se una lunga eco risuonasse dagli abissi della memoria e della storia convogliando, nelle risposte degli *iDollator* del Terzo millennio, gli stessi risvolti mitico-simbolici, le stesse voci (archetipiche?) che sono a fondamento della nostra civiltà, le stesse che hanno ispirato i miti e i capolavori letterari, ma anche le categorie logico-morali (nel senso di Durkheim, 1971) che sono alla base delle rappresentazioni sociali e ancora oggi ispirano i ruoli e gli stereotipi di genere. Un'analisi che non si limiti a istituire semplici nessi di causa-effetto ma che sia attenta alle associazioni e ai rimandi di senso di quei risvolti mitici e immaginari deve andare dunque alla radice della questione, alla ricerca degli elementi che si trovano a fondamento del rapporto tra natura e artificio, dei significati attribuiti alla tecnica, alle macchine e ai simulacri come risposte alla carenza, al *deficit* antropologico che –



secondo la lettura di Gehlen (1983) e Leroy Gourhan (1994) – caratterizzerebbe la specie umana.

Quali che siano le caratteristiche materiali e tecniche o le implicazioni culturali specifiche di queste “creature del desiderio” - come si è visto - *l'immagine* sottesa al simulacro femminile persiste nel tempo e si struttura intorno a una base *tecnico-poietica*. Le figure a cui dà luogo formano una sorta di genealogia della creatura-donna che ripercorre, attraverso gli *oggetti* concreti, anche le tappe dell'evoluzione tecnologica a seconda alle forme e del materiale impiegato per “darle vita”: la penna, l'avorio, le viti e i bulloni, il materiale elettrico, il vinile, il silicone e ora il silicio. A riprova del fatto che la *technè* è in grado di materializzare un magma di significati immaginari traducendoli in *oggetti* simbolicamente carichi e risultanti dell'incastro fra istanze razionali, desideri e proiezioni identitarie (Tramontana 2019b). Essa è lo strumento con cui si ridisegnano i presupposti stessi della “naturalità”, del rapporto tra l'uomo e la natura, fra l'uomo e l'Altro da sé, compreso Dio, compresa la morte, e dunque la vita, e perciò la donna. La *téchne*, proprio mentre consente la costruzione di una nuova dimora, con altre leggi, che non sono più quelle degli dèi o della natura, ma quelle autoprodotte (auto-nomos) da *Homo deus*, dimostra di essere non semplicemente un mezzo, ma “un modo del disvelamento”, cioè della *verità* (*Wahrheit*) (Heidegger, 1957)<sup>35</sup>.

È dunque nell'intreccio tra immaginario e *téchne* che bisogna indagare per venire a capo dell'enigma riguardante la persistenza dello stesso *topos* relativo alla figura della donna ideale/artificiale. Tale persistenza testimonia da un lato la potenza dell'immaginario e la sua capacità di produrre *effetti di realtà* sul piano transtorico e transculturale, permeando le scelte di civiltà nella sfera ideale e nelle sue manifestazioni concrete, orientando le forme dell'innovazione, informando tanto la sfera simbolica e culturale, quanto la sfera materiale e produttiva. Dall'altro indica l'esistenza di un tracciato, o meglio di un sogno, di un lungo e intricato *sogno* dell'umanità, quello che si rivela nelle parole di Hadaly quando si definisce “il fiore di Scienza e di Genio, nata da un travaglio di seimila anni!”. È il travagliato sogno della *téchne* che l'umanità produce da millenni e che affonda le sue radici nel mito fondativo della nostra civiltà, il mito di Prometeo, il mito che proclama la tecnica come dimora dell'umano, con tutta la sua *hybris* e la sua ambivalenza. Quel mito, tanto nelle sue manifestazioni tecnologiche, quanto in quelle artistiche e più generalmente estetiche, affonda in un nucleo emotivo profondo, in “una primordiale forma di scibile, legata agli atomi, alle molecole, agli organi corporei” (De Feo, 2020) e, per molti versi affonda in ciò che Bateson chiamerebbe l'epistemologia della specie per come si è venuta definendo in base al predominio maschile nelle società storiche.

<sup>35</sup>Per Heidegger la tecnica, intesa come *téchne* – che per gli antichi greci era il termine che indicava al contempo il fare artigianale e la creazione artistica - non può essere intesa come semplice fabbricazione, ma come un pro-durre, associato alla conoscenza vera, all'episteme, capace di dispiegare l'essere nell'ambito in cui accade la verità (*Alētheia*) (Heidegger, 1957).

L'analisi dei simulacri femminili e dell'immaginario che li ispira, posta in questo orizzonte, apre dunque un nuovo squarcio non solo sul carattere patriarcale degli stereotipi di genere e della violenza che essi alimentano contro le donne, ma anche sulla complessità del loro ancoraggio in un più ampio territorio dove si trova il fondamento stesso della nostra civiltà e delle partizioni fondamentali che oppongono Natura e Artificio, Realtà e Illusione, Spirito e Materia, Mente e Corpo ecc. Il *sogno* della donna ideale/artificiale che ispira e precede le realtà tecnologiche in cui s'invera - a qualunque stadio della sua evoluzione - non avrebbe senso senza le scintille del fuoco prometeico e non sarebbe neppure pensabile senza i suoi corollari di appropriazione del potere divino e di dominio della natura (e dunque del femminile). E neppure sarebbe possibile se non fosse associato al bisogno d'illusione e alimentato dalla rimozione della morte. Come ha scritto Paul Audi, infatti, "tout créateur sait bien que l'antonyme de "mourir" n'est jamais "vivre" mais "créer" (Audi, 2005: 16).

Il segreto connubio fra progresso tecnico, illusione e rimozione della morte è felicemente espresso, d'altro canto, nell'*incipit* del *Prometeo incatenato* di Eschilo: "*Spensi all'uomo la vista della morte. Poi lo feci partecipe del fuoco*" (c. m.).

Senza l'*inlusio* e la proiezione in un futuro di *possibilità* non ancora date, ma create in base ai desideri, ai bisogni e anche al delirio di onnipotenza dell'uomo, e senza la rimozione dell'idea della morte - che equivale a un addomesticamento della natura e della vita, e quindi del femminile che ne è (stato finora) l'emblema - quel vincolo inaggrirabile (che, se lasciato al suo corso farebbe degli uomini nient'altro che dei *morituri*) la cui sola idea produce terrore, scandalo e paralisi - nessuna azione produttiva, nessun prodigio creativo, neppure l'amore, sarebbero possibili.



## Bibliography

Audi P. (2005), *Créer*, Les Belles Lettres, Paris.

Balistreri M. (2018), *Sex robot. L'amore al tempo delle macchine*, Fandango, Roma.

Baudrillard J. (1981), *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée.

Baudrillard J. (1995), *Le crime parfait*, Paris, Editions Galilée; tr. It. *Il delitto perfetto*, Milano, Raffaello Cortina, 1996.

Bettini M. (1992), *Il ritratto dell'amante*, Torino, Einaudi.

Brooks, R. C., Russo-Batterham, D., & Blake, K. R. (2022), "Incel Activity on Social Media Linked to Local Mating Ecology". *Psychological Science*, 33(2), 249–258.  
<https://doi.org/10.1177/09567976211036065>.

Busni S. (2016), "La creazione della donna", *Fata Morgana*, 29/2016:109-125.

Camilleri A. (2014), *Creatura del desiderio*, Ginevra-Milano, Skira.

Ciambrone D. et al. (2017), "Gendered Synthetic Love: Real Dolls and the Construction of Intimacy", *International Review of Modern Sociology*, 43/1: 59-78.

Danaher J. (2017), "Robotic rape and robotic child sexual abuse: should they be criminalised?", *Criminal Law and Philosophy*, 11: 71–95.

Danaher J. (2017), "The Symbolic-Consequences Argument in the Sex Robot Debate", in J. Danaher, N. McArthur (a cura di), *Robot Sex. Social and Ethical Implications*, Cambridge (Massachusetts), The MIT Press, 103-131.

De Feo L. (2020), "Per un'estetica della mutazione. Il corpo sublime di ORLAN tra blasfemia e palingenesi", in Tina M., Polverini L., Ferrari A. (ed.), *In corpo in performance. Tra stati di alterazione di coscienza e processo creativo*, Milano, Meltemi.

Dobash R. E., Dobash R. P. (2015), *When men murder women*, Oxford, Oxford University Press.

Döring N. et al (2020), "Design, Use, and Effects of Sex Dolls and Sex Robot: Scoping Review", *Journal of Medical Internet Research*, 2020; 22(7):e18551.

Durkheim É. (1971), *Le forme elementari della vita religiosa*, Torino, Edizioni di Comunità.





- Farci M., Scarcella C. M. (2022), *Media digitali, genere e sessualità*, Milano, Mondadori.
- Ferguson A. (2010), *The Sex Doll. A History*, Jefferson NC, McFarland.
- Ferrari A. (2020), *In corpo in performance. Tra stati di alterazione di coscienza e processo creativo*, Milano, Meltemi.
- Ferrari G. (2013), "Agalmatofilia. L'amore per le statue nel mondo antico: l'Afrodite di Cnido e il caso di Pigmalione", *PsicoArt*, n.3/2013: 1-17.
- Franchi F. (2017), "L'immaginario della bambola. Il simulacro e la moda", *Elephant & Castle*, 16: 6-35.
- Freud S. (1919), "Il perturbante", tr. It. in Id., *Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio*, Torino, Bollati Boringhieri, 2004.
- Fröhlich S. (2018), *Sexroboter, Das Geschäft mit der künstlichen Liebe*. Available at: <https://www.rnd.de/panorama/sexroboter-das-geschäft-mit-der-künstlichen-liebe-CK5X45PLM-RAHARYJ7IGXSLILSE.html>.
- Gehlen A. (1983), *Philosophische Anthropologie und Handlungslehre*, Vittorio Klostermann GMBH, Frankfurt am Main. It. Tr. *Antropologia filosofica e teoria dell'azione*, Napoli, Guida Editore, 1990.
- Giard A. (2016), *Un désir d'humain. Les "love doll" au Japon*, Paris, Les Belles Lettres.
- Ging, D. (2019). "Alphas, Betas, and Incels: Theorizing the Masculinities of the Manosphere". *Men and Masculinities*, 22(4), 638-657. <https://doi.org/10.1177/1097184X17706401>.
- Girard R. (1982), *Le Bouc émissaire*, Paris, Grasset. tr. It. *Il capro espiatorio*, Milano, Adelphi, 1987.
- Gutiu, S. (2016), "The Robotization of Consent". In R. Calo et al (a cura di). *Robot law* (pp. 186-212). Cheltenham: Edward Elgar Publishing.
- Hanson K. R. (2021), The Silicone Self: Examining Sexual Selfhood and Stigma within the Love and Sex Doll Community, *Symbolic Interaction*, 2021, p. n/a, ISSN: 0195-6086 print/1533-8665 online. © 2021 Society for the Study of Symbolic Interaction (SSSI). DOI: 10.1002/SYMB.575.
- Harari Y. N. (2015), *Homo Deus, A Brief History of Tomorrow*, London, Harvill Secker.
- Heidegger M. (1957), "Die Frage nach der Technik" (1953), in *Vorträge und Aufsätze*,

Neske, Pfullingen 1957. Tr. It. "La questione della tecnica", in Id. *Saggi e discorsi*, Milano, Mursia, 1976, 5-27.

Hoffman E. T. A. (2018), *Der Sandmann, L'uomo della sabbia*, in Ginevra Quadrio Curzio (a c. di), (testo tedesco a fronte), Milano, La Vita Felice.

Knox D., Huff S., Chang, I. J. (2017), "Sex Dolls - Creepy or Healthy?: Attitudes of Undergraduates", *Journal of Positive Sexuality*, 3 (2): 32-37.

Landolfi T. (1994), *La moglie di Gogol'*, Milano, Adelphi.

Leroi-Gourhan A. (1994), *Le geste et la parole. Technique et Langage* [vol. I], Paris, Albin Michel, tr. it. *Il gesto e la parola*, Milano, Mimesis, 2018.

Levy D. (2008), *Love and Sex with Robots*, London, Duckworth Overlook.

Levy D. (2013), "Roxxy the "Sex Robot"— Real or Fake?", *Lovotics*, 1: 1-4.

Levy P. (1997), *Il virtuale*, Milano, Raffaello Cortina.

Liberati N. (2021), "Phenomenology and sex robot. A phenomenological analysis of sex robots, threesomes, and love relationships", *International Journal of Technoetics*, 12/2.

Lievesley R. et al. (2023), "The 'Perfect' Partner: Understanding the Lived Experiences of Men Who Own Sex Dolls", *Sexuality & Culture*, <https://doi.org/10.1007/s12119-023-10071-5>.

Lindsay A. (2022) Swallowing the black pill: Involuntary celibates' (Incels) anti-feminism within digital society. *International Journal for Crime, Justice and Social Democracy*. 11(1): 210-224. <https://doi.org/10.5204/ijcjsd.2138>

Marzo P. L (2022), *La creatività come metodo sociologico*, Milano, Mimesis.

Miley, J. (2018), Sex Robot Samantha Gets an Up- date to Say "No" If She Feels Disrespected or Bored. *Interesting Engineering*, 29 giugno 2018 <https://interestingengineering.com/sex-robot-samantha-gets-an- update-to-say-no-if-she-feels-disrespected-or-bored>

Mori M. (2012), *The Uncanny Valley*, "IEEE Spectrum", 12 Jun 2012 (<https://spectrum.ieee.org/the-uncanny-valley>)

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



Milano, Meltemi, 115-141.

Musso M. G. (2019b), "Violence against women in the age of digital reproduction", in *Scuola Democratica, Proceedings of the 1st International Conference of the Journal Scuola Democratica, Education and Post-Democracy*, 5-8 June 2019, *Politics, Citizenship, Diversity and Inclusion*, Cagliari, Roma, Associazione per Scuola Democratica, 1: 158-163.

Musso M. G. (2019c), "Real Dolls don't say No", in *New Observations*, New York, November 2019.

Musso M. G. et al. (2020a), "Towards an integrated approach to violence against women: persistence, specificity and complexity", *International Review of Sociology/Revue Internationale de Sociologie*, 30.2/2020: 249-278.

Musso M. G. (2021b), "Don Chisciotte e la ferita della Modernità", *Im@go*, n. 18/2021: 15-44.

Musso M. G. (2022), "Macchine celibi, cyborg e mostri", in Adragna L., David G. G. e Kantos A. (a c. di), *ARKAD, Un progetto di Dimora OZ*, Milano, Postmedia books, 99-102.

Ovidio (1979), *Metamorfosi*, Torino, Einaudi.

Owsianik J. (2017), *The Future of Sex: How Intimacy is Transforming*. Available at: <https://futurism.com/the-future-of-sex-how-intimacy-is-transforming>.

Pecchinenda G. (2010), *Videogiochi e cultura della simulazione*, Bari Laterza.

Peschka L., Raab M. (2022), "A Thing like a Human? A Mixed- Methods Study on Sex Doll Usage", *International Journal of Sexual Health*, 34, 4: 728-746.

Phua V. C., Caras A. (2008), "Personal Brand in Online Advertisements: Comparing White American and Brazilian Rent Boys", *Sociological Focus*, 41 (3): 238-255.

Pinotti A. (2021), *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Torino, Einaudi.

Quintieri R. (2011-2012), "I giochi della bambola tra innocenza e degenerazione, Morton Bartlett e la Real Doll di Elena Dorfman", *Psico Art*, 2/2011-12: 1-44.

Ricca J. (2018). "A Torino apre la prima casa di appuntamenti con "sex doll" per uomini e donne", in *Repubblica on line*, 8 agosto 2018.

Richardson, K (2022) *Sex Robot. The end of love*, New York, Wiley.



Rousseau J. J. (1964), *Pygmalion, Œuvres complètes*, Eds. Bernard Gagnebin, Marcel Raymond. Vol. II. Paris, Gallimard, 1964.

Sparrow R. (2017). "Robots, rape, and representation", *International Journal of Social Robotics*, 9: 465- 477.

Stoichita V. (2006), *L'effetto Pigmalione. Breve storia dei simulacri da Ovidio a Hitchcock*, Milano, Il Saggiatore.

Tramontana A. (2019a), *I cristalli della società. Simmel, Gehlen, Baudrillard e l'esistenza multiforme degli oggetti*, Milano, Meltemi.

Tramontana A. (2019b), "La materia dell'immaginario tra dinamiche e tensioni del mondo sociale", in Marzo P. L., Mori L. (2019), (a c. di), *Le vie sociali dell'immaginario*, Milano, Meltemi.

Valverde S. (2012). *The modern sex doll owner: A descriptive analysis*. [Master's, California Polytechnic State University].  
<https://digitalcommons.calpoly.edu/theses/849>.

Villier de l'Isle-Adam A. (de) (1886) *L'ève future*, Paris, M. de Brunhoff. tr. It. *Eva futura*, Venezia, Marsilio, 2021.



